

DESENHOS ANIMADOS NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA

Alzira Lobo de Arruda Campos

Graduação em História pela Universidade de São Paulo (1962), mestrado em História Social pela Universidade de São Paulo (1978), doutorado em História Social pela Universidade de São Paulo (1986) e livre-docente em metodologia da História (1998). Atualmente é professora titular da Universidade São Marcos. Tem experiência na área de História, com ênfase em História das Mentalidades, atuando principalmente nos seguintes temas: dissidentes comunistas, esquerda revolucionária, revolução proletária, trotskismos, família e casamento, repressão política, metodologia, história da educação e políticas públicas no Brasil.

Rosemari Fagá Viégas

Graduação em Administração pela Escola Superior de Administração de Negócios ESAN-PUC (1975), mestrado em Ciências da Comunicação pela ECA/USP (1988) e doutorado em Ciências da Comunicação pela ECA/USP (1996). Atualmente é professora titular do Programa de Mestrado Interdisciplinar em Educação, Administração e Comunicação da Universidade São Marcos. Tem experiência nas áreas de Comunicação, Linguagem e Teorias da Administração.

Andréa Rodrigues de Miranda

Graduação em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (2002) e mestrado em Educação, Administração e Comunicação pela Universidade São Marcos (2009). Atualmente é professora da Universidade São Marcos e professora de inglês da Secretaria de Estado da Educação de São Paulo.

Resumo: Este trabalho analisa os conteúdos dos desenhos animados exibidos pela televisão: *Os Padrinhos Mágicos*, *Bob Esponja Calça Quadrada* e *As Meninas Superpoderosas*, do ponto de vista da teoria semiótica de Greimas, a fim de aferir os aspectos positivos que possam oferecer ao desenvolvimento da criança, quando comparados com as propostas para a infância brasileira. O quadro teórico provém dos estudos sobre televisão, criança, imaginário e educação, realizados, sobretudo, por Elza Dias Pacheco, Rosa Maria Bueno Fischer e Joan Ferrés. O trabalho foi construído em função dos conteúdos apresentados por dois episódios de cada desenho. A partir da análise desses conteúdos foi possível observar os valores educativos presentes nas ações dos personagens, mostrados por meio de temas que devem permear a educação infantil.

Palavras-chave: criança; televisão; desenho animado; educação.

Abstract: This paper analyses the contents of the cartoons shown by television: *The Fairly Oddparents*, *Spongebob Squarepants* and *The Powerpuff Girls*, according to Greimas semiotic theory, in order to assess the positive aspects that could provide for child development, when compared to Brazilian childhood purposes. The theoretical picture comes from studies about television, child, imaginary and education, carried out, above all, by Elza Dias Pacheco, Rosa Maria Bueno Fischer and Joan Ferrés. This work was built based on the contents presented in two episodes of each cartoon. From the analysis of these contents was possible to observe the educative values present on characters actions, shown through themes that must permeate the child education.

Keywords: child; television; cartoon; education.

Introdução

Com ascendência da televisão na formação das crianças, os desenhos animados têm transmitido valores considerados inquietantes para a sociedade, em especial para especialistas em desenvolvimento infantil e educadores. Desse ponto de vista procuram-se analisar valores educativos presentes no corpus legal brasileiro relativos à infância, que estão ou não em desenhos de forte aceitação no Brasil, escolhendo, como exemplos, *Os Padrinhos Mágicos*, *Bob Esponja* e *As Meninas Superpoderosas*.

Esta pesquisa procura contribuir para o entendimento de como esses desenhos destinados ao público infantil possuem valores almeçados pela sociedade, compatíveis com aqueles presentes na formação educacional informal ou institucionalizada nas escolas e nos documentos legais pertinentes à criança e ao adolescente. A televisão tem um papel bastante significativo para as crianças na contemporaneidade. Segundo o Ibope, em 2008, as crianças entre quatro e onze anos de idade deixavam a televisão ligada em média 4h54min diariamente. Elas assistiam a programas infantis, mas também gostavam de programas destinados ao público adulto.

O desenho animado é um gênero predominantemente dirigido ao público infantil e, como tal, deve abordar conteúdos em sintonia com as propostas para a infância brasileira. A fantasia é peculiar desse gênero, o que o aproxima dos contos de fadas, embora não os substitua.

As pesquisas de Elza Dias Pacheco, uma publicada em 1997 e outra em 1999, realizadas em parceria com o Laboratório de Pesquisa e Infância, Imaginário e Comunicação (LAPIC) da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, revelam que as crianças adoram os desenhos das décadas de 1940 e 1960, porque eles representam mitos, símbolos, metáforas do universo infantil e, por isto, não prejudicam o desenvolvimento delas.

No passado, a criança se divertia enquanto elaborava seus medos e suas angústias, por meio dos contos de fadas e brincadeiras. Hoje, o desenho animado em parte cumpre essa função, ainda que apresente também a violência de forma caricata. Os desenhos animados são constituídos pelo imaginário social. As pesquisas de Juliane Di Paula Queiroz, publicadas em 2004, e de Letícia Gomes da Rosa, publicadas em 2007, mostram que além dos elementos advindos das narrativas de contos de fadas, é possível observar que os desenhos animados mostram valores e comportamentos que refletem o contexto histórico em que foram criados. Esses elementos não fazem referência somente ao universo infantil, mas ao adulto também, pois muitos aspectos apresentados pelas narrativas animadas dificilmente podem ser compreendidas por uma criança, como referência a outras histórias, ironias, piadas, etc. Esse

processo amplia o alcance dos desenhos animados, que tanto podem agradar ao público criança, como ao público também adulto.

O estudo sobre televisão e educação de Joan Ferrés, publicado em 1996, mostra que a televisão alimenta o imaginário infantil com todo tipo de fantasia e contos, sendo um refúgio nos momentos de frustração, de tristeza ou de angústia. Ela trabalha com dois mecanismos psicológicos, identificação e projeção, que funcionam como sistemas de transferências para a liberação catártica de sentimentos.

Samuel Pfromm Netto, em pesquisas publicadas em 1976 e 1998, e Maria Felisminda de Rezende e Fusari, com pesquisa publicada em 1985, consideram que a televisão é um instrumento deformador da identidade infantil que pode provocar fenômenos adversos daqueles desejados pela tábua social de valores, sobretudo no que tange a conteúdos de efeitos pró-sociais. Os autores alertam a ausência de programas infantis de boa qualidade na televisão brasileira, com conteúdos mais construtivos ou menos prejudiciais, de diversão sadia e atrativa para a criança, tendo em vista a falta de conhecimento dos profissionais da televisão sobre as propostas para a infância brasileira, e a falta de acompanhamento dos pais enquanto seus filhos assistem à televisão. Entretanto, é consenso entre os autores que a televisão veio para ficar e que pode ter efeitos desejáveis para a formação infantil, devendo como tal estar inscrita nos planos pedagógicos das escolas.

Para investigar a hipótese de que os desenhos animados podem contribuir na formação infantil, foram selecionados dois episódios de quatro diferentes séries animadas exibidas pela televisão. A seleção foi realizada por meio de uma enquete realizada com 80 crianças entre 4 e 5 anos de idade da pré-escola do Colégio da Polícia Militar, de São Paulo, instituição da rede particular de ensino, onde a experiência desta autora como professora facilitou a coleta de dados. Os desenhos indicados pelos alunos como os mais assistidos ou preferidos foram respectivamente: Os Padrinhos Mágicos, Bob Esponja, As Meninas Superpoderosas e Pingu.

A análise do conteúdo desses desenhos é orientada pela teoria semiótica de Greimas, na visão dos autores: Antonio Vicente Petroforte, em *Semiótica visual: os percursos do olhar*; Diana Luz Pessoa de Barros, em *Teoria Semiótica do texto*; e José Luiz Fiorin, em *Elementos de análise do discurso*.

O objetivo deste trabalho é utilizar os principais elementos observados nos episódios das séries e relacioná-los aos valores estabelecidos pelo corpus legal brasileiro referente à educação infantil, e assim verificar se o conteúdo apresentado pelos desenhos atende à educação da criança.

A criança no Brasil contemporâneo: do direito à educação aos valores educativos

A educação é um elemento constituinte da pessoa desde o nascimento, um instrumento e uma condição de formação, de desenvolvimento, de integração social e de realização pessoal. Desta maneira, deve contemplar, além dos domínios do saber, valores de interesse social, como liberdade, família, solidariedade, respeito, tolerância, alteridade, e preocupações contemporâneas com o ambiente natural, social e cultural.

Tais preocupações abrangem os meios de comunicação social, sobretudo a televisão, por ser reconhecida como uma fonte de modelos de condutas para a criança, conforme pontuam o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, a atual Classificação Indicativa do Ministério da Justiça, além de especialistas que estudam a relação da criança com a televisão.

A Constituição Federal de 1988, no artigo 205, determina que a educação seja direito de todos e dever do Estado e da família, a ser promovida e incentivada com a participação da sociedade, para o desenvolvimento integral da pessoa, da cidadania e da qualificação para o trabalho¹.

No artigo 227, além de assegurar o direito à educação, estabelece que a criança tem direito à vida, à saúde, à alimentação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, à proteção contra qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão².

Tais direitos são confirmados pelo artigo 53 do Estatuto da Criança e do Adolescente:

“A criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho”³. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), em sintonia com a Constituição Federal e com o Estatuto, reafirma o direito da criança à educação, no artigo 29, evidenciando a necessidade de tratá-la como um ser completo para a promoção de seu pleno desenvolvimento e para sua inserção na sociedade:

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade⁴.

¹ BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Capítulo III, artigo 205. Brasília – DF: Senado, 1988.

² Idem, Capítulo VII, artigo 227.

³ BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Capítulo IV, artigo 53. Brasília, DF: Lei Federal no. 8.069, de 13/7/1990.

⁴ BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Brasília – DF: Lei Federal no. 9.394, de 26/12/1996.

A criança é concebida como uma cidadã de pouca idade, indivíduo único e singular, ser social e histórico, competente e produtora de cultura, indivíduo humano e parte da natureza. A partir dessa perspectiva, ela é caracterizada pelo meio social em que se desenvolve, mas também contribui com ele, por meio de relações que estabelece com aqueles que estão em seu entorno desde o nascimento. Esta interação não é genérica, mas uma interação social. Um processo que ocorre em função de indivíduos, com modos histórico e culturalmente determinados de agir, pensar e sentir, que são associados às dimensões cognitivas e afetivas, e aos planos psíquicos e fisiológicos do desenvolvimento humano. A interação, assim, é o espaço de constituição e desenvolvimento da consciência humana desde o nascimento.

Apesar de depender do adulto para sobreviver, a criança tem a capacidade de interagir num meio natural, social e cultural, pois reage ao mesmo tempo em que causa reações naqueles que compõem o seu entorno. Essa dependência é um fato social e não natural. Os elementos de seu entorno que compõem o meio natural, social e cultural determinam formas de condutas e transformações recíprocas entre os envolvidos. Desta maneira, não é possível separar as dimensões cognitivas e afetivas dessas interações e dos planos psíquicos e fisiológicos que decorrem do desenvolvimento.

Os Parâmetros de Qualidade para Educação Infantil determinam que a formação da criança deve ser orientada por princípios éticos, políticos e estéticos. Os princípios éticos contemplam a autonomia, a responsabilidade, a solidariedade e o respeito ao bem comum. Os políticos referem-se aos direitos e deveres da cidadania, ao exercício da criticidade e ao respeito à ordem democrática. E, por fim, os estéticos envolvem o exercício da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da diversidade de manifestações artísticas e culturais. Tais valores devem estar associados à perspectiva adotada pela Lei de Diretrizes e Bases, ou seja, que a criança é um ser completo e, portanto, seus aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo-linguísticos e sociais são indissociáveis.

A brincadeira é o espaço de constituição infantil, pois possibilita à criança experimentar o mundo e internaliza uma compreensão própria sobre sua realidade e seus sentimentos. A partir de brincadeiras imaginadas e elaboradas por ela mesma, a criança pode desenvolver a capacidade de resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Para assumir um papel numa brincadeira, a criança necessita de conhecimentos que são adquiridos por meio de diversas fontes, como a imitação de uma pessoa ou alguma coisa conhecida, uma experiência anterior, o relato de alguém ou cenas vistas na televisão, no cinema ou narradas

em livros. Desde cedo, a criança ocupa-se em imitar gestos, expressões faciais e sons realizados pelas pessoas que estão em seu entorno, além de animais e objetos em movimento, cenas exibidas na televisão, etc.

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 construírem um processo de diferenciação dos outros e conseqüentemente sua identidade.

Apesar da diversidade das fontes, os conhecimentos apreendidos pela criança encontram-se fragmentados. É a ação de brincar que permite a ela associar as características do papel assumido, suas competências e as relações com outros papéis e generalizar para outras situações.

Estudos sobre a programação televisiva infantil: a preferência por desenhos animados

As crianças veem televisão por diversos motivos, dependendo do seu estado de espírito: passar o tempo, ou pelo hábito de ligar o aparelho quando não querem fazer outra atividade; escapar da realidade e viver a fantasia de uma aventura, para ter uma companhia quando se sentem sozinhas; aprender sobre “coisas” que a escola não ensina sobre pessoas, lugares, músicas, comidas; aprender “sobre si mesmas” ao se identificarem com crianças na tela; conversar com seus pares sobre as atrações; se distraírem enquanto os adultos estão ocupados com outras coisas; pelo prazer da fantasia; e se sentirem estimuladas por desafios e emoções⁷.

A televisão tornou-se um meio importante de entretenimento e uma companhia para a criança, devido a cinco razões principais: sua linguagem atraente, a permanência da criança em casa durante um longo período, a falta de segurança nas cidades, a necessidade de os pais trabalharem fora de casa, e a redução dos espaços destinados ao lazer:

A redução dos espaços públicos, pouco a pouco, foi confinando a criança nos espaços domésticos dos miniapartamentos (favelas verticais), nos play-grounds 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

⁶ BRASIL. Ministério da Educação. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, v.2., p. 21.

⁷ ROSENBERG, Bia. *A TV que seu filho vê*. São Paulo: Panda Books, 2008, PP. 17-26.

áreas de lazer para crianças atraídas pelos brinquedos, antes existentes nos parques de diversões, hoje reduzidos ao Play Center. 8

O desenho animado tradicional norte-americano, Pica-pau, resistiu ao tempo e é adorado pelas crianças entre 4 e 11 anos de idade há pelo menos três gerações, conforme indicam os estudos de Maria José Beraldi Andersen (1978 e 1986), Rosa Maria Bueno Fischer (1982), Maria Felisminda de Rezende e Fusari (1985) e Elza Dias Pacheco (1985, 1997, 1999).

No estudo *Televisão e o desenho animado: o telespectador pré-escolar*, Andersen avaliou que os desenhos animados preferidos pelas crianças pré-escolares de uma escola municipal paulistana demonstram muita agressividade. A autora aponta para uma possível modificação do comportamento das crianças, quando expostas a conteúdos violentos, embasada nas opiniões de professores, da diretora da escola e das mães das crianças, e na análise de conteúdo dos desenhos realizada por seis especialistas da área de Educação e Psicologia. Nessa análise, os especialistas atribuíram perfis a 10 personagens dos desenhos animados indicados pelas crianças, conforme apresenta o quadro a seguir:

Quadro 1. Perfis dos personagens de desenhos animados

| Personagem | Conotação Positiva | Conotação Negativa |
|----------------|---|--|
| Tom | Alegre, feliz, bonito, ativo, forte, rápido, simpático e excitante. | Grosseiro, agressivo, desonesto, perigoso, desagradável e agressor físico. |
| Pica-pau | Alegre, feliz, bonito, ativo, forte, rápido, simpático, excitante e inteligente. | Grosseiro, agressivo, perigoso e agressor físico. |
| Jerry | Alegre, bonito, ativo, forte, rápido, simpático, excitante e inteligente. | Agressivo, desonesto, perigoso e agressor físico. |
| Pantera | Alegre, ativa, forte, rápida, simpática, excitante e inteligente. | Grosseira, agressiva e agressora física. |
| Homem Aranha | Bom, ativo, forte, honesto, rápido, simpático, excitante e inteligente. | Agressivo, perigoso e agressor físico. |
| Shazzan | Bom, alegre, feliz, ativo, forte, rápido, simpático, agradável e inteligente. | Feio. |
| Jeannie | Boa, alegre, feliz, bonita, ativa, delicada, forte, rápida, pacífica, simpática, excitante, inofensiva, agradável, inteligente. | Não possui. |
| Batman | Bom, alegre, feliz, ativo, forte, rápido, simpático, excitante e inteligente. | Grosseiro, agressivo, perigoso e agressor físico. |
| Mighty Mouse | Bom, ativo, forte, rápido e inteligente. | Grosseiro, agressivo, perigoso e agressor físico. |
| Homem de ferro | Bom, ativo, forte, honesto e | Grosseiro, agressivo, perigoso e |

Fonte: BERALDI, Maria José. *Televisão e o desenho animado: o telespectador pré-escolar*. Dissertação (Mestrado). São Paulo: USP, 1978, pp. 106-107.

8 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, p. 15.

Na pesquisa *Violência nos desenhos animados exibidos pela televisão*: uma ponderação necessária, Andersen faz uma revisão desses estudos e afirma que um dos aspectos negativos da série são as cenas de perseguição e de agressão física. Referindo-se aos heróis de desenhos animados em geral, ela declara que “as características positivas do Pica-pau e de outros heróis de desenhos animados não são suficientes para minimizar a preocupação com as características antisociais, especialmente a violência”.

A criança tem a tendência de sentir e compreender tudo por meio dela mesma, e de atribuir existência humana a animais, coisas, elementos da natureza, porque é egocêntrica. Isso significa que ela espera que tudo tenha vida, sinta, faça e fale sobre coisas que são significativas para ela.

O contato com narrativas simbólicas, como histórias bíblicas, mitos, contos de fadas permite que o ser humano viva simbolicamente medos e esperanças existenciais. A televisão, quando trabalha com esses mitos, oferece à criança a possibilidade de elaborar seus medos e satisfazer sua necessidade de viver a magia da ficção, aproximando-se dos contos de fadas. Ainda que fantasiosamente, ela pode afrontar as regras impostas pelos adultos, substituir o tempo métrico pelo tempo psicológico, libertar-se da gravidade, tornar-se invisível. A esse respeito Ferrés observa que:

[...] os espetáculos audiovisuais cumprem diante do espectador o mesmo papel que cumpriam os contos infantis. Um relato pode ser entendido como um universo onde entra em ação uma série de desejos em conflito. O espectador se reconhece inconscientemente nessa trama de desejos antagônicos. [...] O espectador vive esses conflitos como expressão metafórica ou simbólica dos seus próprios conflitos e tensões internas. [...] Dessa forma eles vão sendo elaborados com a intenção consciente ou inconsciente de chegar a libertar-se dos mesmos.⁹

A criança controla a fantasia da mesma forma que o adulto domina sua realidade, sem misturar esses dois mundos. Por isso, ela não absorve tudo o que vê na televisão, porque no ato da recepção ela elabora a fantasia conforme suas necessidades, da mesma forma que acontece com os contos de fadas.

O mergulho da criança nesse mundo mágico [...] não é sentimental ou vago; desemboca numa percepção precisa do cotidiano. Esse universo lúdico e de magia não tem nada a ver

⁹ FERRÉS, Joan. *Televisão e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996, p. 40.

com a romantização do mundo feita em nome dos contos de fadas pelos adultos. 10

A criança adora assistir às histórias várias vezes. Ela não quer somente conhecê-las, mas deseja reviver a fantasia para poder imaginar um mundo com outras possibilidades. Esse é um aspecto que Walter Benjamin chama de lei de repetição e Pacheco define de novo.

A pesquisa *Prêmio MídiaQ*, realizada pelo MídiaTiva (Centro Brasileiro de Mídia para Crianças e Adolescentes) em 2004 e 2005, com a finalidade de premiar bons programas para o público infanto-juvenil, revela que os pais querem uma programação de qualidade, devido à influência que a televisão exerce na educação de seus filhos. Eles acreditam que a televisão deve confirmar os valores que tentam passar para as crianças e se preocupam com aquilo que elas assistem quando estão sozinhas. Eles “não demonizam a televisão. Pelo contrário, eles gostariam que ela fosse uma aliada mais efetiva no trabalho de transmitir ensinamentos aos seus filhos”¹¹.

De acordo com os pais, um “programa ideal” para crianças e adolescentes deve reforçar valores, estimular a autoestima, não ser apelativo, promover o senso crítico, despertar curiosidade, preparar para a vida, proporcionar identificação, possuir fantasia, trabalhar a realidade e ser atraente. O quadro a seguir mostra o que cada “mandamento” quer dizer, conforme o grau de importância que cada um deles possui para os pais:

Quadro 2. As recomendações para a programação televisiva infanto-juvenil sob o ponto de vista dos pais

| Personagem | Conotação Positiva | Conotação Negativa |
|--------------|--|--|
| Tom | Alegre, feliz, bonito, ativo, forte, rápido, simpático e excitante. | Grosseiro, agressivo, desonesto, perigoso, desagradável e agressor físico. |
| Pica-pau | Alegre, feliz, bonito, ativo, forte, rápido, simpático, excitante e inteligente. | Grosseiro, agressivo, perigoso e agressor físico. |
| Jerry | Alegre, bonito, ativo, forte, rápido, simpático, excitante e inteligente. | Agressivo, desonesto, perigoso e agressor físico. |
| Pantera | Alegre, ativa, forte, rápida, simpática, excitante e inteligente. | Grosseira, agressiva e agressora física. |
| Homem Aranha | Bom, ativo, forte, honesto, rápido, simpático, excitante e inteligente. | Agressivo, perigoso e agressor físico. |
| Shazzan | Bom, alegre, feliz, ativo, forte, rápido, simpático, agradável e inteligente. | Feio. |

Fonte: Pesquisa Prêmio MídiaQ/Multifocus/MÍDIATIVA. Disponível em: <<http://www.midiativa.tv/blog/?p=810>>. Acesso em: nov. de 2008.

¹⁰ BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fada*. Trad. Arlene Caetano. 13ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980, p. 82.

¹¹ CARMONA, Beth. [Depoimento]. Em busca do programa ideal. *Veja*. São Paulo: Abril, ano 37, no. 30, p.p. 110-11, jul. 2004.

Dos desenhos exibidos pela televisão, foram indicados ao prêmio: *As Meninas Superpoderosas*, *Bob Esponja*, *Caillou*, *Garfield e seus Amigos*, *Jimmy Neutron*, *Looney Tunes*, *Pica-pau*, *O Pequeno Urso*, *Os Anjinhos*, *Os Flintstones*, *Os Simpsons*, *Scooby Doo*, *Tom e Jerry*.

Foram premiados: *Bob Esponja e Os Simpsons*, exibidos pela TV Globo; *Calliou*, pelo Discovery Kids, pela TV Cultura e pela Rede Pública de Televisão. *Bob Esponja e Os Simpsons*, porque são atraentes, tratam do universo das crianças e adolescentes com humor e inteligência, e *Caillou*, porque apresenta o universo infantil de maneira educativa e prazerosa.

A premiação desses desenhos, que são estrangeiros, indica o sucesso entre as crianças e a boa qualidade das produções estrangeiras. Foram premiados também os programas infantis *Castelo Rá-Tim-Bum* e *Sítio do Pica-pau Amarelo*, porque são umas das poucas produções brasileiras que atendem à infância brasileira, segundo a associação.

O Midiática conclui que há uma programação de boa qualidade na televisão, segundo a opinião dos pais, mas alerta para alguns aspectos percebidos como negativos: a maioria dos programas exibidos pela televisão não trabalha valores essenciais, como confirmar valores, incentivar a autoestima e preparar para a vida; existem poucas produções brasileiras de boa qualidade na televisão; faltam programas adequados para as diferentes faixas etárias, e há pouco conhecimento dos pais sobre a programação dos canais infantis da TV por assinatura.

Valores Educativos Transmitidos e os Desenhos Animados

A teoria semiótica postulada por Greimas que teve sucessores como Antonio Vicente Pietroforte, Diana Luz de Barros e José Luiz Fiorin, serve de base para a análise do conteúdo dos desenhos animados *Padrinhos Mágicos*, *Bob Esponja*, *As Meninas Superpoderosas* e *Pingu*. A exposição dos valores de cada desenho será descrita na visão da teoria.

Essa semiótica trabalha com dois planos: o plano do conteúdo refere-se ao significado e o plano de expressão refere-se à manifestação do conteúdo em um sistema verbal, não-verbal ou sincrético.

No plano do conteúdo está o sentido do texto, estabelecido sob a forma de um percurso gerativo que ocorre por meio de três níveis sucessivos: fundamental, narrativo, discursivo. Esse sentido depende da relação entre os três níveis, o que quer dizer que os elementos do conteúdo somente obtêm sentido em função das relações que estabelecerão entre eles.

O nível fundamental é o mais geral e abstrato do processo de geração de sentido. Nele é que surge a significação de uma narrativa que se desenvolve em função de um tema comum, e é formalizada em termos de sujeito e objeto representados por coisas, pessoas ou animais.

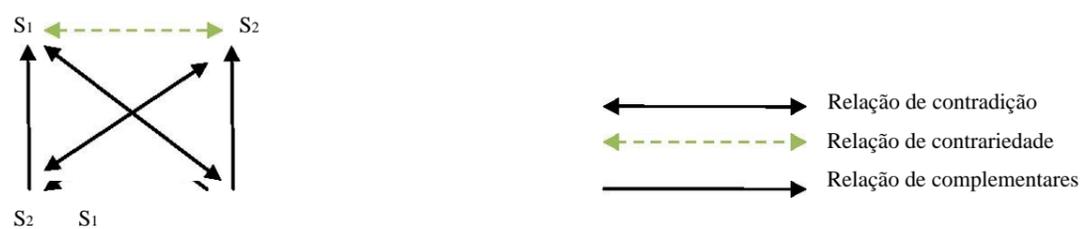
Essa narratividade encontra-se num nível semântico mínimo que se constrói por meio de uma oposição. Essa oposição semântica orienta o sentido da narrativa, fundamentada na relação entre os dois termos simples.

Para que dois termos sejam definidos conjuntamente, é necessário que haja um traço comum entre eles que permita visualizar uma diferença, conforme explica Fiorin:

Não opomos, por exemplo, /sensibilidade/ a /horizontalidade/, pois esses elementos não têm nada em comum. Contrapomos, no entanto, /masculinidade/ a /feminilidade/, pois ambos se situam no domínio da /sexualidade/. 12

A figura abaixo representa o quadrado semiótico de Greimas, que sistematiza uma rede fundamental de relações: contradição, contrariedade, implicação, complexidade e neutralidade. Essas relações sintáticas do quadrado se mantêm mesmo que a categoria semântica se altere. Deste modo, essa categoria é representada genericamente como *S1* versus *S2*:

Figura. Rede fundamental de relações



Fonte: GREIMAS & COURTÉS. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Cultrix, (s.d.), pp. 365- 366.

A semiótica reconhece dois tipos de enunciados elementares: os *enunciados de estado*, que se referem à relação de junção (disjunção ou conjunção) entre um sujeito e um objeto; e os *enunciados de fazer*, que correspondem à passagem de um enunciado de estado a outro. Os *enunciados de estados* e *enunciados de fazer* definem o programa narrativo, que pode ser assim representado:

Esquema de enunciado

| Personagem | Conotação Positiva | Conotação Negativa |
|------------|---|--|
| Tom | Alegre, feliz, bonito, ativo, forte, rápido, simpático e excitante. | Grosseiro, agressivo, desonesto, perigoso, desagradável e agressor |

12 FIORIN, José Luiz. *Elementos de análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2000, pp. 18-19.

| | | |
|---------|---|---|
| Jeannie | Boa, alegre, feliz, bonita, ativa, delicada, forte, rápida, pacífica, simpática, excitante, inofensiva, agradável, inteligente. | Não possui. |
| Batman | Bom, alegre, feliz, ativo, forte, rápido, simpático, excitante e inteligente. | Grosseiro, agressivo, perigoso e agressor físico. |
| Mightor | Bom, ativo, forte, rápido e inteligente. | Grosseiro, agressivo, perigoso e agressor físico. |

A figura acima representa os estados de junção do sujeito em relação a um objeto de valor. As narrativas, portanto, são constituídas de modo que diversos enunciados de fazer e de estado estão dispostos hierarquicamente.

- 1. Confirmar valores**
Transmitir conceitos como família, respeito ao próximo, solidariedade, princípios éticos.
- 2. Gerar curiosidade**
Despertar a curiosidade e o gosto pelo saber.
- 3. Incentivar a autoestima**
Respeitar e valorizar as diferenças, não reforçar preconceitos nem estereótipos.
- 4. Ser atraente**
Ter música, ação, humor, movimento, e usar a linguagem das crianças e jovens.
- 5. Não ser apelativo**
Não banalizar a sexualidade nem a violência, não incentivar o consumismo.
- 6. Preparar para a vida**
Trabalhar temas importantes para a futura vida profissional e social.
- 7. Despertar o senso crítico**
Estimular a reflexão crítica da criança e do jovem.
- 8. Mostrar a realidade**
Apresentar situações reais, indicando os limites e as consequências das ações.
- 9. Ter fantasia**
Fomentar a brincadeira e a fantasia, fazer sonhos.
- 7. Gerar identificação**
Possuir personagens, temas e situações que se aproximem da vida das crianças e jovens.

Quadro 3. Apresentação de *Levanta esse queixo* e *Transpadrinhos*

| Enunciado | função |
|-----------|------------------------|
| Estado | disjunção ou conjunção |
| Fazer | ação |

Fonte: *Transpadrinhos*, op. cit., *Levanta esse queixo*.
Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=vmwRdd_xD64>. Acesso em: mar. de 2009.

Em *Levanta esse queixo* os personagens desempenham seus papéis em função do tema da fantasia, mostrando que fantasiar permite ser um super-herói, ter um amigo, desafiar a morte. Esse tema desenvolve-se numa narrativa em que o sujeito Timmy deseja o objeto de valor vida, representado pelo super-herói Queixo Rubro. No entanto, ter o super-herói em seu mundo significa a morte dele. Desse modo, num nível mais geral e abstrato, essa história é orientada pela categoria semântica vida vs. morte.

Bob Esponja Calça Quadrada

O desenho animado Bob Esponja revela em seu conteúdo valores positivos para a educação infantil brasileira. Tais valores estão inseridos num contexto em que prevalece o humor, mostrado basicamente por meio de alusões, piadas e ironias, que determinam a leitura segundo a isotopia da história engraçada. A análise semiótica dos episódios *Sirilândia* e *O Episódio do Acampamento* episódio do acampamento demonstra o conteúdo divulgado pelo desenho.

5. Não ser apelativo

Não banalizar a sexualidade nem a violência, não incentivar o consumismo.

7. Despertar o senso crítico

Estimular a reflexão crítica da criança e do jovem.

9. Ter fantasia

Estimular a brincadeira, a fantasia e fazer sonhar.

Quadro 4. Apresentação de *Sirilândia* e *O Episódio do Acampamento*

| Enunciado | Estado | Fazer | Personagem | Conotação Positiva | Conotação Negativa |
|-----------|--------|-------|----------------|---|--|
| | | | Tom | Alegre, feliz, bonito, ativo, forte, rápido, simpático e excitante. | Grosseiro, agressivo, desonesto, perigoso, desagradável e agressor físico. |
| | | | Pica-pau | Alegre, feliz, bonito, ativo, forte, rápido, simpático e excitante. | Grosseiro, agressivo, perigoso e agressor físico. |
| | | | Pantera | Alegre, bonita, ativa, rápida, simpática, excitante e inteligente. | Grosseira, agressiva e agressora física. |
| | | | Shazzan | Bom, alegre, feliz, ativo, forte, rápido, simpático, agradável e inteligente. | Feio. |
| | | | Mightor | Bom, ativo, forte, rápido e inteligente. | Grosseiro, agressivo, perigoso e agressor físico. |
| | | | Homem de ferro | Bom, ativo, forte, honesto e inteligente. | Grosseiro, agressivo, perigoso e agressor físico. |

A análise semiótica dos episódios *O evento da cabeleira* e *Sacudindo Twigg*, revela que a série *As Meninas Superpoderosas* transmite valores positivos e, portanto, favorece a educação da criança.

1. Confirmar valores
Transmitir conceitos como família, respeito ao próximo, solidariedade, princípios éticos.

3. Incentivar a autoestima
Respeitar e valorizar as diferenças, não reforçar preconceitos nem estereótipos.

Quadro 5. Abertura de *O evento da cabeleira* e *Sacudindo Twigg*

5. Não ser apelativo
Não banalizar a sexualidade nem a violência, não incentivar o consumismo.

7. Despertar o senso crítico
Estimular a reflexão crítica da criança e do jovem.

9. Ter fantasia
Estimular a brincadeira, a fantasia e fazer sonhar.

| Enunciado | Estado | Fazer |
|-----------|--------|-------|
| | | |

13 As figuras mostram os títulos originais em inglês. Na apresentação dos episódios, a tradução para o português é falada por um interlocutor.

14 O locutor do desenho fala a tradução dos títulos dos episódios em português.

6. Preparar para a vida

Trabalhar temas importantes para a futura vida profissional e social.

8. Mostrar a realidade

Apresentar situações reais, indicando os limites e as consequências das ações.

7. Gerar identificação

Possuir personagens, temas e situações que se aproximem da vida das crianças e jovens.

função

disjunção ou conjunção

ação

2. Gerar curiosidade

Despertar a curiosidade e o gosto pelo saber.

4. Ser atraente

Ter música, ação, humor, movimento, e usar a linguagem das crianças e jovens.

6. Preparar para a vida

Trabalhar temas importantes para a futura vida profissional e social.

8. Mostrar a realidade

Apresentar situações reais, indicando os limites e as consequências das ações.

7. Gerar identificação

Possuir personagens, temas e situações que se aproximem da vida das crianças e jovens.

função

disjunção ou conjunção

ação

As Meninas Superpoderosas são super-heroínas perfeitas, fortes e justas, e como tais são reconhecidas como representantes do povo, responsáveis por garantir a justiça e o bem-estar de todos. Essa alusão e a estilização estabelecem uma relação polêmica, porque constroem um sentido oposto às histórias de tais heróis, pois são baseadas na isotopia da história engraçada. O humor deriva do fato de elas serem três meninas que frequentam o Jardim da Infância, desempenhando o papel de super-heroínas responsáveis por salvar o dia na cidade de *Townsville*.

O evento da cabeleira desenvolve-se a partir do tema da beleza interior, mostrando que a responsabilidade para o outro vale mais do que a própria aparência física. Florzinha é ridiculizada por todos devido à sua aparência, e por isto se esconde. No entanto, diferentemente dele, ela não é deformada e nem marcada pela tragédia. Ela somente está com um corte de cabelo que lhe confere uma aparência grotesca, mas está inserida num contexto caracterizado pela comicidade e não pela fatalidade. Nesse contexto ela quer, sabe e pode ser a líder das *Meninas Superpoderosas*, e por isto supera a insegurança desencadeada pela sua aparência grotesca, e salva a cidade de maneira sublime, embora todos rissem dela. Em outras palavras, Florzinha mostra que o que a faz ser uma super-heroína está em sua essência e não em sua aparência.

Essa história é orientada pela categoria semântica fundamental *identidade versus alteridade*. Essa oposição é determinada pela seguinte organização sintática: afirmação da *identidade*, quando Florzinha abandona a luta contra o monstro que ameaça a tranquilidade da cidade, a *identidade* é negada, quando o professor Utônio convence Florzinha a ajudar suas irmãs na luta contra o monstro, para que se afirme a *alteridade*.

Considerações Finais

A reflexão em torno da teoria semiótica greimasiana possibilitou indicar os valores educativos presentes nos desenhos animados *Os Padrinhos Mágicos*, *Bob Esponja*, *As Meninas Superpoderosas* e *Pingu*. Estes desenhos trabalham tais valores por meio das ações dos personagens, assim podendo contribuir para a educação infantil dentro dos Parâmetros Curriculares Nacionais.

Estão claros, nos desenhos, valores considerados positivos e negativos; no entanto, estes ocorrem numa forma de contribuição e reforço dos valores considerados positivos.

Em *Padrinhos Mágicos*, em *Bob Esponja* e em *Pingu* foram observadas relações de amizade e companherismo entre os personagens, nas aventuras, nas brincadeiras, nos momentos difíceis. Em

Meninas Superpoderosas, o companheirismo aparece nas ações das Meninas para cumprir com seu dever de salvar o dia.

A beleza é mostrada sob dois pontos de vista: em *Padrinhos Mágicos* refere-se ao padrão social de super-herói, e em *Meninas Superpoderosas* aparece para valorizar a responsabilidade com o outro, em detrimento da própria vaidade.

A compaixão, o respeito e a falta de cuidado e atenção familiar são observados nas *Meninas Superpoderosas*. O primeiro valor está presente no sentimento de piedade em relação ao sofrimento de outrem; o segundo está na relação das Meninas com os mais velhos; e o terceiro, para valorizar o cuidado e a atenção, dos quais uma criança necessita para aprender a conviver com o próximo.

Em *Padrinhos Mágicos* e nas *Meninas Superpoderosas*, os super-heróis mostram comportamentos cooperativos na realização de suas tarefas para garantir a ordem e a segurança de todos.

A esperteza é retratada de duas formas: em *Padrinhos Mágicos* relaciona-se com a inteligência, e desta maneira, é valorizada pela narrativa; em *Bob Esponja*, refere-se à malandragem, e assim é desvalorizada pela narrativa.

O mundo do faz-de-conta infantil é trabalhado em *Padrinhos Mágicos* e em *Bob Esponja*, aludindo à gratificação mental proveniente dos contos de fadas. Os personagens vivem aventuras, angústias, desejos, medos e sonhos por meio da fantasia.

A insegurança, tanto em *Padrinhos Mágicos* como nas *Meninas Superpoderosas*, existe para valorizar a superação de temores e a responsabilidade com os demais.

A violência aparece descaracterizada sob três formas diferentes em *Padrinhos Mágicos*, nas *Meninas Superpoderosas* e em *Bob Esponja*. No primeiro e no segundo desenhos, refere-se à luta do bem contra o mal, representada nas figuras do herói e do vilão. No terceiro desenho é caricata, aludindo ao estilo *pastelão*.

A avareza, o egoísmo, a ganância pelo dinheiro, a exploração do empregado pelo patrão, a mentira em *Bob Esponja*; a maldade em as *Meninas Superpoderosas*; e a ganância pelo poder em *Padrinhos Mágicos* são desvalorizados, ao passo que a solidariedade é valorizada no primeiro e segundo desenhos, e a amizade e o companheirismo, no terceiro.

O mau-humor e o orgulho em *Bob Esponja* reforçam a atividade lúdica infantil, presente nas brincadeiras e nas histórias infantis, à medida que são desvalorizados pela narrativa.

Nas quatro séries, os personagens apresentam comportamentos solidários, ajudando aqueles que necessitam quando surgem situações adversas.

Conclui-se que esses desenhos animados não revelam comportamentos e conteúdos potencialmente negativos à educação infantil. Pelo contrário, mostram comportamentos e

conteúdos recomendados ao público infanto-juvenil na interação com a mídia, conforme as adequações estipuladas pelo Ministério da Justiça.

Referências

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

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Capítulo III, artigo 205. Brasília – DF: Senado, 1988.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Capítulo IV, artigo 53. Brasília, DF: Lei Federal no. 8.069, de 13/7/1990.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Brasília – DF: Lei Federal no. 9.394, de 26/12/1996.

BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros Nacionais de Qualidade para Educação Infantil. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica, 2006, v. 2.

BRASIL. Ministério da Educação. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, v.2.

CARMONA, Beth. [Depoimento]. Em busca do programa ideal. *Veja*. São Paulo: Abril, ano 37, no. 30, jul. 2004.

FERRÉS, Joan. *Televisão e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FIORIN, José Luiz. *Elementos de análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2000.

HUGO, Victor. *Do grotesco e do sublime*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

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.

ROSENBERG, Bia. *A TV que seu filho vê*. São Paulo: Panda Books, 2008.