

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SUL DE MINAS-UNIS/MG**  
**COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM JORNALISMO**

**ISABELLA FERREIRA CHAGAS**

N. CLASS.	M 659.143
CUTTER	C433m
ANO/EDIÇÃO	2017

**MÍDIA E COMPORTAMENTO INFANTIL: A influência da televisão na vida das  
crianças na contemporaneidade**

**Varginha**  
**2017**

**FEPESMIG**

**ISABELLA FERREIRA CHAGAS**

**MÍDIA E COMPORTAMENTO INFANTIL: A influência da televisão na vida das  
crianças na contemporaneidade**

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo do Centro Universitário do Sul de Minas Gerais - UNIS/MG como pré-requisito para obtenção do grau de bacharel, sob orientação da Profa. Dra. Flaviane Faria Carvalho.

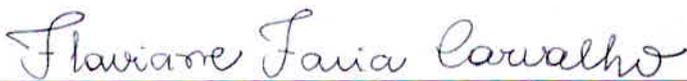
**Varginha  
2017**

ISABELLA FERREIRA CHAGAS

**MÍDIA E COMPORTAMENTO INFANTIL: A influência da televisão na  
vida das crianças na contemporaneidade**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo do Centro Universitário do Sul de Minas – UNIS/MG como pré-requisito para obtenção do grau de Bacharel, sob orientação da Profa. Dra. Flaviane Faria Carvalho.

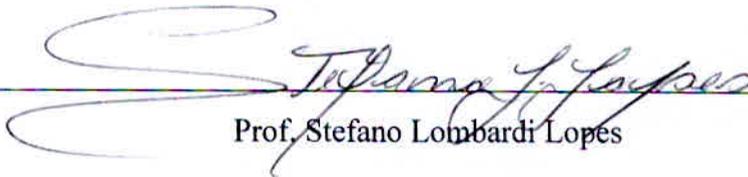
Aprovado em 07/12/2017



Profa. Dra. Flaviane Faria Carvalho



Prof. Humberta Gomes Machado Porto



Prof. Stefano Lombardi Lopes

Em especial, dedico este trabalho aos meus familiares, por todo apoio prestado em mais uma etapa de minha vida, por acreditarem tanto em mim e na minha capacidade.

Dedico também a todos os professores que me ajudaram a chegar até aqui com tamanha paciência.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, por estar sempre presente em minha vida em todos os momentos, sem Ele, nada disso seria possível. Também gostaria de agradecer a disponibilidade de todos em me ajudar nas pesquisas e confecção do trabalho, principalmente à professora Flaviane Faria Carvalho, que com toda sua paciência e conhecimento me ajudou na realização desta monografia.

## RESUMO

A presente monografia tem por objetivo discutir de que forma a televisão influencia no comportamento infantil na contemporaneidade, por meio da construção de identidades e mudança de comportamentos. O referencial teórico está calcado nos pressupostos da Teoria das Representações Sociais (MOSCOVICI, 2003); já a metodologia adotada para o desenvolvimento deste estudo é a pesquisa bibliográfica. Dentre os principais resultados encontrados, pode-se destacar: a significativa quantidade de tempo que as crianças passam “conectadas” com os personagens da TV do que com os próprios pais, o estímulo do trabalho em equipe, o valor da família e da amizade, o interesse nos animais e os princípios da Física. De maneira geral, nos quatro canais analisados, os desenhos utilizam diferentes formas para demonstrar às crianças como agir e aprender lições uns com os outros. Alguns dos principais valores e ensinamentos transmitidos são os do trabalho em equipe, mostrados pelos personagens que essa união em equipe sempre vence, que o individualismo nem sempre é bom, pois em grupo se pode mais. Ajudam as crianças em suas primeiras noções de bem e mal e certo e errado, e incentivam a interação e a amizade com os animais. Em contrapartida, a análise das grades também apontou para certa carência de desenhos que incentivem na criança a prática de atividade física e de alimentação saudável.

**Palavras-chave:** Mídia. Televisão. Criança. Comportamento infantil.

## ABSTRACT

*This monograph aims to discuss how television influences children's behavior in the contemporary world, through the construction of identities and behavior change. The theoretical framework is based on the assumptions of the Theory of Social Representations (MOSCOVICI, 2003); already the methodology adopted for the development of this study is the bibliographical research. Among the main results, we can highlight: the significant amount of time that children spend "connected" with TV characters than with their parents, the encouragement of teamwork, the value of family and friendship, the interest in animals and the principles of physics. Overall, in the four channels analyzed, the drawings use different ways to demonstrate to children how to act and learn lessons from one another. Some of the main values and teachings conveyed are those of teamwork, shown by the characters that this teaming always wins, that individualism is not always good, because in group one can do more. They help children in their early notions of good and evil and right and wrong, and encourage interaction and friendship with animals. On the other hand, the analysis of the grades also pointed to a certain lack of drawings that encourage the child to practice physical activity and healthy eating.*

**Keywords:** Media. T. Child. Childish Behaviour.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>2 A PROGRAMAÇÃO INFANTIL NA TV BRASILEIRA: representações, características e impactos na construção da identidade das crianças</b> .....	10
2.1 Os principais efeitos da TV na construção da identidade das crianças .....	10
2.2 Os impactos de programas infantis e desenhos animados no comportamento das crianças .....	12
<b>3 ANALISANDO A GRADE DA PROGRAMAÇÃO INFANTIL DOS CANAIS DE TV ABERTOS E FECHADOS</b> .....	16
3.1 Discovery kids .....	17
3.2 Cartoon network .....	21
3.3 TV Cultura .....	26
3.4 SBT .....	28
<b>4 CONCLUSÃO</b> .....	31
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	33

## 1 INTRODUÇÃO

A influência exercida pela TV sobre as crianças tem sido objeto de estudo de várias áreas do saber, tais como a Comunicação Social, a Psicologia, a Pedagogia, a Sociologia e até o Direito, sobretudo porque este tipo de mídia tem ocupado um espaço cada vez mais proeminente nos lares brasileiros.

Segundo pesquisa divulgada pela Fundação Getúlio Vargas (2006), no ano de 2004, o tempo médio de exposição das crianças à TV foi de 4h43 por dia. Com o passar dos anos, esse número aumentou, chegando a 5h35 em 2014. A pesquisa ainda revela que esse tempo chega a ser maior do que o tempo que uma criança passa por dia na escola, que é cerca de 3h15.

Em uma entrevista concedida em 2015, Ana Olmos, psicoterapeuta infantil e conselheira do Projeto Criança e Consumo/Instituto Alana, afirmou que um estudo feito pelo Ibope naquele mesmo ano revelou uma situação crítica em relação ao modo como as crianças estão se “alimentando pedagogicamente”. Os dados coletados indicaram que a tendência do tempo em frente à TV deve subir ainda mais, já que até 27 de maio de 2015, foram registrados 5h35 – o mesmo tempo obtido no ano inteiro de 2014.

Para a referida psicoterapeuta, “a criança fica passiva em frente à televisão, como se dispusesse do desejo de sujeito, ou seja, fica como objeto em relação à televisão, pois se trata de uma mídia sem interatividade” (OLMOS, 2015). Em sua opinião, as crianças necessitam de outros ingredientes para o seu completo desenvolvimento, como por exemplo, brincar e praticar a atividade física.

Em virtude disso, é de especial interesse para muitos estudiosos a discussão em torno dos efeitos prejudiciais ao desenvolvimento físico, mental e emocional e/ou psicológico que a TV pode provocar nos jovens, tais como:

[...] a falta de diálogo familiar; uma visão errada do mundo; mistura entre o real e a ficção; embrutecimento sonoro e visual; problemas na linguagem; depreciação do raciocínio dedutivo; travamento à criatividade e à imaginação; atitudes passivas; indução ao consumo, como o de bebidas e cigarros; experiências sexuais prematuras; banalização da sexualidade; violência; problemas físicos e orgânicos, como insônia, convulsões óticas em crianças vulneráveis e problemas de postura física (LOBATO, 2003, p. 52).

Cumprindo ainda ressaltar que os avanços tecnológicos ocorridos no final do século XX também provocaram mudanças sociais e culturais no processo de formação dos pequenos, repercutindo inclusive no formato da informação destinada a esse público.

Ao fazer uso da fantasia e do desejo infantil, a comunicação de massa televisiva acaba engendrando uma cultura capaz de mesclar negócios e mercado televisivo, estimulando as crianças a consumirem produtos.

Partindo-se do pressuposto de que as pessoas são aquilo que consomem, então a identidade e o comportamento das crianças seriam a soma dos efeitos sociais e culturais resultante da programação televisiva assistida por elas. Investigar quais são os principais impactos desta programação sobre o público infantil hoje é, portanto, o principal foco desta pesquisa.

Para tanto, serão identificados os programas televisivos mais assistidos pelas crianças, em canais abertos e fechados, com base em dados divulgados por artigos científicos, revistas especializadas e institutos de pesquisa, a fim de apresentar uma discussão crítica sobre as consequências provocadas pelo consumo dos conteúdos televisivos no processo de construção da identidade e do comportamento das crianças.

Além deste capítulo introdutório, a presente monografia apresenta, no segundo capítulo, os tipos de representações, características e impactos de desenhos animados e programas na construção da identidade e no comportamento das crianças, culminando com o terceiro capítulo, que traz a análise da grade da programação voltada para o público infantil em canais de TV abertos e fechados de emissoras brasileiras. Por fim, são apresentadas as principais conclusões extraídas deste estudo.

## **2 A PROGRAMAÇÃO INFANTIL NA TV BRASILEIRA: REPRESENTAÇÕES, CARACTERÍSTICAS E IMPACTOS NA CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DAS CRIANÇAS**

Pensar a construção da identidade infantil na contemporaneidade é um procedimento que requer posturas analíticas por parte de quem age com crianças. Sendo assim, nas próximas seções, serão apontados os principais efeitos e impactos que a TV pode causar na construção de identidade e no comportamento das crianças, especialmente no que se refere à programação infantil.

### **2.1 Os principais efeitos da TV na construção da identidade das crianças**

A televisão tem gerado, há bastante tempo, uma considerável polêmica sobre seu poder de influência sobre as pessoas, principalmente em crianças. Pesquisas no campo da Psicologia com foco na TV tiveram início no final da década de 40, mas apenas se fortaleceram nos anos 60, de forma que os primeiros estudos davam ênfase ao uso e à preferência das crianças por diferentes tipos de programação (ORJUELA, 1997).

Desde seu aparecimento, diversas teorias tentaram descrever, explicar e prever como a TV afeta comportamentos (WARTELLA; REEVES, 1985 apud ORJUELA, 1997). Rezende (2007) afirma que, como mercadoria, a TV “vende” os mais diferentes valores: desde produtos de limpeza até ideias, sentimentos e atitudes. Esta é uma das razões pela qual é possível supor que a televisão pode exercer uma influência poderosa no desenvolvimento de valores e na formação do comportamento de crianças e adolescentes, cuja identidade e visão de mundo se encontram em intenso e contínuo processo de construção.

Ela [a TV] tem influenciado nossas vivências, pois faz parte de nossas vidas, auxiliando na produção de conhecimento e subjetividade. Tal influência pode ser considerada uma questão de âmbito mundial, pois os meios de comunicação, em particular a televisão, fazem parte do cotidiano de muitas pessoas (RIZZINI et al., 2005, p. 42).

Para se identificar com os produtos culturais oferecidos pela TV, as crianças sentem a necessidade de imitar o que veem para que, de alguma maneira, se tornem iguais aos outros colegas. A partir do momento em que o padrão veiculado mostra-se compatível com estilo de vida e com os valores da criança, a mesma sente necessidade de fazer essa imitação.

O quadro se agrava com a fragilidade do posicionamento dos pais, que não assumem o lugar da autoridade. A criança hoje brinca pouco e isso é grave, pois ela poderia aprender muito com o brincar, que é uma forma de representar papéis da própria sociedade (LANNA, 2007, p. 2).

Considerando a proximidade de tais questões com a Teoria das Representações Sociais, esse estudo também será calcado nos pressupostos de Moscovici (2003). Segundo essa teoria, as representações sociais:

[...] são formas de conhecimento compartilhado, elaboradas socialmente, que permitem ao indivíduo compreender e explicar a realidade, guiar comportamentos e ações e justificar tomadas de posição. Elas surgem da necessidade do sujeito se informar sobre o mundo que o cerca, além do esforço de se ajustar a ele, saber como se comportar, dominá-lo física e intelectualmente, identificar e resolver os problemas que surgem (MOSCOVICI, 2003, p. 26).

As representações são, portanto, conhecimentos que utilizamos ao longo de nossa vida. Elas são influenciadas pelas ideias de um grupo de pessoas ou instituição que compartilha das suas experiências, ou seja, as representações. É dessa forma que a televisão, concebida aqui como uma instituição social, vai influenciar as condutas e comportamentos das crianças no âmbito de suas relações sociais.

Hoje em dia, com tanta efervescência tecnologia, tem se formado um profundo hiato entre pais e filhos. O diálogo vem sendo extinto da rotina familiar, já que os pais trabalham o dia todo e, quando chegam em casa, o que mais querem é descansar. Ao presentear os filhos com televisão, celular, videogame e outros artefatos tecnológicos, não perguntam sobre como foi o seu dia, sobre o dever de casa, e outras atividades do cotidiano da criança. Percebe-se, assim, que vivemos em um mundo onde as crianças são marcadas pelo frequente contato com as mídias, que por sua vez tendem a influenciar o modo com que as crianças se relacionam com a cultura e como elaboram novas formas de construir conhecimento (FERNANDEZ, 2003 apud BORGES, 2007).

É dessa maneira que a televisão torna-se, sutilmente, um companheiro para a criança. Em frente à TV, ela busca diálogo, diversão e estímulos para usar a criatividade e a imaginação. Ela pode agir negativamente ou positivamente nas vivências do homem, pois, “a televisão determina os valores e a influência de praticamente todas as atividades do homem” (HOINEFF, 1991, p. 21-22). Segundo McLuhan (apud LITWIN, 1997, p. 58):

Hoje, em nossas cidades, a maior parte do ensino acontece fora da escola. A quantidade de informação comunicada pela imprensa, revistas, filmes, televisão e rádio excede em grande medida à qualidade de informação comunicada pela instrução e textos na escola. Este desafio destruiu o monopólio do livro como ajuda ao ensino e derrubou os próprios muros da escola de modo tão repentino que estamos confusos, desconcertados. A TV exerce um fascínio que seduz aos adultos, que dirá às crianças que estão em fase de construção de conceitos e ideias e passam 4 horas por dia diante dela exercendo também grande influência na construção de seu imaginário a partir das imagens geradas (LITWIN, 1997, p.58).

Uma vez abordados os principais impactos da TV sobre a vida e o comportamento das crianças, a próxima seção tratará de aspectos ligados à programação.

## **2.2 Os impactos de programas infantis e desenhos animados no comportamento das crianças**

A criança costuma passar a maior parte do tempo brincando com alguém ou algo, seja na rua, na escola ou em casa. “Tal atividade de brincar dá-se no diálogo com o mundo adulto. A criança não apenas transgride o real através de sua ação lúdica, mas tenta compreendê-lo e significá-lo, brincando de ser adulto, ou seja, reinventando-o” (GOUVEA, 2009, p.29).

Anos atrás, Monteiro Lobato já concordava com esse princípio. Idealizou uma obra, o Sítio do Pica Pau Amarelo, para que a criança não pudesse apenas ler, mas sim, participar, estimulando sua imaginação e criatividade. “Daí ele ter criado na boneca de pano e no sabugo de milho algumas personagens em permanente fazer-se, em construir-se constante, onde a força criadora do leitor ganha seu espaço” (TÁVOLA, 2009, p.43).

Com o avanço da tecnologia, a obra de Monteiro Lobato passou dos livros para a televisão. A exibição de desenhos pela TV atingiu um número maior de crianças, apresentando obras que antes estavam disponíveis apenas em livros.

Quando surgiram, os programas infantis, além de gerar uma aproximação entre as crianças e a mídia, ganharam um formato específico, por meio do qual a criança estabelecia contato com a cultura e com situações do cotidiano.

Muitos programas que fizeram sucesso como Castelo Rá-Tim-Bum, Mundo da Lua e Vila Sésamo são motivo de discussão e pesquisa até hoje.

Os quadros pedagógicos têm como propósito ensinar. Apresentam conteúdo pedagógico. Predominam narrativas. Contam-se histórias, fragmentos de histórias. Há multiplicidade de personagens-doadores. Há traço forte predominante de solicitadores. Não se doa, simplesmente, conhecimento. Há sempre a tarefa de experimentar, construir, buscar (CARNEIRO, 1999, p.135).

Mas, infelizmente, quando pensamos nesses programas e nessa maneira de transmitir conhecimento às crianças, lembramos que, hoje em dia, essa programação não está mais acessível como antes. Para assistir Castelo Rá-Tim-Bum, por exemplo, é necessário ter uma TV por assinatura e procurar na “grade de programação” o dia e o horário em que costumam ser veiculados. Sobre a programação infantil na televisão, Távola afirma:

[...] o que não se pode é não se ter, como não se tem, sobretudo na programação infantil da TV de nossos dias, nenhum contato com os valores culturais do próprio país. Não temos contato na música, no comportamento, na formação da cidadania, porque a televisão hoje opera a formação de consumidores e não a de cidadãos que eventualmente seriam também consumidores (2009, p.45).

Para Dürst (2009, p.120), “um programa infantil não vale apenas para fazer a criança brincar. Trabalhar o imaginário infantil é um dos elementos do desenvolvimento da criança”. Carneiro classificou lúdicos ficcionais “os programas educativos com uma mais ampla concepção de educativo, não limitada à preleção didática. Para provocar aprendizagem, abrem-se ao imaginário, à ficção, ao ludismo, manejando linguagens e formatos” (2000, p.52).

Na década de 90, algumas mudanças sociais ocorreram no Brasil e no mundo. Desenhos animados como Dragon Ball Z e Cavaleiros do Zodíaco foram proibidos a partir do momento em que o Japão endureceu seus critérios de censura. Mas após duas décadas e conhecido hoje como “Super” Dragon Ball Z, a animação voltou diferente e obteve imenso sucesso, pois as decapitações, explosões de corpos não existem mais nesse novo desenho voltado para as crianças.

Também é válido ressaltar que os canais infantis da TV fechada sempre estiveram no topo dos rankings mensais de audiência, inclusive à frente dos canais com programação repleta de futebol e filmes. A empresa *Sophia Mind* realizou uma pesquisa para a Revista da TV, publicada em 2011 pelo jornal *O Globo*, revelando quais são os programas e canais preferidos pelas crianças.

A pesquisa relatou que a emissora mais assistida pelas crianças é o *Discovery Kids*. Em segundo lugar, está o *Cartoon Network*, seguido por Rede Globo e SBT. Já os programas mais assistidos foram: Bem 10, Scooby Doo, Pica-Pau e Castelo Rá Tim Bum. A pesquisa ainda informa que 21% das crianças escolhem o que assistir, e 86% dedicam em média 3,7 horas de seu tempo livre vendo TV; 46% das mães disseram que programas contendo

violência, *reality shows* e novelas não são assistidos pelos filhos; e 19% das crianças não são proibidas pelos pais de assistir a certos tipos de programas.

A linguagem televisiva constitui uma nova forma de experiência no mundo, a experiência virtual, por apresentar-se fragmentada, efêmera, vicária e superficial. Porém, esta linguagem televisiva vem transmitir valores e conceitos sociais da nossa época (KARPRZAK, 1997), um dos focos da presente pesquisa.

Segundo a perspectiva de pedagogos, existem alguns critérios para os desenhos serem considerados ‘bons’ para as crianças.

Os desenhos animados, além de tratarem de aspectos relacionados à moral e ao respeito, podem servir para ensinar às crianças regras de convivência em sociedade. Ou seja, podem ajudar a abordar termos e condutas fundamentais, mas que ela ainda não compreende. “Os desenhos favorecem a problematização e resolução visual de temáticas que, no espaço ‘real’, a criança tem dificuldades de compreender, como nascimento, morte, família e relacionamentos”, explica a pedagoga Patrícia Ignácio (2012, p. 1), mestre em Educação e Estudos Culturais.

Parte dos desenhos tem como objetivo retratar acontecimentos frequentes que a criança corriqueiramente vivencia — desde um encontro com um colega na escola até o momento do jantar em família. Como os personagens das animações agem e aprendem lições uns com os outros, torna-se mais simples para a criança ter suas primeiras compreensões de bem e mal senso crítico, noção de certo e errado e moral, além de alertar para consequências de atitudes consideradas inadequadas. “Esse papel é especialmente importante, pois atinge a criança no período da consolidação de valores de forma a ter influência direta na maneira como ela vai enxergar mapear e marcar sua posição no mundo”, avalia Thelma Oliveira (2015, p.1), coordenadora pedagógica da EvoBooks.

Espelhando-se em alguém quando começa a tomar noção de suas próprias decisões e ações, é comum ver as crianças reproduzindo atitudes da mãe ou do pai ou até mesmo roupas e gestos de amiguinhos pelos quais têm mais afinidade. Esse mesmo caso pode ser percebido na relação da criança com seu personagem favorito.

Depois de começarem a assistir a um desenho animado, é normal que as crianças ajam de forma parecida com seu personagem preferido. Assim sendo, especialistas das áreas de Pedagogia e Educação Infantil aconselham que os pais e os educadores estejam em alerta e verifiquem se os desenhos assistidos pelos pequenos são classificados educativos, isto é, se eles mostram em seu tema central, importantes valores a serem desenvolvidos, como diálogo,

ética, preservação do meio ambiente, solidariedade, além de estarem adequados à faixa etária da criança.

Caso contrário, o resultado pode ser danoso e acabar influenciando as crianças de forma negativa como, por exemplo, para a violência ou o consumismo. Conforme Márcia Araújo (2015, p. 1), pedagoga e professora alfabetizadora e de Expressão Corporal:

As crianças aparecem na escola com o kit completo do novo desenho: bolsa, lancheira, estojo, lápis, tênis e, quando possível, fantasiadas do mesmo. Elas apenas reproduzem as ações observadas no desenho, por um breve espaço de tempo, pois logo surge novo desenho, com novos personagens, então é hora de mudar (ARAÚJO, 2015, p. 1).

Ainda de acordo com Araújo (2015), personagens ou desenhos que podem estimular a violência, assim como os que vangloriam a imagem de moda e beleza (criando encargos prematuros quanto aos padrões ditados, por exemplo) devem ser evitados na programação das crianças:

Os meninos, com frequência brincam de lutas e armas, mesmo estas não sendo aceitas no ambiente escolar. Quando questionados sobre a brincadeira, citam algum personagem de desenho animado ou jogos de videogame. Já as meninas demonstram-se mais vaidosas e competitivas a cada ano, são muitos laços, brilhos, saltos, que transformam nossas pequenas em 'mini adultas'. Por isso, é necessário que tanto pais como professores reflitam sobre esses modelos que estamos apresentando a crianças (ARAÚJO, 2015, p. 1).

Quando o filho pega sua arma imaginária, mira em seu pai, grita "pum" e vê aquele homem cair no tapete da sala morrendo de mentirinha. São cenas comuns de ser ver no dia a dia. Porém, enquanto choca os mais politicamente corretos da bancada do sim pelo desarmamento, é vista como natural pela turma que defende que mesmo crianças pequenas conseguem separar fantasia de realidade. "A criança precisa vivenciar os mitos dos heróis para entender a realidade. Até oito, nove anos, ela elabora os sentimentos por meio das brincadeiras", argumenta a psicóloga Andréa Nolf (2006, p. 1), do Núcleo de Pesquisa de Psicologia em Informática da PUC-SP.

A criança não tem percepção da diferença entre a fantasia e a realidade. Isso pode fazer com que ela, por meio da televisão, possa confundir esses dois mundos. Para a psicóloga Lucy Peres(2016), especialista em psicologia infantil, muitas crianças brincam imitando uma arma porque já viram em filmes ou desenhos.

É uma reprodução do que ela vê [...] É preciso prevenir brincadeiras que possam gerar algum tipo de embate físico, principalmente entre os meninos que tendem a ser um pouco mais agressivos. Para crianças pequenas, especialmente menores de seis anos, a gente indica brincadeiras livres, sensoriais e de movimento. Então comprar um brinquedo não deveria ser uma prioridade. Usar a imaginação é algo muito bom (Peres, 2016, p. 1).

Segundo Raquel Soifer (1992), autora do livro *A criança e a TV*, “se uma criança passa muitas horas em frente a um televisor, isso poderá lhe causar vários problemas tanto físicos como mentais, pois é exigido dela tanta atenção auditiva e visual que outros estímulos são encobertos, como a sensação de fome, necessidades fisiológicas e outros”.

É importante salientar que estes elementos psicopatológicos constituem por sua vez a estrutura sobre a qual se estabeleceu a dependência ao televisor, além de ser sua consequência. A fascinação que exercem as luzes, as imagens e os sons emitidos pelo televisor, origina-se no mecanismo de identificação projetiva maciça, em um processo semelhante ao que produzem os sonhos, os quais, definitivamente, formam-se para manter o sujeito adormecido (SOIFER, 1992, p.51).

A TV pode ser parte integrante na formação da criança, independente dela assistir a produções boas ou ruins. Ao assistir a um programa de TV, por exemplo, a criança não tem o discernimento para distinguir o que é agradável, para assimilar, do que é desagradável, para rejeitar. Isso faz com que ela capte tudo, independentemente de ser bom ou ruim. Assim, todo e qualquer ato exibido pela televisão pode ser aprendido pela criança como normais de serem praticados. Ela pode aprender que a forma correta de se livrar de algum amiguinho que não goste, por exemplo, é agredindo-o.

Nesta monografia, tentou-se mapear quais são os desenhos mais vistos pelas crianças, verificando os propósitos e os potenciais efeitos positivos ou negativos que estes podem causar nos pequenos telespectadores, aspectos que serão abordados na próxima seção.

### **3 ANALISANDO A GRADE DA PROGRAMAÇÃO INFANTIL DOS CANAIS DE TV ABERTOS E FECHADOS**

A partir de uma extensa pesquisa em sites especializados, foram identificados os canais mais assistidos pelas crianças na contemporaneidade, quais sejam: os canais fechados Discovery Kids e Cartoon Network, e os canais abertos TV Cultura e SBT. As descrições acerca dos desenhos exibidos pelas emissoras serão apresentadas a seguir.

### 3.1 DISCOVERY KIDS

O Discovery Kids é um canal de televisão por assinatura voltado para o público pré-escolar que atua hoje no Brasil, Austrália e partes da Ásia. Fundado em 1996 pela Discovery Communications.

- *O Show da Luna*: Tem como protagonista uma menina de seis anos chamada Luna, que além de amar ciências, acredita que a Terra é um enorme laboratório, onde pode descobrir diversas curiosidades. Ela, seu irmão Júpiter e o furão Cláudio (bicho de estimação da família), vivem aventuras para solucionar a principal indagação do desenho: “O que está acontecendo aqui”? Cada episódio se desenvolve a partir de uma questão ou problema do cotidiano levantado pela menina. Com seus fiéis escudeiros Júpiter e o furão Cláudio, procuram respostas à pergunta formulada. Com diálogos divertidos e assuntos sempre muito interessantes, esse desenho consegue reunir toda a família. Desprovida de estereótipos, a protagonista Luna usa roupas normais como vestidos, blusa, short, ama seu irmão e ainda tem o apoio e participação de toda a família em seus experimentos. É um desenho que estimula as crianças a elaborarem perguntas e buscar descobertas. Classificação indicativa: livre.
- *Meu Amigãozão*: Com histórias que ensinam para as crianças o valor da amizade. Os bichos são os melhores amigos de três crianças: Bongo (o canguru) finge ser mais corajoso do que o peralta Matt, numa tática para fazer o menino pensar bem antes de se arriscar; Golias (o elefante) não desgruda de Yuri, um menino que tem certa dificuldade de dividir o que é dele, e Nessa (a girafa) é tão doce que amolece até Lili, que se acha a dona da verdade. Tratam também de questões como o egoísmo e o trabalho em equipe. Classificação indicativa: a partir dos 4 anos.
- *Que Monstro Te Mordeu*: É um desenho que aborda temas como a raiva e a inveja. Não é voltado para crianças muito pequenas, já que sua temática é bem reflexiva, pois sua mensagem principal é fazer com que as crianças comecem a saber lidar com seus sentimentos e monstros interiores. Lali é uma menina meio monstro que foi convidada para o concurso Monstro do Universo por seu amigo Romeu Umbigo. E é nesse mundo cheio de monstros coloridos, um cenário fantástico, com músicas originais e

divertidas, que vemos Lali se deparando com sentimentos que podem transformar humanos em monstros quando não discutidos com os pais, os famosos ‘monstros internos’, com os quais nos deparamos no decorrer de toda vida. Classificação indicativa: a partir dos 4 anos.

- *Doki*: É um desenho muito informativo, cheio de curiosidades sobre a história e a cultura de vários países, em que cada episódio é realizada uma nova expedição pela turminha, levando o pequeno telespectador a lugares diferentes do mundo. O cãozinho protagonista Doki vive muitas aventuras com seus amigos; Mundi (joaninha), Gabi (cabrita), Oto (tamanduá), Anabella (ema) e Fico (lontra). Classificação indicativa: a partir dos 4 anos.
- *O Zoo da Zu*: Com temas centrais sobre a zoologia, o valor da amizade e a ecologia, a história tem como protagonista Zu, uma menina de 9 anos que adora animais e passa todo o seu tempo livre no zoológico, ajudando a cuidar dos bichos ao lado dos amigos. Ela reparte seu tempo entre fazer as lições de casa, ir à escola e cuidar dos animais do zoológico, além de cultivar o sonho de ser veterinária. Zu mora com a avó e o irmão adolescente, Eric, pois seus pais são expedicionários e viajam o mundo inteiro. A cada episódio é mostrada uma aventura de Zu com o irmão, que sonha ser um astro da música, e os amigos Nuno e Lila. Além de cuidar dos bichos, as crianças interagem com os tratadores do zoológico: Tio Passarinho, Tia Mimi e Sr. Gelado. Classificação indicativa: livre.
- *Mini Beat Power Rockers*: Tem o intuito de apresentar em cada episódio um estilo musical para as crianças com canções originais e viajar a diferentes países como Itália, Estados Unidos, Colômbia e China. O desenho conta as aventuras de Fuz, Wat, Myo e Carlos, amigos que sonham em formar a maior banda da história. O detalhe é que quatro personagens são bebês que os pais deixam diariamente em um berçário, enquanto vão trabalhar. O único empecilho é Dolores, a jovem babá que cuida do local e, para ter tempo de se conectar ao mundo das redes sociais, ela quer que os nenês apenas durmam. O cineasta argentino Juan José Campanella, criador do desenho, explica que “a escolha de bebês é porque não falam e isso me remete aos desenhos que eu assistia quando criança, como Tom & Jerry ou Coiote & Papa-léguas, que também não têm diálogos” (CAMPANELLA, 2017, p. 01). Classificação indicativa: livre.

- *Natugato*: Fred é um gatinho muito esperto, destemido e cheio de energia que age como um bichano manso perto dos humanos, mas, quando eles não estão por perto, o felino explora o mundo ao ar livre com seus amigos: o cão Hal, a coelha Daisy e o rato Squeeks. Enquanto conhecem novas espécies da fauna e flora com muito humor, a turma de animais falantes encaram aventuras radicais como escalar e descer corredeiras. Classificação indicativa: a partir dos 3 anos.
- *Miss Moon*: Com uma babá protagonista, a série utiliza-se da inteligência, doçura e toques de magia de Miss Moon para transformar a rotina dos irmãos Lola, Jules e Baby Joe. Vinda em segredo do “Mundo da Magia”, Miss Moon aparece na vida de Paul e Lady Pop justamente quando eles buscavam uma babá para seus três filhos e ela se encarrega de cuidar de Lola, Jules e Baby Joe enquanto os pais trabalham. Mesmo com uma aparência jovem, Miss Moon não é humana, pois além de conseguir mudar qualquer objeto de lugar em um passe de magia, ela também consegue levitar, transformar pessoas em animais, tudo num piscar de olhos. Todos na casa descobriram os dons especiais da babá, exceto Lady Pop, a mãe das crianças. Por ser uma estrela internacional da música e viver fora de casa, nos intervalos que consegue arranjar entre os shows de suas turnês sempre aparece de surpresa em sua residência. Quando alguém que não conhece suas habilidades está por perto, Miss Moon se esforça para passar despercebida e dar conta das tarefas. Classificação indicativa: livre.
- *SuperWings*: Com objetivo de levar conhecimento as crianças, o desenho animado acompanha as viagens de Jet, um aviãozinho com uma missão: viajar o mundo para entregar encomendas para crianças. Nos episódios, ele e seus amigos Dizzy, Donnie e Roy sempre estão em alguma parte do planeta com o intuito de conhecer diferentes culturas, lugares históricos e animais selvagens para fazerem suas entregas. Classificação indicativa: a partir dos 3 anos.
- *Littlest Pet Shop*: Conta a história de Blythe Baxter, uma jovem aspirante à moda que, junto com o seu pai, mudou-se de sua antiga cidadezinha do interior para a cidade grande, em um apartamento acima da loja Littlest Pet Shop - um acampamento diário para animais de estimação que está para fechar, devido a uma concorrente. Sua

aventura começa quando ela descobre que apenas ela pode entender e conversar com todos os pets e outros animais. Desde então, ela sempre vai à loja compreender melhor a si mesma e ajudar seus novos amiguinhos a seguirem os seus sonhos. Classificação indicativa: a partir dos 5 anos.

- *George, O Curioso*: Com um macaquinho protagonista e sempre querendo levar os telespectadores a embarcarem em uma verdadeira jornada lúdica de conhecimento e exploração do mundo, George explora tudo que há a seu redor graças ao seu desejo insaciável de entender como as coisas funcionam. Sempre acompanhado de seus amigos, o Homem do Chapéu Amarelo, os irmãos Betsy e Stev, o cozinheiro Chefe Pisghetti, e a Professora Wiseman, vivem muitas aventuras. O desenho introduz, de maneira simples e divertida, conceitos básicos de matemática, ciência e engenharia. Classificação indicativa: a partir de 2 anos.
- *Charlie e Lola*: Charlie é um garoto de 7 anos que adora desenhar carros de corrida e foguetes além de jogar futebol. Ele está sempre acompanhado por sua irmãzinha Lola de quase 5 anos. Lola é muito independente, simpática e segura de si. A garotinha sempre sabe o que quer, mas nem por isso deixa de se meter em apuros. Para ajudá-la, seu irmão usa constantemente a lógica e seu senso de humor e é esse o objetivo principal do desenho, ensinar o raciocínio rápido para as crianças. Classificação indicativa: a partir de 2 anos.
- *Floogals*: O desenho, uma mistura de animação e ação, conta a história de pequenos alienígenas, que andam em meio aos humanos sem serem notados. Mostra também as descobertas das criaturas sobre coisas comuns do mundo humano. Eles foram enviados à Terra para experimentar, ouvir, ver e conhecer os humanos, sem que sejam vistos por eles, através de missões, enviando um relatório ao seu planeta sempre ao final da experiência vivida. O desenho estimula nas crianças a força que tem o trabalho em conjunto e a curiosidade em descobrir coisas novas sobre o planeta. Classificação indicativa: livre.
- *Frankie e os Zhu Zhu Pets*: A série retrata a vida de Frankie Pamplemousse, uma garotinha de 8 anos de idade, que vive com sua adorável família e com quatro hamsters falantes, alegres e extrovertidos na cidade de Anytown. O objetivo principal

do desenho é estimular nas crianças o carinho e amor sobre os animais. Classificação indicativa: livre.

- *Lelé e Linguíça*: O desenho mostra a história do cãozinho Linguíça e de sua dona Lelé. Linguíça é um verdadeiro herói que não fala, mas expõe seu jeito carinhoso e brincalhão com sua cara fofinha e o rabinho a abanar. Para proteger sua dona, Lelé e garantir que suas brincadeiras saiam conforme o esperado, ele é capaz de voar, correr, saltar e até mesmo frustrar os planos das Pombas – as aves engenhosas e sagazes que realizam sempre estratégias orquestradas – e de Trovão, o doberman musculoso e mal-humorado que mora no vizinho, o levado Vitor. O desenho ensina às crianças a lealdade e amor entre o animal de estimação e seu dono. Classificação indicativa: livre.
- *Anúncios*: Os comerciais que passam entre os desenhos do Discovery Kids são referentes a bonecas, carrinhos, sanduíches e bolachas, sempre representados por crianças e um narrador apresentando o brinquedo ou produto.

Com base nas descrições, pode-se inferir que o canal Discovery Kids parece dar preferência a desenhos que estimulam nas crianças o trabalho em equipe e também alguns com os temas focados na raiva, inveja e egoísmo, mostrando a elas que isso não faz bem a elas mesmas. Já os comerciais estimulam nas crianças a prática do consumismo desnecessário, ter o brinquedo apenas por estar passando na TV, e não por uma necessidade ou um desejo antigo, por exemplo. Impacta também na obesidade infantil, pois estimula as crianças a comerem coisas não saudáveis.

### 3.2 CARTOON NETWORK

Cartoon Network Brasil é um canal de TV por assinatura brasileiro fundado em 1993 e pertencente a Turner Broadcasting System (subsidiária da Warner Bros.). Possui geração própria e exibe a sua programação em língua portuguesa do Brasil. Exibe principalmente conteúdo animado para todas as idades.

- *O Incrível Mundo de Gumball*: A série conta a história de um gato azul de 12 anos chamado Gumball Watterson e suas aventuras e confusões na cidade de Elmore, junto com seu peixinho de estimação, seu melhor amigo chamado Darwin, sua irmã mais nova Anaís, seu pai Ricardo e a mãe Nicole. Anaís e Ricardo são coelhos e a mãe Nicole uma gata azul. Gumball e Darwin geralmente se veem envolvidos em confusões. Gumball frequenta a escola com seus irmãos em Elmore Junior High, onde ao longo da série, ele interage com vários de seus colegas na escola e com muitas outras pessoas ao redor da cidade. Inspirado em uma série familiar e colegial, *O Incrível Mundo de Gumball* mostra para as crianças o valor da família e amizade. Classificação indicativa: livre.
- *Mike, Lu e Og*: A série conta a história de uma garotinha chamada Mike que nasceu na cidade de Nova Iorque, mas acaba deixando sua casa para fazer intercâmbio em uma ilha no meio do mar em busca de uma aventura. Chegando à ilha chamada “Albonquetine”, Mike encontra os habitantes mais esquisitos que já viu, porém tornam-se amigos, os chamados Lu e Og. Embora eles estejam em uma ilha isolada, Og inventa aparelhos para ajudar seus amigos e os outros habitantes. O desenho trata da questão do compartilhamento dos pertences. Classificação indicativa: livre.
- *O Laboratório de Dexter*: Usando os conceitos da Ciência para ensinar as crianças, o desenho animado tem como protagonista o menino Dexter, que possui um enorme laboratório secreto conectado ao seu quarto. O garoto está frequentemente em conflito com a sua rebelde irmã mais velha, DeeDee. Intitulado Mandark, outro garoto superdotado, ele é inimigo de Dexter. Quase sempre, Mandark, através de métodos falsos ou por pura eventualidade, assume o mérito das conquistas de Dexter. Classificação indicativa: a partir de 5 anos.
- *Meu Amigo da Escola É Um Macaco*: O desenho conta a história de Adão, um menino de 12 anos que, após um erro de digitação do seu nome, é transferido de Chester Arthur para Charles Darwin, uma escola exclusiva para animais antropomórficos. Na nova instituição, Adão conhece Jake, um macaco comunicativo que logo se torna seu melhor amigo. Apesar dos cartazes com os dizeres “Não coma os outros alunos” espalhados por todos os cantos do colégio, o menino é o que mais tem dificuldade em chegar vivo ao final do dia, pois quando se trata de força e rapidez, ele é um

verdadeiro fiasco. Por isso, nunca se dá bem nas aulas de educação física e é atormentado pelos "valentões" da escola. Para enfrentar essas e outras situações, ele conta com a ajuda de seu novo melhor amigo Jake. O desenho traz pequenas lições de vida a cada episódio, como respeitar os amigos, ter responsabilidade e trabalhar em equipe. Classificação indicativa: a partir dos 6 anos.

- *KND-A Turma do Bairro*: Tem por objetivo principal despertar a criatividade e a imaginação das crianças. O desenho é centralizado na história de cinco crianças que estão em constante guerra contra os adultos e os adolescentes. Eles passam a maior parte do tempo em seu quartel-general, que é uma gigantesca casa da árvore com várias armas e tecnologias desenvolvidas por eles mesmos. Classificação indicativa: a partir dos 6 anos.
- *O Show De Tom & Jerry*: Com o intuito de mostrar que todos nós temos nossas diferenças, e o valor de aprendermos a respeitá-las, a trama se baseia geralmente em tentativas frustradas de Tom em capturar Jerry que, por sua vez, é bem habilidoso e sempre se safava do gatinho. Uma boa trilha sonora, diversas armadilhas e truques como bombas e ratoeiras são uns dos ingredientes quem servem como pano de fundo para a rivalidade entre o gato e o rato. Classificação indicativa: livre.
- *Dragon Ball Z*: Dividida em quatro sagas, com um total de 291 episódios, a animação conta a história de Goku, bem como de seus amigos e inimigos. Após um duelo contra Piccolo Dai-Maoh, Goku se casa com a Princesa Titi que tem um filho chamado Gohan. Eles vivem na calma de uma floresta até a chegada dos temerosos Sayajins, que vêm do espaço à procura de Goku. Ao longo do desenho podemos perceber o progresso dos personagens, o avanço de seus poderes, o surgimento de novas raças e suas modificações. Apesar do excesso de violência, o desenho ensina valores como não ser pretensioso, a importância do estudo e do trabalho em equipe. Classificação indicativa: a partir dos 7 anos.
- *As Meninas Super Poderosas*: Valorizando sempre a cumplicidade entre os irmãos, o desenho mostra a história de três garotinhas com super poderes: Docinho, Florzinha e Lindinha. Criadas pelo Professor Utônio que, após acidentalmente derrubar o "Elemento X", na poção da "Garotinha Perfeita", deu a elas superpoderes fazendo com

que entre uma brincadeira e outra, elas ainda tivessem a missão de salvar a cidade fictícia norte-americana de Townsville de diversos monstros todos os episódios. Classificação indicativa: a partir dos 6 anos.

- *As Três Espiãs Demais*: O desenho mostra a vida de três adolescentes, Sam, Clover e Alex, que dividem suas vidas “comuns” com a espionagem secreta, pois são agentes da WOOHP, uma agência de espionagem. Com o desenrolar dos episódios, vamos descobrindo as personalidades diferentes de cada personagem, como o fato de Alex ser extremamente destrambelhada, Sam a “nerd” do grupo e Clover apaixonada por moda e garotos. A cada novo capítulo existe uma missão nova e com isso aparecem novos desafios para as meninas, que sempre conseguem resolver os problemas juntas. Além de mostrarem a força que uma mulher tem, o desenho ensina para as crianças o valor da amizade e o trabalho em equipe. Classificação indicativa: a partir dos 5 anos.
- *Hora de Aventura*: O desenho segue as aventuras de Finn, um humano e de seu irmão adotivo e melhor amigo Jake, o Cão. Depois de ser abandonado pelos seus pais numa floresta, Finn é adotado pelo casal de cães Josué e Margaret. Finn e Jake, o Cão, se aventuram num futuro pós-apocalíptico por volta de mil anos após a “Grande Guerra dos Cogumelos”, na Terra de Ooo. Jake e Finn são destemidos e constantemente saem desbravando masmorras ou salvando as várias princesas da Terra de Ooo. O desenho tem o intuito de mostrar para as crianças o amor e a parceria entre humanos e animais. Classificação indicativa: a partir dos 7 anos.
- *Irmão do Jorel*: Com o propósito de mostrar que apesar das brigas, a união da família é o mais importante, a série mostra o cotidiano de Jorel e sua família. Jorel é o filho mais velho, muito doce e comunicativo, o fez ser o mais popular da cidade. No entanto, o desenho não gira em torno dele, mas sim de seu irmão mais novo, um garoto tímido e que não tem nome, é sempre chamado de “Irmão do Jorel”. Sempre ofuscado pela fama de seu irmão mais velho, Irmão do Jorel tenta ganhar sua própria identidade para ser alguém significativo na família. Classificação indicativa: a partir dos 6 anos.
- *Poderosas Magiespadas*: A série acompanha as aventuras dos irmãos gêmeos Prohyas e Vambre Warrior, dois guerreiros que moram na cidade de Riboflaven e usam

espadas mágicas que carregam vários poderes chamadas "Magiespadas". Buscam sempre novas aventuras a fim de ganhar um pouco de ouro ou para conseguir novas magiespadas e aumentar sua inacreditável coleção. O desenho passa para as crianças a mensagem de que elas saibam que podem ser o que quiserem sendo elas mesmas, sem precisar imitar algo ou alguém. Classificação indicativa: a partir dos 5 anos.

- *Ursos sem Cursos*: O desenho se passa na cidade de San Francisco, na Califórnia, e acompanha a história de três irmãos ursos adotivos, são eles: Pardo, Panda e Polar. Os irmãos moram em uma caverna (com WiFi) e adoram passear pela cidade. Eles lutam contra seus instintos animais e se esforçam para integrarem à sociedade humana, agindo como os humanos, principalmente se esforçam para fazer amizades. A série tem o intuito de ensinar para as crianças o valor da família e a união entre irmãos. Classificação indicativa: a partir dos 7 anos.
- *Anúncios*: Os comerciais que são exibidos entre um desenho e outro pelo Cartoon Network se concentram em carrinhos, bonecas, pistas de carros e casinhas. Os comerciais são coloridos e alegres. Além disso, muitos anúncios fazem o uso de desenhos ou até mesmo os próprios personagens para cativar as crianças, como por exemplo, o carro ou a pista de seus heróis, ou a casa dos sonhos de sua heroína. Outros comerciais são representados por crianças e um narrador apresentando o brinquedo.

Desse modo, o canal Cartoon Network parece priorizar desenhos que estimulem nas crianças o valor da família e da amizade, juntamente com o compartilhamento de seus pertences, trabalho em equipe e a criatividade. Já os anúncios estimulam nas crianças a prática do consumismo precoce, usando os heróis favoritos das crianças para que em seu imaginário, após os pais comparem o brinquedo, elas se tornem iguais a seus ídolos.

### 3.3 TV CULTURA

A TV Cultura é uma rede de televisão pública brasileira com sede em São Paulo. Emissora de televisão pública e comercial de caráter educativo e cultural, foi fundada em 20

de setembro de 1960 pelos Diários Associados e reinaugurada em 15 de junho de 1969 pela Fundação Padre Anchieta, sediada na capital paulista, gerando programas de televisão educativos que são transmitidos para todo o Brasil via satélite e através de suas afiliadas e retransmissoras em diversas regiões do Brasil. É mantida pela Fundação Padre Anchieta, uma fundação sem fins lucrativos que recebe recursos públicos, através do governo do estado de São Paulo, e privados, através de propagandas, apoios culturais e doações de grandes corporações. No dia 30 de janeiro de 2015, o instituto de pesquisa britânico Populus divulgou que a TV Cultura é o segundo canal de maior qualidade do mundo, atrás apenas da BBC One.

- *Cocoricó*: O desenho conta a história de Júlio, um garoto que mora na cidade e nas férias resolve ir para a fazenda de seus avós em Cocoricolândia, a cidade fictícia onde está localizada a Fazenda Cocoricó, com animais que falam, cantam e dançam. A série procura estimular a curiosidade e interesse das crianças pelos animais. Classificação indicativa: livre.
- *Thomas E Seus Amigos*: Situada na fictícia Ilha de Sodor, o desenho conta a história de Thomas, uma locomotiva azul. Trabalhando na Estação Ferroviária do Sir TophamHatt, Thomas se diverte com seus amigos: trens, ônibus e helicópteros. A história tenta mostrar para as crianças as várias personalidades que cada veículo tem sua diversidade e originalidade, com isso ninguém precisa imitar ninguém. Classificação indicativa: livre.
- *Shimmer e Shine*: A série mostra a história de Leah, uma garota que se torna amiga de duas "gênis" gêmeas chamadas Shimmer e Shine que passam a ajudar a menina a passar por seus contratemplos sempre lhe concedendo realizar, todos os dias, três desejos. Contudo, Shimmer e Shine sempre confundem os pedidos de Leah e realizam o pedido de forma errada. O desenho mostra que o mundo mágico não é feito somente de gênios masculinos e prova que meninas também podem ser geniais. Classificação indicativa: livre.
- *Blaze and The Monsters Machine*: A animação mostra Blazer, um monstertruck que precisa enfrentar as trapaças do Destruidor, uma carreta gigante que vive criando tumulto na cidade. O desenho tem o intuito de ensinar princípios da Física para as

crianças. Todos os episódios trabalham conceitos como força, velocidade e atrito. Classificação indicativa: livre.

- *Dora E Seus Amigos: Na Cidade:* Após mudar-se para Playa Verde, uma metrópole bem perto do mar, Dora entrou em uma nova escola, com isso encontrou um novo grupo de amigos, unidos por uma mesma paixão: aprender e explorar. A partir daí vivem várias aventuras na cidade. O desenho busca ensinar informações educativas para as crianças, como o inglês e espanhol. Classificação indicativa: livre.
- *Moranginho: Aventuras em Tutti Frutti:* O desenho mostra a história de Moranguinho, uma cozinheira de mão cheia e dona do popular Café Tutti Frutti. Além desconfiada, ela é atenciosa, otimista, pensativa, cheia de ideias e muito amiga. Tem dois animais de estimação, Mostarda, a gata, e Rocambole, o cachorro. Junto com eles e seus amigos, Moranguinho vive muitas aventuras. E ao longo do desenho, ele vai ensinando o valor de trabalhar em conjunto. Classificação indicativa: livre.
- *Patrulha Canina:* A série de ação e aventura é estrelada por seis filhotes, que são liderados por um menino de 10 anos de idade chamado Ryder. Com habilidades únicas para resolver problemas, a patrulha canina trabalha em conjunto em missões arriscadas de resgate e para proteger a cidade. O desenho estimula a socialização a partir dos cães, a resolução de problemas em equipe e o reconhecimento das habilidades de cada um a partir das missões. Classificação indicativa: livre.
- *Zupt! Com O Seninha:* Seninha é um garoto de oito anos que é apaixonado por corridas. No bairro onde mora, disputa provas numa mini-pista com sua turma de amigos “pilotos” como ele, quando não está na escola. Seninha é bastante determinado e não gosta de perder nenhuma corrida que disputa, seu sonho é ser um piloto de Fórmula 1 quando crescer. Braço Duro é seu adversário, faz de tudo para ser vitorioso, mas sempre usando muita trapaça. O desenho mostra para as crianças as coisas como a ética, por exemplo, que não se deve trapacear para ganhar alguma coisa. Classificação indicativa: livre.
- *Anúncios:* O canal Tv Cultura não apresenta comerciais voltados para as crianças nos intervalos de seus desenhos e sim comerciais de outros programas da própria emissora.

A partir das descrições expostas acima, pode-se dizer que o canal TV Cultura tende a priorizar desenhos que estimulem nas crianças o interesse em animais, princípios da Física e também no trabalho em equipe.

### 3.4 SBT

Sistema Brasileiro de Televisão (conhecido pela sigla SBT) é uma rede de televisão comercial aberta brasileira fundada em 19 de agosto de 1981 pelo empresário e animador de televisão Silvio Santos. Em 2016, o SBT foi a segunda rede de televisão mais vista do país.

- *Masha e o Urso*: Masha é uma menininha de três anos muito bagunceira, mora na floresta, constantemente passeia sozinha procurando animais para brincar e sempre apronta confusões. Urso é um dos amigos de Masha, é sério e calmo, além disso, sabe fazer alguns truques de mágica e acrobacias por já ter trabalhado em um circo. O desenho ensina às crianças o valor da amizade, do carinho e da liberdade. Classificação indicativa: a partir de 1 ano.
- *PollyPocket: Polly*: é uma garota ousada e que adora emoções. Ela vive na cidade fictícia Pollyville, sempre acompanhada de suas amigas Lea, Lila, Shani, Kerstie, Crissy, do namorado Ricky e também de seus bichinhos de estimação, os “Cutants”, que juntos procuram fazer cada dia, o melhor dia de todos. O desenho mostra para as crianças o valor da amizade e do respeito às diferenças, pois cada um da turma tem sua própria personalidade. Classificação indicativa: a partir de 4 anos.
- *Os Pinguins de Madagascar*: Originária do filme Madagascar, Os Pinguins de Madagascar conta as aventuras de Capitão, Kowalski, Rico e Recruta. Ao lado dos lêmures Rei Julien e de Mort, a turma faz parte de um esquadrão de elite do zoológico do Central Park, em Nova York, onde a missão é garantir a paz e a tranquilidade dos animais que vivem ali. O desenho mostra a importância do trabalho em grupo juntamente com o calor da amizade. Classificação indicativa: livre.
- *Kung Fu Panda*: Panda Pô é encantado pelo kung fu, mesmo sem saber lutar ainda. Embora um pouco desajeitado, ele adora inventar seu próprio estilo. Seu maior sonho

é conhecer os cinco mestres do Palácio de Jade que são compostos por mestre Macaco, Louva-A-Deus, Víbora, Garça e Tigresa e denominam-se Os Cinco Furiosos. Eles foram treinados pelo melhor mestre de kung fu da China, o Mestre Shifu. A lição do desenho para as crianças é incentivá-los a ter coragem. Coragem para se transformarem na melhor versão de você mesmo. Pô, por exemplo, sempre foi consciente de suas limitações físicas, porém a sua determinação foi maior do que esses fatores. Classificação indicativa: livre.

- *Tartarugas Ninja*: Após sofrerem uma mutação por uma substância alienígena misteriosa, Leonardo, Donatello, Raphael e Michelangelo são quatro tartarugas adolescentes. Foram treinados na arte do Ninjutsu pelo mestre Splinter. Todos os dias eles saem dos esgotos em direção à superfície para defender a cidade das forças do mal. O desenho busca ensinar para as crianças o trabalho em equipe e o valor da amizade. Classificação indicativa: a partir dos 4 anos.
- *Os Jovens Titãs em Ação*: O desenho foca em situações vividas pelos Titãs Robis, Cibouge, Estelar, Ravena e Mutano quando não estão salvando o mundo. Sempre juntos, os Titãs lutam diariamente contra vilões conhecidos por eles. O desenho tem o intuito de mostrar a união entre amigos. Classificação indicativa: a partir dos 4 anos.
- *Carinha de Anjo*: Carinha de anjo é uma telenovela brasileira produzida e exibida originalmente pelo SBT. Inspirada na mexicana Carita de ángel. Dulce Maria, uma garotinha de 5 anos é a protagonista da novela, uma menina inteligente, ingênua, alegre, além de ser muito brincalhona extremamente curiosa e aventureira. Filha única, Dulce Maria diverte a todos com suas perguntas e comentários indiscretos e surpreende com suas descobertas. Seu pai, Gustavo, é um empresário bem-sucedido da cafeicultura brasileira. Sua mãe, Teresa faleceu num acidente quando Dulce tinha apenas 3 anos de idade. Traumatizado com o ocorrido, Gustavo mudou-se para a Espanha por onde viveu dois anos isolado da família, deixando a filha no colégio interno católico: Doce Horizonte. Na ausência do pai, Dulce Maria contou com o amor e os cuidados de Estefânia, uma prima de Gustavo que foi carinhosamente apelidada pela garota de “Tia Perucas”, pois é cheia de personalidade e estilo. Recebeu ainda a atenção de todas as freiras e noviças do internato onde vive e estuda

e do Padre Gabriel. A novela tem como objetivo mostrar para as crianças o amor ao próximo. Classificação indicativa: livre.

- *Chiquititas*: É uma telenovela brasileira produzida e exibida originalmente pelo SBT. O folhetim inspirou-se na telenovela argentina de Cris Morena, que também deu origem à primeira versão brasileira. A novela gira em torno do orfanato Raio de Luz, que carrega um grande segredo envolvendo o dono do orfanato, Dr. José Ricardo Almeida Campos e a sua família. Há exatos treze anos, um período anterior à novela, Gabriela, filha do Dr. José Ricardo se apaixonou e ficou grávida de Miguel, filho de Valentina, a empregada da casa dos Almeida Campos. Pouco depois, Dr. José sequestrou sua neta por não aceitar a ideia de que sua filha se envolvesse com um empregado. Com isso, Milena, apelidada como Mili, precisava de um lugar para morar, ele então comprou um casarão e fundou um orfanato, o Raio de Luz. Mili cresceu lá com outras crianças que posteriormente iam chegando. A novela tem o intuito de mostrar as crianças o valor da amizade, a união, o trabalho em equipe e o perdão. Classificação indicativa: livre.
- *Anúncios*: As propagandas que são exibidas entre os desenhos do SBT são referentes a bonecas, carrinhos e chocolates e são ilustrados por crianças e um narrador apresentando o brinquedo.

Considerando as descrições acima, o canal SBT parece focalizar desenhos que estimulem e ensinem às crianças o valor da amizade, o respeito às diferenças e o trabalho em grupo. Todos os comerciais têm o intuito de fazer com que as crianças consumam de qualquer modo esses produtos, sem qualquer teor educativo ou saudável.

Tecidas as ponderações teóricas e feitas as análises acerca da programação infantil televisiva na atualidade, o próximo capítulo vai apresentar as considerações finais acerca deste estudo.

## 4 CONCLUSÃO

A presente monografia teve como principal objetivo investigar os principais efeitos e impactos da grade de programação de emissoras televisivas abertas e fechadas voltadas para o público infantil no comportamento das crianças.

Para cumprir com esta tarefa, inicialmente foi realizada uma pesquisa bibliográfica, por meio da leitura de livros, artigos e estudos publicados recentemente com foco nesta temática. Com isso, pode ser demonstrado que, na contemporaneidade, as crianças passam muito mais tempo “conectados” com os personagens da TV do que com os próprios pais ou professores, o que traz significativas consequências para a construção da identidade da criança, além de influenciar em suas escolhas, formação de valores e comportamentos.

Posteriormente, procedeu-se à análise de desenhos, novelas e outros programas voltados para o público mirim em quatro canais televisivos: Discovery Kids, Cartoon Network, TV Cultura e SBT.

Cada canal tem sua linha de desenhos e, por isso, as crianças são estimuladas de variadas formas. De maneira geral, nos quatro canais analisados, os desenhos utilizam diferentes formas para demonstrar às crianças como agir e aprender lições uns com os outros. Alguns dos principais valores e ensinamentos transmitidos são os do trabalho em equipe, mostrados pelos personagens que essa união em equipe sempre vence, que o individualismo nem sempre é bom, pois em grupo se pode mais. Ajudam as crianças em suas primeiras noções de bem e mal e certo e errado, e incentivam a interação e a amizade com os animais. Em contrapartida, cabe salientar que a análise das grades também apontou para certa carência de desenhos que incentivem na criança a prática de atividade física e de alimentação saudável.

Em se tratando dos canais fechados, o Discovery Kids traz representações ligadas ao autoconhecimento e à descoberta, permitindo à criança aprender sobre ciências, matemática, engenharia, ecologia, zoologia, fauna, flora, história e cultura de diferentes países do mundo.

Já o Cartoon Network apresenta animações vinculadas a conceitos de ciências, amizade, responsabilidade, empoderamento de mulheres e filhos adotivos. Por outro lado, é recorrente a presença de representações associadas à rivalidade, violência, espionagem, quartel general, luta entre crianças e adultos.

Quanto aos canais abertos analisados, diferentemente do Cartoon Network, a TV Cultura representa o poder da mulher vinculado à sua inteligência, e não a armas e superpoderes. O incentivo à aprendizagem de novas línguas e de princípios da física também

foram observados, além de valores com foco na competição pautada na ética. Chama atenção o fato do canal não veicular comerciais voltados para o público infantil, respeitando o seu processo de desenvolvimento cognitivo e evitando o consumismo precoce, ao contrário dos demais canais analisados.

Já o SBT, apesar de dar ênfase ao valor da amizade, da coragem e da determinação, também tende a incentivar a luta, a rivalidade, além de reforçar valores tradicionais em nossa sociedade, como a fé católica, a diferença entre classes sociais por meio de sua séries e novelas voltadas para o público infantil.

Com base nestas conclusões, pode-se demonstrar a necessidade dos pais atuarem e acompanharem mais de perto o desenvolvimento e o processo educativo dos seus filhos, observando inclusive a programação televisiva assistida pelas crianças. Quando oportuno, devem reivindicar pela produção de conteúdos que possam contribuir positivamente para a formação dos pequenos telespectadores. Não se trata de demonizar o consumo de uma mídia tecnológica, mas sim, explorar alternativas para que ela possa atuar positivamente em prol da formação da cidadania das crianças.

## REFERÊNCIAS

- BIAGGIO, A. M. B. **Psicologia do Desenvolvimento**. Petrópolis: Vozes, 1976.
- BOLSANELO, A. **A infância: análise do comportamento humano em Psicologia**. (Conselhos). 3. ed. Curitiba: Educacional Brasileira, 1981.
- BORGES, R. B. **Contribuição das mídias para a construção do conhecimento na educação infantil**, 2007, 82 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Curso de Pós-graduação em Educação, Universidade Estácio de Sá do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.
- BRASIL, U. 'Mini Beat Power Rockers' traz banda formada por quatro bebês. **Estado de São Paulo**, São Paulo, 28 ago. 2017. Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,mini-beat-power-rockers-traz-banda-formada-por-quatro-bebes,70001952662/>>. Acesso em: 26 set. 2017.
- CARNEIRO, V.L.Q. **Castelo Rá-Tim-Bum**. 1. ed. São Paulo: Annablume, 1999.
- CARLSSON, U.; FEILITZEN, C.V. (Orgs.). **A criança e a mídia: imagem, educação e participação**. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2002.
- CARVALHO, L. Brinquedos que estimulam a violência devem ser evitados, dizem especialistas. **A Crítica**, Manaus, 06 out. 2016. Disponível em: <<http://www.acritica.com/channels/manaus/news/brinquedos-que-estimulam-a-violencia-devem-ser-evitados-dizem-especialistas/>>. Acesso em: 15 out. 2017.
- CLASSAPP. **Como os desenhos animados podem ajudar no desenvolvimento das crianças?** 2015. Disponível em: <<http://blog.classapp.com.br/como-os-desenhos-animados-podem-ajudar-no-desenvolvimento-das-criancas/>>. Acesso em: 26 set. 2017.
- CRUZ, M. **As crianças e os desenhos animados**. 2012. Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/comportamento/0101.html>>. Acesso em: 09 out. 2017.
- DUARTE, R.; MIGLIORA, R.; LEITE, C. O que as crianças sabem sobre o que aprendem com a tevê. In: DUARTE, R. (Org.). **A televisão pelo olhar das crianças**. São Paulo: Cortez Editora, 2008. p 95-107.
- DÜRST, Walter George. Especialização da TV/Especialização do sentido. In: PACHECO, Elza (Org.) **Televisão, criança, imaginário e educação**. 5.ed. Campinas: Papyrus, 2009. p.119-123.

- EXORBEIO. **O que as crianças assistem hoje e a decadência da programação infantil.** 2016. Disponível em: <<http://www.exorbeio.com/o-que-as-criancas-assistem-hoje-e/>>. Acesso em: 19 jun. 2017.
- FERNANDES, A. H.; OSWALD, M.L.B.M. Recepção dos desenhos animados da tv e as relações entre a criança e o adulto: desencontros e encontros. **Caderno Cedes**, Campinas, v. 25, n. 65, p. 25-41, jan./abr. 2005.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GOUVEA, Maria Cristina Soares de. Infância: Entre a anterioridade e a alteridade. In: SOUTO, Kely Cristina Nogueira, et.al. **A infância na mídia.** Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p.13-45.
- HOINEFF, Nelson. **TV em expansão.** Rio de Janeiro: Record, 1991.
- INSTITUTO ALANA. **Por que a publicidade faz mal para as crianças.** 2009.
- KARPRZAK, R.G. **Desenhos animados em tempos de violência:** uma contribuição para pensar em construção de valores sócio-morais em crianças pré-escolares, 1997, 132 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia)- Curso de Pós-graduação em Psicologia do Desenvolvimento, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 1997.
- KOTLER, P. **Princípios de Marketing.** São Paulo: Pearson Education, 2007.
- LANNA, M. C. S. M. Geração canguru: quando os filhos não querem sair de casa. **Rede Pitágoras: Família em rede** [s.l.] n. 1, ano1, p. 1-2, jun. 2007.
- LIMA, F.D. L. L; QUELUZ, G. L. **A Tecnologia e a Educação Tecnológica:** elementos para uma sistematização conceitual, Secretaria Estadual de Educação do Paraná, 2010. Disponível em:<[http://educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/2010/Pedagogia/atecnologiaedtecnologicaok.pdf](http://educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Pedagogia/atecnologiaedtecnologicaok.pdf)>. Acesso em 16 jul. 2017.
- LOBATO, E. M.R.V.C. Descontrole remoto-Fictícia ou real, a violência na tevê afeta o dia-a-dia dos pequenos e deve ser motivo de acompanhamento e bate papo entre pais e filhos. **Isto É**, São Paulo, n. 1751, p 52-57, abr. 2003.
- MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação:** como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 1979.

- MIGUEL, T. P.; CONTINO, A. L. B. A influência da televisão sobre o comportamento psicossocial de crianças. **Revista Científica da Faminas**, Belo Horizonte, v. 9, n. 1, jan./abr. 2013. Disponível em: <<http://www.faminas.edu.br/download/baixar/427>>. Acesso em: 22 jun. 2017.
- MONTEIRO, N. C. F. A censura e o advento da TV. **Observatório da Imprensa**, [S.l.], ed.566,01 dez. 2009. Disponível em:<[HTTP://observatoriodaimpresa.com.br/diretorio-academico/a-censura-e-o-advento-da-tv/.](HTTP://observatoriodaimpresa.com.br/diretorio-academico/a-censura-e-o-advento-da-tv/)> Acesso em 20 jun. 2017.
- MOSCOVICI, S. **Representações sociais: investigação em psicologia social**. Petrópolis, Vozes 2003.
- ORJUELA, G. M. A. **Efeitos da televisão sobre o comportamento anti-social e pró-social: uma introdução a literatura empírica em psicologia social**, 1977. Dissertação (Mestrado) – Curso de Pós graduação em Multimeios, Universidade Estadual de Campinas, 1997.
- RIZZINI, I et al. Adolescentes brasileiros, mídia e novas tecnologias. **ALCEU**, Rio de Janeiro, v. 6, n 11, p. 41- 63, jul./dez. 2005.
- SOIFER, R. **A criança e a TV: uma visão psicanalítica**. ed. Artes Medicas, 1991.
- SOUZA, N. **Pesquisa revela os canais favoritos das crianças**. 2011. Disponível em: <<http://anmtv.xpg.uol.com.br/pesquisa-revela-os-canais-favoritos-das-criancas/>>. Acesso em: 12 jul. 2017.
- TÁVOLA, A. TV, criança e imaginário. In: PACHECO, Elza (Org.). **Televisão, criança, imaginário e educação**. 5.ed. Campinas: Papyrus, 2009. p.39-49.
- TÓFOLI, D. Violência em desenhos infantis é debatida. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 25 abr. 2006. Disponível em:<<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff2504200626.htm/>> Acesso em 28 jun. 2017.
- VERGARA, S. C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. São Paulo: Atlas, 2007.