



As crianças da Rede Pública de Ensino e os Desenhos Animados¹

Luzia Mirella Pontes Z. de OLIVEIRA²

Antonio Clériston de ANDRADE³

Universidade Federal de Pernambuco, UFPE, Recife, Pernambuco

RESUMO

O presente artigo buscou observar a preferência dos desenhos animados nos alunos, entre oito e doze anos, da Rede Pública de Ensino da Região Metropolitana do Recife para analisar a influência comportamental que a programação televisiva infantil tem exercido neste público.

Palavras-chave: Desenhos animados, desenvolvimento da criança, programação infantil, comunicação.

INTRODUÇÃO

Toda criança possui necessidade lúdica. É através das brincadeiras que ela começa a aprender noções de sociabilidade e dos direitos dos outros. É com os jogos que o ego se estrutura, que a personalidade é desenvolvida e que se aprende a competir.

Enfim, tanto os psicólogos como os médicos estamos de acordo em que, para a saúde física e mental da criança, o jogo é vital, seja este considerado uma descarga de energia, como afirma Spencer, ou pelo contrário, um descanso da fadiga imposta pela rigidez dos estudos e pelas exigências familiares e sociais. (ADRADOS, 1988, p.307)

O Brasil, em sua condição emergente, obriga que os pais possuam uma intensa jornada de trabalho para sustentar a família, reduzindo, conseqüentemente, o tempo livre para realizar atividades conjuntas com os filhos.

Diante dessa realidade, unida à falta de espaço dentro dos lares e, frequentemente, à ausência de espaços públicos adequados para a criança brincar –

¹ Trabalho apresentado no IJ 2 – Publicidade e Propaganda do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 10 a 12 de junho de 2010.

² Estudante de graduação do Curso de Jornalismo da UFPE, E-mail: pontesmirella@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor, mestre em Comunicação Social e doutorando em Linguística (UFPE), email: cleristonhq@terra.com.br



problema recorrente dos grandes centros urbanos – a televisão passa a ser uma das poucas opções de entretenimento. Os pais, ávidos por descanso, passam a incentivar os pequenos inquietos a se posicionarem na frente da televisão e acompanhar uma extensa programação.

Que tipo de conteúdo é produzido pela mídia para este público? Que influência esse conteúdo pode exercer na mente e, conseqüentemente, no comportamento das crianças? Até que ponto a informação é recebida passivamente?

No livro⁴ **A criança e a violência na mídia** consta em uma das pesquisas, por exemplo, que as crianças inglesas não sabiam o número do serviço de emergência de seu país; quando indagadas respondiam 911 - o número americano. A partir de um estudo de mídia, definiu-se a estimativa de que um jovem americano de 18 anos, já presenciou uns 18 mil assassinatos fictícios pela televisão.

Por outro lado, pesquisas desse cunho englobam fatores sociais e culturais, levando crianças a responderem de formas antagônicas aos mesmos estímulos. São comuns estudos que analisam o comportamento das crianças nas cadeiras enquanto elas assistem a um filme. Enquanto uma chora com medo ou fecha os olhos, outra pode se portar com serenidade. “Nem sempre se percebe a realidade tal qual ela é. Por vezes distorcemos a percepção das coisas com base em nossas necessidades, motivações, estados emotivos, atitudes e personalidades”. (STRUCCHI, 2007, p.23)

Também é questionável o acesso fácil à programação que envolve a tríade violência, pornografia e sexo. Entretanto, defendida pelo artigo 17 da Convenção da ONU sobre os Direitos da Criança, de 1989, no qual toda criança teria liberdade de expressão: liberdade de procurar, receber e partilhar informações. Como forma de introdução, o Comitê⁵ expressou sua visão de que, “assim como acontece com os direitos humanos em geral, a imprensa e outros tipos de mídia têm funções especiais na promoção e proteção dos direitos fundamentais da criança e em ajudar a tornar realidade os princípios e padrões da convenção” (HAMMARBERG, 1999, p.35).

Em paralelo, pesquisadores discutem até que ponto a mídia, isoladamente, tem a função de proteger a criança. Eles atribuem essa função também aos pais, educadores e sociedade em geral através da permissão/proibição para determinados conteúdos.

⁴ CARSON, Ulla; FEILITZEN, Cecilia Von. (orgs.) **A criança e a violência na mídia**. São Paulo: Cortez, Brasília: UNESCO, 1999.

⁵ Comitê da Convenção da ONU sobre os Direitos da Criança, realizado em 1989.



Como se vê, muitas pesquisas estão sendo feitas, porém possuem resultados divergentes e as idéias ainda confrontam os interesses dos grupos detentores dos canais midiáticos. Une-se a isso o fato de que muitos países, embora concordem com a necessidade de uma modificação na programação e na adoção de um viés mais educativo, argumentam que não possuem recursos suficientes para investir. Por isso está sendo discutida, de forma intensa, uma regulamentação e uma legislação voluntária que envolve todos os países.

Regulamentação e Legislação sobre a programação televisiva infantil

A Convenção da ONU ⁶ sobre os Direitos da Criança, em 1989, tratou questões relacionadas à mídia, reforçadas pelos artigos 13 e 17. Eles asseguram a liberdade de expressão, bem como o direito de procurar, de receber e de propagar a informação, preservando o respeito e protegendo as crianças para que elas mantenham o bem-estar físico e mental. Atribuem ao Estado a função de incentivar os meios de comunicação para produzir materiais que auxiliem o um desenvolvimento saudável.

Essa Convenção foi ratificada 191 países do globo em 1997. Apenas os Estados Unidos e a Somália não aceitaram formalmente essa regulamentação.

Houve, posteriormente, outras Resoluções internacionais com a de Bratislava e a Carta sobre a televisão infantil. Eventos revolucionários que estimularam diversas regiões a criar fóruns e conferências para reavaliar, modificar e criar regulamentações próprias de proteção à criança em relação à mídia.

A Resolução de Bratislava surgiu a partir de um encontro, convocado pela CIFEJ⁷, entre produtores, emissoras e interessados na produção infantil que desejavam dividir experiências. Englobou pessoas de todo o mundo na bienal de desenhos animados na Bratislava, em 1994.

A resolução expôs a conscientização do impacto dos filmes e das outras mídias nas crianças e da relevância de conter nos filmes os valores humanos e de

⁶ A Organização das nações Unidas é uma instituição internacional formada por 192 Estados, fundada após a Segunda Guerra Mundial para manter a paz e a segurança no mundo.

⁷ Centro Internacional de Filmes para Crianças e Jovens (Centre International Du Film pour L'enfance et la Jeunesse – <http://www.cifej.com>)



contribuir no desenvolvimento delas e dos jovens. Devendo, por exemplo, estimular o pensamento criativo e a tomada de decisões, auxiliando na construção de sua identidade.

Ela defende que Governo, parlamentos, órgãos e instituições assumam um dever com o futuro de cada nação, o que significa incentivar o aumento da produção de programas e filmes infantis através de um maior investimento; aumentar a distribuição, para o público infantil, de mídias que visem valores artísticos em detrimento dos comerciais; estimular a produção para crianças em ambientes educacionais e apoiar pesquisas que analisem como esse público recebe a informação passada pelos diversos tipos de mídia.

Já a Carta sobre a televisão infantil foi apresentada por Anna Home, chefe de programas para crianças da BBC, no Primeiro Encontro Mundial sobre criança e televisão, realizado na Austrália, em 1995. Essa carta, depois de revisada, foi adotada por diversas organizações que a adaptaram às necessidades de suas respectivas nações.

Nela, se defende a alta qualidade dos programas, feitos para as crianças, com o objetivo de desenvolvimento social, físico e mental, além do puro entretenimento com fim comercial. Visa também a conscientização de outras culturas em paralelo com a cultura nativa (daí a importância da criação dos programas nacionais), assim como a amplitude dos programas em termos de conteúdo e gênero, indo de encontro à cenas de violência gratuita. Intercede também pela fixação de horários regulares para a programação infantil e pelo reconhecimento dos governos sobre a vulnerabilidade e fragilidade das crianças em relação à televisão, devendo estes, por conseguinte, adotar medidas de proteção.

O desenvolvimento psicológico infantil (dos 8 aos 12 anos)

Aos seis anos, a criança sai da pré-escola e passa a frequentar, de fato, a escola, onde experimenta uma mudança radical no seu cotidiano. Começa a se adaptar às coerções, vivenciando um meio afetivamente neutro, o que desafia um egocentrismo natural da infância. É a partir dessa idade que adquire uma assimilação intelectual mais efetiva.

Contudo, é somente a partir dos oito anos que a criança se volta mais para o ambiente e se torna mais confiante. Ela já não se entrega tanto à fantasia e passa a ser muito sensível em relação às opiniões dos colegas. Com essa idade, já possui traços mais definidos e escreve com moderada facilidade. Sendo este um dos motivos pelo qual foi escolhida a idade de oito anos como a mínima para a participação na pesquisa.



Aos nove, a capacidade crítica está sendo desenvolvida e já se percebe noções de preocupações morais e filosóficas, aparecendo por isso um apego a algumas pessoas, não necessariamente reais, e o desejo de imitá-las (características de suma importância para o presente trabalho). Espera-se que elas sejam capazes de explicar de forma consistente, evidentemente dentro das suas limitações, porque repudiam ou admiram determinados personagens com base no que julgam certo ou errado.

Aos dez, as tendências que surgiram aos nove são ainda mais reforçadas. A necessidade do grupo é grande e a diferenciação sexual se faz notória.

Aos onze, já possui traços da adolescência com uma individualidade definida e, aos doze, fim da infância, já se constata modos próprios de pensar, de sentir, de agir que se concretizam no adulto. Sendo, por isso, essa a idade limite estabelecida para a realização da pesquisa.

A partir dos 13 anos, o indivíduo já é considerado adolescente e, incluí-los, ocasionaria a descaracterização do propósito da pesquisa, direcionada ao público infantil. Nesta fase, há uma preocupação em mostrar-se “grande” e, por isso, tem-se uma tendência ao distanciamento da programação estudada. Há uma negação por pressão do grupo de convívio social.

Um estudo de caso

O objetivo da pesquisa foi conhecer os programas de televisão mais difundidos entre as crianças, de oito à doze anos, da rede pública de ensino do Recife. A partir daí, avaliar não somente a natureza, a mensagem da animação, mas, sobretudo, a recepção, a interpretação pueril dos desenhos. Buscou-se saber o que eles absorvem, como o fazem e o reproduzem no cotidiano, dentro de seus grupos de relacionamento, seja apenas através de brincadeiras ou em ações que fortalecem/enfraquecem suas relações interpessoais.

Para isso, foram selecionados 80 estudantes de duas Instituições Públicas de Ensino. Foram escolhidos aleatoriamente 40 alunos do turno da manhã, entre oito e doze anos, (sendo 20 meninos e 20 meninas) da Escola Estadual Padre Dehon e 40 alunos da Escola Municipal Ercina Lapenda do turno da tarde, obedecendo aos mesmos critérios em relação ao sexo e à idade citados acima.

O formulário utilizado possuía questões abertas para não restringir o universo das opções. Assim, novelas, programas de auditórios, de cunho esportivo e de outras naturezas poderiam ser citados. O aluno era questionado sobre seu programa e

personagem preferido. Também lhe foi pedido uma justificativa das escolhas e que ele fizesse uma ilustração do personagem ou de uma cena que o tivesse agradado. Os resultados foram analisados de acordo com as seguintes variáveis: sexo, turno de estudo e idade.

Gráfico 1. Preferência dos desenhos pelas meninas do turno da manhã.

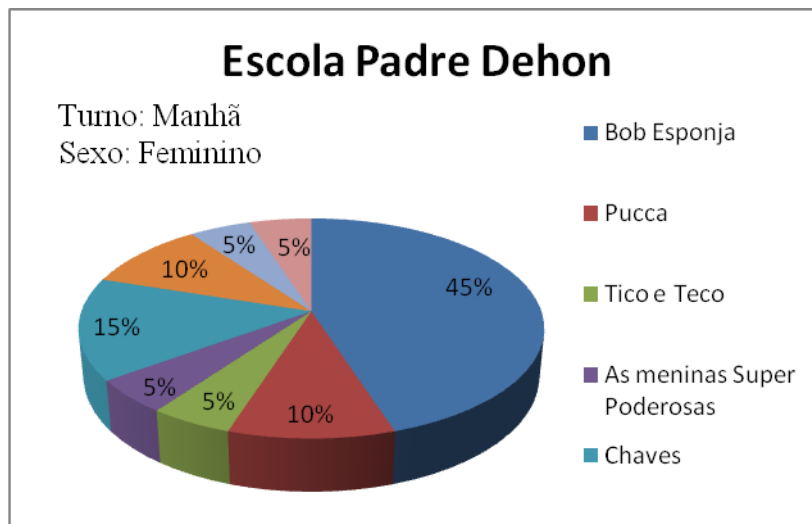
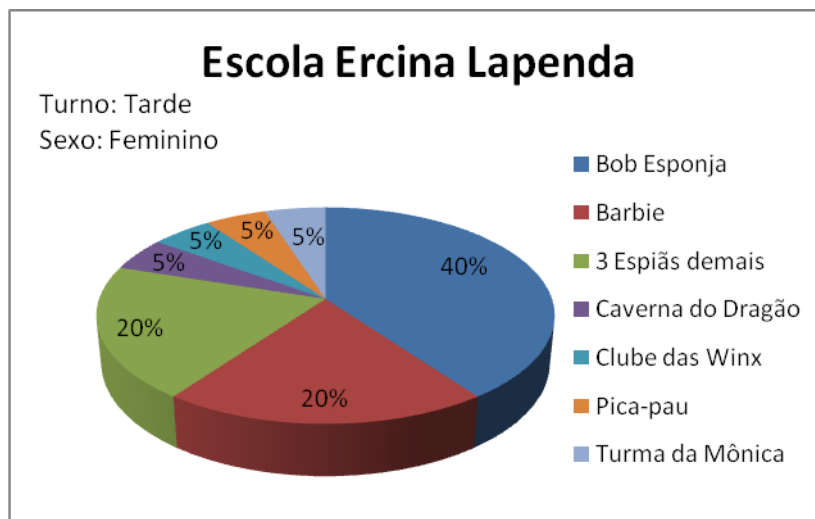


Gráfico 2. Preferência dos desenhos pelas meninas do turno da tarde.



Observa-se que apesar da abrangência nas escolhas dos programas (14) pelo sexo feminino, apenas uma minoria optou por novelas – três num universo de quarenta meninas. É relevante também, o fato de apenas um desenho coincidir entre os dois turnos: Bob Esponja – Tido como preferido por 45% das meninas que estudam no turno

da manhã e por 40% das que estudam no turno da tarde, totalizando 42,5% no universo feminino pesquisado.

Gráfico 3. Preferência dos desenhos pelos meninos do turno da manhã.

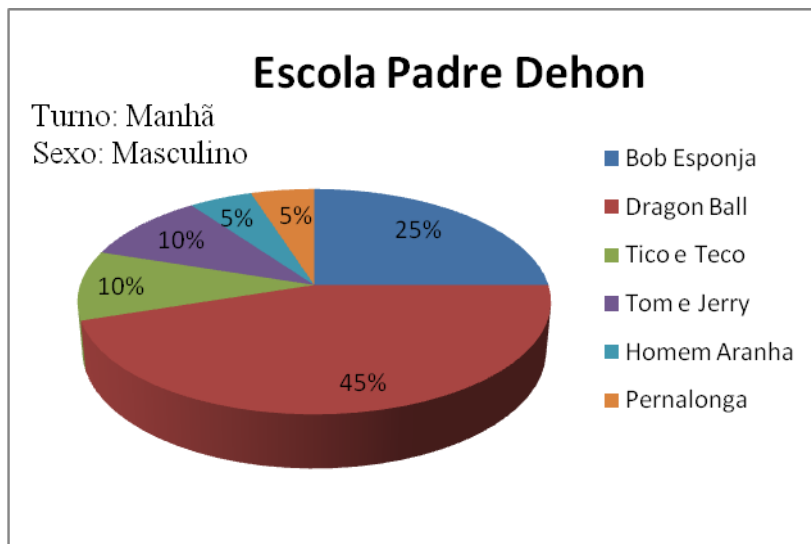
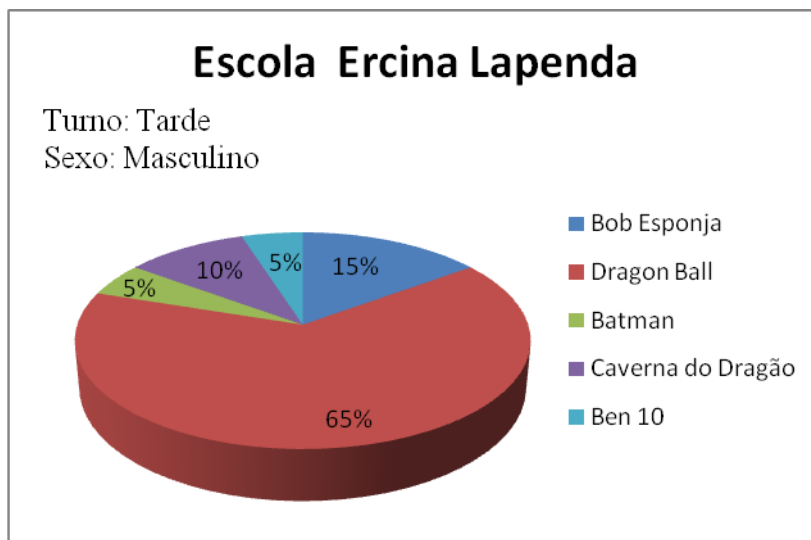


Gráfico 4. Preferência dos desenhos pelos meninos do turno da tarde.



Já entre os meninos, são englobados nove desenhos. O favorito entre eles foi Dragon Ball, escolhido por 22 alunos (55%). O predileto entre as meninas, Bob Esponja, atingiu a segunda colocação no sexo masculino, representando apenas 20% das



escolhas. Observou-se a ausência de programas de outras naturezas, como os esportivos, populares entre os adolescentes do sexo masculino.

Verificou-se que, dentre os estudantes do turno da manhã, apenas “Bob Esponja” e “Tico e Teco” coincidem entre os sexos. O primeiro representa 35% das escolhas e o segundo 7,5%.

Entre os estudantes do turno da tarde, “Bob Esponja” e “Caverna do Dragão” foram os desenhos similares entre os sexos. A popularidade de Bob Esponja caiu para 27,5% e o segundo colocado obteve índice semelhante a “Tico e Teco”, 7,5%.

A seguir, os desenhos com maior popularidade em cada sexo (Bob Esponja e Dragon Ball) e os similares entre ambos (Bob Esponja, Caverna do Dragão e Tico e Teco) são analisados de acordo com o conteúdo da história, com a personalidade e com metas dos personagens principais.

Bob Esponja (Sponge Bob Square Pants)

Criado em 1999, Bob Esponja Calça Quadrada é um desenho americano criado pelo animador e biólogo marinho Stephen Hillenburg. A história se passa no fundo do mar, precisamente na Fenda do Biquini, localizada no oceano Pacífico. Através do humor, a animação retrata tipificações da sociedade americana. Não possui cenas violentas. Os pequenos afirmam que o acham muito engraçado e por isso o assistem. Cada episódio dura cerca de 10 minutos.

Personagens Principais:

Bob Esponja Calça Quadrada: É uma esponja do mar que mora num abacaxi. Trabalha numa hamburgueria chamada Siri Cascudo, onde, mecanicamente, realiza inúmeras tarefas simultaneamente.

Patrick Estrela: Uma estrela do mar – é o melhor amigo de Bob Esponja. Sua inteligência é contestável.

Lula Molusco: Companheiro de trabalho de Bob, está sempre de mau humor. Alguns episódios mostram seu grande interesse pela arte.

Sandy Bochechas: É um esquilo do sexo feminino. Cientista, ela utiliza uma roupa de astronauta que a permite respirar.

O apego ao dinheiro é simbolizado pelo Sirigueijo, o chefe de Bob Esponja. Extremamente capitalista, protege a todo custo sua receita secreta de hambúrguer. Também não trata seus funcionários da maneira adequada, sempre os sobrecarregando.



Bob Esponja, por sua vez, é o típico homem-médio. Dotado de pouca inteligência, é atrapalhado e muitas vezes se expõe ao ridículo buscando aprovação da comunidade onde vive.

A instituição familiar é pouco citada na animação, entretanto já foi retratada como algo negativo: Quando a casa de bob esponja é demolida por lombrigas, ele se lamenta pensando que a única alternativa seria voltar para a casa de seus pais. Patrick, seu amigo, lhe oferece inúmeras opções, pois voltar para casa seria algo ruim e comenta sobre ser chutado da casa dos pais. É importante, entretanto, recordar que a animação é uma sátira aos valores dos Estados Unidos, logo a crítica se refere à sociedade norte-americana, não desvalorizando, necessariamente a instituição em si.

Um fato recente, publicado no dia 23 de abril, envolvendo Bob Esponja pode fazer com que o público se conscientize da importância de uma programação infantil que ensine algumas ações educativas: Uma americana de doze anos salvou sua amiga que estava com asfixia após se engasgar com um chiclete com um procedimento que aprendeu com o desenho.

Bob Esponja já havia retirado um clarinete que estava na garganta de Lula molusco pela “Manobra de Heimlich” e Patrick, em outra ocasião, também havia retirado da mesma maneira um garfo que o molusco havia engolido. Para realizar a “Manobra de Heimlich”, uma pessoa, posicionada atrás da vítima, abraça sua cintura e faz movimentos de baixo para cima comprimindo o abdômen.

Dragon Ball

Dragon Ball é uma animação derivada de um mangá japonês (revista em quadrinho) criado por Akira Toriyama, em 1986. Há três variações da série: *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* e *Dragon Ball GT*, entretanto a pesquisa as generalizou e contabilizou as versões apenas como Dragon Ball.

Utilizando a mitologia japonesa e também lendas chinesas, o desenho possui inúmeras cenas de luta. Embora faça uso do conhecimento das energias, como por exemplo o ki – ensinado nas artes marciais como a energia interna que flui nos seres vivos e através de sua concentração se pode atingir forças maiores que o esperado –, utiliza a violência gratuitamente.

O personagem principal é Goku. Apesar de ser da raça Sayajin, foi criado longe do seu povo. Ele toma conhecimento sobre as sete bolas mágicas que, reunidas, podem



invocar o dragão Shenlong. Este possui poder suficiente para realizar qualquer desejo de quem o chamar.

Na versão Dragon Ball Z, Goku enfrenta sua própria raça, os saiajins, que após a destruição do planeta, invadem a Terra. Nessa etapa Goku morre duas vezes sendo ressuscitado em ambas. Alguns personagens fazem uso da telepatia e do teletransporte. Os estágios de evolução também ganham destaque. As crianças, entretanto, parecem não utilizar a parte educativa do desenho, já que todas as justificativas dadas estavam relacionadas ao poder de Goku e as lutas das quais ele participava.

Apesar das cenas fortes de violência, a família de Goku se mostra unida. Goku, entretanto, faz o papel de criança com frequência e sua mulher assume um caráter autoritário, embora seja amorosa, e dita as regras. No desenho, se busca a paz na terra e a vivência em harmonia, embora as crianças não tenham manifestado essa moral.

Caverna do Dragão (Dungeons & Dragons)

Criado nos anos 80, o desenho animado de origem americana inspirado no jogo de RPG⁸ Dungeons & Dragons foi produzido pela Marvel Productions. Os seis jovens estavam em um parque de diversões quando foram transportados para outro mundo. Lá recebem armas mágicas que os auxiliam nas missões que cumprem tentando voltar para casa. Há um senhor que sempre os guia, dizendo o que precisam fazer. O “Mestre dos Magos”, como é conhecido, aparece e desaparece sem que os jovens tenham controle sobre isso. O lugar para onde foram levados possui quatro sóis e duas luas. Também são vistos portais para outras dimensões. Lá, enfrentam constantemente o mal, tendo como personificação principal o “Vingador”.

Um dos escritores, Michael Reaves, declarou posteriormente que a animação não era apropriada para o público infantil: “Caverna do Dragão foi um desenho altamente sombrio para a sua época – tanto quanto foi Gárgulas nos anos 1990. Nós o levamos mais longe que era possível para um programa infantil.”

As crianças afirmaram que gostavam da animação pela luta do bem contra o mal.

Tico e Teco e os Defensores da lei (Chip n’ Dale – Rescue Rangers)

⁸ Role Playing Game.



Estreando uma série própria no final da década de 80 pela Walt Disney Picture, a animação conta a história de dois esquilos irmãos (Tico e Teco), que junto com três amigos (os defensores da lei) formam uma agência de detetives, a Conexão Salva-ção, para solucionar mistérios de outros animais. Cada episódio possui duração aproximada de 20 minutos. O grupo sempre possui boas intenções, reforçando a importância das atitudes fraternas de ajuda ao próximo; os personagens apresentam personalidades bastante distintas:

Tico é o mais sério do grupo, é corajoso e inteligente, algumas vezes se comporta como sabichão. Usa chapéu e jaqueta similar a Indiana Jones.

Teco, seu irmão é o oposto. É descontraído e atrapalhado. Veste sempre uma camisa havaiana.

Geninha é a única personagem feminina do grupo. É uma ratinha muito inteligente e entende de mecânica. É a responsável pelos veículos de locomoção do grupo. Observa-se que ela possui características ditas como masculinas, o que vai de encontro com preconceitos e tendências machistas da sociedade.

Monterey (Monty) é um rato australiano. Perde sempre o controle quando sente o cheiro de queijo e recorre frequentemente a São Jorge, citando seu nome inúmeras vezes no desenho.

Zipper é uma mosca. Nunca se entende nada do que ela fala, mas ajuda sempre o grupo nas situações de perigo, pois é a única que possui habilidade de voar.

Os personagens são lineares, apresentando uma delimitação bem definida entre mocinhos e vilões. A animação não possui violência explícita. De acordo com a pesquisa, conquistou as crianças pelo seu caráter aventureiro.

Uma análise complementar

Para uma avaliação mais concreta sobre a maneira da influência que as animações exercem sobre as crianças, foi realizada uma nova pesquisa. Nessa segunda parte, as mesmas crianças enumeraram o que preferiam ver nos desenhos animados. Foram dadas opções como luta, aventura, humor, educação, beleza dos personagens e ainda espaços para descreverem caso possuíssem uma opinião diferente.

Em seguida, foi perguntado sobre como costumavam brincar e suas reações diante de atitudes divergentes de professores, pais e amigos, sendo esta de múltipla escolha. O aluno poderia assinalar todas as opções com as quais se identificasse. Os pequenos marcavam se aceitavam, se ficavam tristes, se procuravam conversar ou ainda



se ficavam com vontade de gritar ou de bater. O objetivo era comparar os traços de agressividade nas situações adversas com o que eles gostavam de assistir.

Das 40 meninas, apenas nove declaram ter vontade de brigar ou bater com quem agisse da maneira que não as agradassem. Dez delas assumiram que sentiam vontade de gritar. Entre os meninos, treze afirmaram que tinham o desejo de bater, enquanto oito queriam gritar.

O passo seguinte foi analisar as enumerações dos estudantes e comparar as duas primeiras opções com o desejo de bater, gritar e com as brincadeiras.

Tabela 1. Dados comparativos referentes às meninas.

Características da animação	Número de estudantes que escolheram tal aspecto como 1ª ou 2ª opção	Desejo de brigar/bater	Desejo de gritar
Humor	25	6	7
Conteúdo educativo	10	1	3
Beleza dos personagens	12	1	3
Aventuras	10	1	3
Lutas e combates	6	3	3

TABELA 2. Dados comparativos referentes aos meninos.

Características da animação	Número de estudantes que escolheram tal aspecto como 1ª ou 2ª opção	Desejo de brigar/bater	Desejo de gritar
Humor	19	6	3
Conteúdo educativo	9	3	2
Beleza dos personagens	7	1	2
Aventuras	17	3	7
Lutas e combates	19	5	3



Observou-se que a diferença dos traços de agressividade entre os sexos não é tão significativa como sugeriu a primeira pesquisa através da valorização da violência nas animações pelos meninos. Sobretudo porque apenas um aluno declarou ter como brincadeira preferida a luta, a maioria optou pelo futebol.

Apenas dois estudantes afirmaram ter vontade de matar ou de estrangular as pessoas que não agissem de acordo com seus anseios. Tais fatos constituem uma exceção quando se compara com o universo da pesquisa.

CONCLUSÃO

Diante da presente pesquisa, constatou-se que há apenas um desenho nacional entre as preferências das crianças, o que explicita a necessidade de investimento na área por parte do governo. Ação que traria um maior conhecimento e, conseqüentemente, uma valorização dos costumes locais.

Como a maioria dos desenhos é de origem americana, leva esse público a adquirir traços da sociedade norte-americana, desvalorizando sua cultura local, o que também pode gerar uma falta de identidade com o lugar onde vive. O que reforça a importância de um incentivo do governo.

Observou-se que os desenhos com violência gratuita são os preferidos dos meninos, sendo rejeitado pelas meninas. Elas, apesar de rejeitarem a violência gratuita, gostam de desenhos de ação. Seu estilo preferido é o humor. Entretanto, a pesquisa constatou que o gosto pelos combates não interferiu significativamente no convívio social dos pequenos. As meninas apresentaram traços de agressividade próximos aos dos meninos, mesmo assistindo desenhos mais brandos e participando de brincadeiras com menor grau de violência.

Através da avaliação dos formulários, percebeu-se que as animações estimulam a atividade de desenhar. Fator diagnosticado a partir do empenho com que a atividade foi realizada. Alguns, inclusive, tiraram fotos e gravavam as ilustrações dos amigos.

É relevante explicitar a preferência das crianças pelos desenhos animados em detrimento aos outros tipos de programas. Já que apenas três estudantes não citaram as animações. O horário delas, entretanto, poderia ser revisto, já que pela manhã, a maioria das crianças está nas escolas.

Examinou-se que um conteúdo educativo pode surtir efeitos melhores que os esperados, já que a criança absorve e o pratica com facilidade o que é ensinado no desenho (ex.: caso da menina que salvou a amiga com o que aprendeu em Bob



Esponja). Alguns estudantes envolvidos na pesquisas relataram que através dos desenhos aprendiam a ser mais educados, a respeitar a natureza, a lutar e a não ficar do lado do mal.

REFERÊNCIAS

ADRADOS, Isabel. **Orientação Infantil**. Petrópoles: Vozes, 1988.

BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996

Bob Esponja ‘ajuda’ a salvar menina engasgada. Disponível em:
<<http://jc.uol.com.br/canal/cotidiano/internacional/noticia/2010/04/23/bob-esponja-ajuda-a-salvar-menina-engasgada-219996.php>> Acesso em 23 de abril de 2010.

BUCHT, Catharina; FEILITZEN, Cecilia Von. **Perspectivas sobre a criança e a mídia**. Brasília: UNESCO, SEDH/ Ministério da Justiça, 2002.

CARSON, Ulla; FEILITZEN, Cecilia Von. (orgs.) **A criança e a violência na mídia**. São Paulo: Cortez, Brasília: UNESCO, 1999.

Caverna do Dragão. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/cCaverna_do_Drag%C3%A3o. Acesso em 3 de abril de 2010.

Convenção sobre os direitos das crianças. Disponível em: < http://www.onu-brasil.org.br/doc_crianca.php> Acesso em 3 de abril de 2010.

HAMMARBERG, Thomas. **A criança e a mídia: Relatório do Comitê da ONU para os Direitos das Crianças**. In: CARSON, Ulla; FEILITZEN, Cecilia Von. (orgs.) *A criança e a violência na mídia*. São Paulo: Cortez, Brasília: UNESCO, 1999.

OSTERRIETH, Paul. **Introdução à psicologia da criança**. São Paulo: Companhia editora Nacional, 1987.

Personagens Dragon Ball. Disponível em:< http://www.mundo-dbz.com.br/personagens/lista_completa.html> Acesso em 3 de abril de 2010.

STRUCCHI, Maria Cristina. **Psicologia da comunicação**. São Paulo: Paulus, 2007.

