

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
MESTRADO EM EDUCAÇÃO**

**FABIANE DELUQUE VIANA**

**DESENHO ANIMADO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA: O OLHAR DA  
PEDAGOGIA WALDORF.**

**CÁCERES-MT**

**2021**

**FABIANE DELUQUE VIANA**

**DESENHO ANIMADO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA: O OLHAR DA  
PEDAGOGIA WALDORF.**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado de Mato Grosso, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora professora Dra Rosely Aparecida Romanelli

**CÁCERES-MT**

**2021**

## CIP – CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

V614d Viana, Fabiane Deluque.

Desenho animado no desenvolvimento da criança: o olhar da PedagogiaWaldorf / Fabiane Deluque Viana. – Cáceres, 2021.

173 f. ; 30 cm.

Trabalho de Conclusão de Curso (Dissertação/Mestrado) – Curso de Pós- graduação *Stricto Sensu* (Mestrado Acadêmico) Educação, Faculdade de Educação e Linguagem, Câmpus de Cáceres, Universidade do Estado de Mato Grosso, 2021.

Orientadora: Dra. Rosely Aparecida Romanelli.

1. Criança. 2. Desenvolvimento. 3. Imaginário. 4. Desenho Animado.  
5. Pedagogia Waldorf. I. Romanelli, R. A., Dra. II. Título. III. Título: o olhar daPedagogia Waldorf.

CDU 37.012:7.012

Ficha catalográfica elaborada pelo bibliotecário Luiz Kenji Umeno Alencar - CRB1 2037.

**FABIANE DELUQUE VIANA**

**DESENHO ANIMADO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA: O OLHAR DA  
PEDAGOGIA WALDORF.**

Dissertação de Mestrado aprovada no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado de Mato Grosso, para obtenção do título de Mestre em Educação.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Dra. Rosely Aparecida Romanelli (Orientadora – PPGEdu/UNEMAT)

---

Dr. Riller Silva Reverdito (Membro Interno – PPGEdu/UNEMAT)

---

Dra. Tania Stoltz (Membro Externo – PPGE/UFPR)

**APROVADA EM: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_.**

*Dedico a meus pais, Evaldo Viana e  
Marilene da Cruz Deluque Viana (in memoria),  
por sempre me incentivarem a nunca desistir dos estudos e sonhos.  
Seus ensinamentos e orientações me conduziram a esta conquista.*

*Agradeço primeiro a Deus por ter me mantido na trilha certa durante esta pesquisa com saúde e forças para chegar até o final.*

*A meu pai Evaldo Viana que sempre esteve ao meu lado me apoiando ao longo de toda a minha trajetória.*

*A minha mãe Marilene da Cruz (in memória) por sempre me amar, admirar e acreditar em meu potencial.*

*Agradeço a meu esposo João Paulo e ao meu filho Paulo Henrique por compreenderem as várias horas em que estive ausente por causa do desenvolvimento deste estudo.*

*A meu irmão Everson Deluque pela amizade e atenção dedicadas quando sempre precisei.*

*A minha avó Marina pelo carinho, incentivo e palavras de conforto nos momentos difíceis.*

*As amigas Suelen e Eva, pelas palavras amigas e sugestões valiosas.*

*À minha orientadora Dra. Rosely Aparecida Romanelli pela sua dedicação e paciência. Seus conhecimentos fizeram grande diferença no resultado final deste trabalho.*

*Agradeço ao grupo de estudos Pedagogia Waldorf no qual pude participar durante essa caminhada, os quais foram fundamentais no processo de aprendizagem.*

*Aos docentes avaliadores, Prof. Dr. Riller Silva Reverdito e Prof.<sup>a</sup> Dra. Tania Stoltz que compuseram as bancas de qualificação e defesa, obrigada por aceitarem nosso convite e colaborarem com a construção do nosso trabalho.*

*A todo aquele que de alguma forma contribuiu com a realização desta pesquisa, seja de maneira direta ou indireta, meu mais sincero agradecimento.*

*Quando uma criatura humana desperta para um grande sonho e sobre ele lança toda a força de sua alma, todo o universo conspira a seu favor.*

*Johann W. Goethe*

## RESUMO

Esta dissertação insere-se na linha de pesquisa Formação de Professores, Políticas e Práticas Pedagógicas, do Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado em Educação, da Universidade do Estado de Mato Grosso, sua temática é Desenho animado no desenvolvimento da criança. Também se insere no Grupo de Pesquisa em Pedagogia Waldorf, cadastrado no DGP-CNPq, no projeto *A influência da mídia no desenvolvimento cognitivo de crianças e jovens*. A questão problema norteadora da investigação foi: Como o desenho animado pode comprometer e inibir o desenvolvimento da criança? Como objetivo geral propõe-se verificar a influência da mídia e do desenho animado na primeira infância, identificando os fatores que podem estar relacionados a efeitos negativos no processo de desenvolvimento da criança. A dissertação estruturou-se a partir da realização de uma pesquisa qualitativa, com a produção de análise compreensiva e abordagem fenomenológica. Os instrumentos de coleta de dados foram entrevista semiestruturada, roda de conversa e observação de quatro vídeos disponíveis pela plataforma do *YouTube* e pesquisa bibliográfica relacionada à Pedagogia Waldorf em relação ao desenvolvimento da criança. A análise baseou-se em Bicudo (2000; 2011). Ao longo do desenvolvimento da pesquisa observou-se que os fundamentos teóricos da Pedagogia Waldorf, através das pesquisas fenomenológicas do autor Buddmeier (2007; 2010), apresentam percepções significativas referentes aos efeitos que envolvem a mídia, afetando a vida do ser humano, principalmente o desenvolvimento integral da criança. Com a realização da pesquisa percebe-se que os desenhos animados apresentam imagem em tela, evitando que a criança desenvolva interação e diferentes possibilidades de experimentar seus sentidos, a partir de conexões que estabelecem com as pessoas, além de levá-la à imitação de personagens, interferindo no brincar e na imaginação, função vital, pura e verdadeira que emerge da criança. Os dados analisados indicam que os desenhos animados podem gerar efeitos negativos, impossibilitando o desenvolvimento saudável da criança.

**Palavras-Chave:** Criança. Desenvolvimento. Imaginário. Desenho Animado. Pedagogia Waldorf.

## ABSTRACT

This dissertation is part of the line of research Teacher Education, Policies and Pedagogical Practices, of the Postgraduate Program in Education – Master in Education, at the University of the State of Mato Grosso, its theme is Cartoon in child development. He is also part of the Waldorf Pedagogy Research Group, registered with the DGP-CNPq, in the project the influence of the media on the cognitive development of children and young people. The research question was: How can cartoons compromise and inhibit the child's development? As a general objective, it is proposed to verify the influence of the media and cartoons in early childhood, identifying the factors that may be related to negative effects on the child's development process. The dissertation was structured from the completion of a qualitative research, with the production of comprehensive analysis and phenomenological approach. The data collection instruments were semi-structured interviews, conversation circle and observation of four videos available on the YouTube platform and bibliographical research related to Waldorf Pedagogy in relation to child development. The analysis was based on Bicudo (2000; 2011). Throughout the development of the research, it was observed that the theoretical foundations of Waldorf Pedagogy, through the phenomenological researches of the author Buddmeier (2007; 2010), present significant perceptions regarding the effects that involve the media, affecting the life of human beings, especially the integral development of the child. With the completion of the research, it is clear that cartoons present an image on screen, preventing the child from developing interaction and different possibilities of experiencing their senses, based on the connections they establish with people, in addition to leading them to imitate characters, interfering with play and imagination, a vital, pure and true function that emerges from the child. The data analyzed indicate that cartoons can have negative effects, preventing the child's healthy development.

**Keywords:** Child. Development. Imaginary. Cartoon. Waldorf Pedagogy.

## **LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS**

AAP - Academia Americana de Pediatria

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoas de Nível Superior

CETIC - Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação

DCNEI - Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

E.T - Extraterrestre

EUA - Estados Unidos da América

FEWB - Federação das Escolas Waldorf no Brasil

MT - Mato Grosso

PPGEdu - Programa de Pós-Graduação em Educação

RCNEI - Referencial Nacional de Educação Infantil

SBP - Sociedade Brasileira de Pediatria

TDAH - Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade

UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais

UNEMAT - Universidade do Estado de Mato Grosso

USP – Universidade de São Paulo

HDTV - Televisão de alta definição em inglês

TV - Televisão

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Mães entrevistadas.....	24
Quadro 2 - Crianças Pequenas.....	24
Quadro 3 - Unidade de Sentido.....	105
Quadro 4 - Unidade de Sentido.....	106
Quadro 5 - Unidade de Sentido.....	106
Quadro 6 - Unidade de Sentido.....	106
Quadro 7 - Unidade de Sentido.....	107
Quadro 8 - Unidade de Sentido.....	107
Quadro 09 - Unidade de Sentido.....	114
Quadro 10 - Unidade de Sentido.....	114
Quadro 11 - Unidade de Sentido.....	114
Quadro 12 - Apresentação resumida dos desenhos pesquisados.....	124
Quadro 13 - Unidade de sentido e significado quanto ao objeto observado.....	124
Quadro 14 - Unidade de sentido e significado quanto ao objeto observado.....	124
Quadro 15- Unidade de sentido e significado quanto ao objeto observado.....	125
Quadro 16 - Unidade de sentido e significado quanto ao objeto observado.....	126
Quadro 17 - Mostra as unidades de sentidos encontradas.....	132
Quadro 18 - Mostra as unidades de sentidos encontradas.....	132
Quadro 19 - Mostra as unidades de sentidos encontradas.....	133

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	14
<b>2</b>	<b>CAMINHOS METODOLÓGICOS: PRIMEIROS PASSOS</b> .....	20
2.1	Contextualizando o problema e os objetivos.....	20
2.2	Lócus da Pesquisa .....	22
2.3	Tipos de Pesquisa .....	24
2.4	Técnicas de Investigação.....	26
2.5	Por um Caminho Fenomenológico .....	27
<b>3</b>	<b>OS FUNDAMENTOS E A CONTEMPLAÇÃO DE UMA PEDAGOGIA DIFERENTE, MAS ATRAENTE</b> .....	31
3.1	A Pedagogia Waldorf .....	34
3.2	O desenvolvimento da criança segundo a Pedagogia Waldorf .....	37
3.3	O desenvolvimento da criança pequena.....	43
3.4	Aprendizagem significativa no primeiro septênio .....	45
3.5	A importância do jogo na educação infantil .....	49
<b>4</b>	<b>A CRIANÇA ENQUANTO ORGANISMO SENSÓRIO E SUA RELAÇÃO COM A MÍDIA</b> .....	56
4.1	Crianças expostas a mídia com telas.....	62
4.2	Reflexões sobre as imagens e o desenho animado na infância .....	73
4.3	A Mídia e seus efeitos na vida da criança .....	81
4.4	A imaginação e outras possibilidades de aprendizagem para a criança, sem mídia e sem desenho animado .....	92
<b>5</b>	<b>COMPREENDENDO OS DADOS</b> .....	101
5.1	Primeiras impressões sobre os desenhos animados em relação a criança a partir do olhar da mãe .....	104
5.2	As crianças pequenas e o desenho animado em seu cotidiano infantil .....	110

<b>5.3</b>	<b>Discussão e interpretação dos dados mediante fala dos sujeitos</b> .....	116
<b>5.4</b>	<b>Percepção do olhar em relação aos desenhos animados disponíveis na plataforma do <i>YouTube</i></b> .....	122
<b>5.5</b>	<b>Compreensão e interpretação dos vídeos assistidos em desenhos animados</b> .....	128
<b>5.6</b>	<b>Síntese dos resultados (sujeitos/mães)</b> .....	132
<b>5.7</b>	<b>Síntese dos resultados (sujeitos/crianças)</b> .....	132
<b>5.8</b>	<b>Síntese dos resultados (objetos)</b> .....	133
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES</b> .....	134
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	142
	<b>APÊNDICE A - TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM A MÃE BEGÔNIA</b> .....	150
	<b>APÊNDICE B - TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM A MÃE MARGARIDA</b> .....	153
	<b>APÊNDICE C - TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM A MÃE AZALEIA</b> .....	155
	<b>APÊNDICE D - TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM A MÃE ROSA DO DESERTO</b> .....	157
	<b>APÊNDICE E - TRANSCRIÇÃO DA RODA DE CONVERSA COM A CRIANÇA GIRASSOL</b> .....	160
	<b>APÊNDICE F - TRANSCRIÇÃO DA RODA DE CONVERSA COM A CRIANÇA LÍRIO</b> .....	162
	<b>APÊNDICE G - TRANSCRIÇÃO DA RODA DE CONVERSA COM A CRIANÇA CRAVO</b> .....	164
	<b>APÊNDICE H - TRANSCRIÇÃO DA RODA DE CONVERSA COM A CRIANÇA AMOR – PERFEITO</b> .....	166
	<b>APÊNDICE I - QUESTIONÁRIO PARA O MAPEAMENTO, IDENTIFICAÇÃO E CONCEPÇÃO DAS MÃES</b> .....	168
	<b>APÊNDICE J – ROTEIRO DAS ENTREVISTAS PARA AS MÃES</b> .....	169

<b>APÊNDICE K – RODA DE CONVERSA COM AS CRIANÇAS .....</b>	<b>170</b>
<b>APENDICE L - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO .....</b>	<b>171</b>
<b>ANEXO A - LINK DOS VÍDEOS PESQUISADOS .....</b>	<b>173</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este estudo é fruto de uma pesquisa desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), inserida na linha de pesquisa: Formação de Professores, Políticas e Práticas Pedagógicas, e é intitulada: *Desenho Animado no Desenvolvimento da Criança: possibilidades de aprendizagem sob o olhar da Pedagogia Waldorf*.

A escolha do tema emerge de vivências da autora em três situações: pessoal, profissional e social. A primeira consiste no reconhecimento pessoal de que na infância o desenho animado esteve bem presente nas brincadeiras e imaginação. Brincadeiras como o pega-pega, pular amarelinha, brincar de cobra-cega, taco, pular corda, casinha, boneca, e de fazer comidinha fizeram parte da infância, assim como a representação imaginária de alguns personagens de desenhos animados com superpoderes como: He-Man e She-Ra, Changeman. Programas televisivos como o programa da Xuxa, os Trapalhões e a Armação Ilimitada também eram assistidos. O desenho animado sempre ganhou destaque especial porque, por ser filha única, não era possível brincar com os colegas e primos todos os dias. Então os desenhos animados eram os companheiros que poderiam ser vistos no cotidiano, como o Papa-Léguas, Pernalonga, Tom e Jerry, He-Man, Charlie Brown, Caverna do Dragão, que causava medo e insegurança, pelo fato das crianças estarem perdidas e por causa do personagem vingador. Com a chegada do irmão caçula foi uma alegria, mas devido a diferença de idade que perfaz oito anos, as brincadeiras não foram possíveis por ser pequeno, mas fazia companhia diante das telas demonstrando interesse pelos desenhos do Pica Pau, Jaspion, RX, entre outros.

Na trajetória de estudante o magistério propiciou as primeiras concepções sobre a educação e a aprendizagem. A graduação em Pedagogia, pela Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT, permitiu maiores reflexões sobre a educação, aprendizagens e desenvolvimento da criança levando ao projeto de pesquisa e escrita monográfica, denominada *Projetos Educativos como Prática Pedagógica na Educação Infantil*, no qual já demonstrava preocupação sobre a importância do desenvolvimento e o brincar da criança na infância.

O ponto de partida profissional para a elaboração desta dissertação foi a experiência enquanto professora de Educação Infantil, ao observar que no ambiente escolar em que

trabalho, numa escola pública municipal, o uso do vídeo estava presente nas práticas pedagógicas e isso sempre despertou um olhar de curiosidade em relação a criança. Ao me tornar professora da Educação Infantil, os vídeos educativos e desenhos animados começaram a fazer parte da minha<sup>1</sup> prática pedagógica. Não tive por muito tempo, a preocupação com certos tipos de desenhos que eram propiciados às crianças como entretenimento, muitas vezes só para passar o tempo, ou porque estava muito frio, ou porque estava chovendo sendo o número de crianças reduzido devido ao clima uniam-se as turmas numa só sala para assistirem juntas à TV. Mas dois momentos vividos foram derradeiros para se chegar a essa pesquisa. O primeiro refere-se a fala de uma professora que foi diretora na instituição escolar mencionada, na época expressou aos professores que deveriam ter cuidados com os desenhos animados escolhidos para assistir com as crianças, essa fala ficou impregnada em minha memória, levando ao questionamento do porquê, se a criança gosta tanto inclusive certos adultos, despertando a atenção, o interesse e alegria ao vê-los pela televisão. Como não houve discussão e reflexão sobre aquela fala, naquele momento e nem nos encontros de Formação Continuada, então surgiu um incomodo interno e intenso. Comecei a pensar e refletir sobre como o desenho animado interfere no desenvolvimento da criança, mas eram apenas meus pensamentos, sem nenhum diálogo com outros colegas, sem nenhuma formação referente a esse assunto. É importante dizer que quando comecei a trabalhar na Educação Infantil era inexperiente, e ao longo dos anos adquiri certos tipos de conhecimento em relação à criança. Neste contexto destaco o Referencial Nacional Curricular para a Educação Infantil (RCNEI) cujas teorias possibilitaram entender que na prática educativa a criança precisa se movimentar, brincar, dentre outras possibilidades de aprendizagem que devem ser oferecidas a elas.

O cargo de coordenação nessa mesma instituição escolar no ano de 2018 (dois mil e dezoito) levou a observação de como o uso do vídeo estava fortemente presente nas práticas pedagógicas, sendo oferecida a criança vídeos educativos e desenhos animados, no qual foi possível perceber que na maioria das salas havia um aparelho de televisão e que as crianças passavam muito tempo em frente à tela. Esse incomodo levou a percepção que as práticas poderiam ser mudadas, mas como mudar uma situação que não era nova e que, enquanto professora e pedagoga daquela escola, também assistia vídeos educativos e desenhos

---

<sup>1</sup> Ao narrar na introdução fatos da minha vida utilizo a primeira pessoa do singular, por refletir parte da minha experiência durante a trajetória até a pós-graduação.

animados com as crianças quando estava na sala de aula. Para verificar o que as professoras pensavam, sugeri o tema Desenho Animado na Educação Infantil para o encontro de Formação Continuada, algumas professoras expressaram suas ideias, dizendo que existem desenhos que não devem ser assistidos, mas que existem desenhos que ajudam a criança a desenvolver a fala, aprender cores, além dos vídeos educativos que ensinam as letras, números e numerais.

Nesse contexto em que descrevo as lembranças que trago memória das experiências vividas, é preciso dizer que o poder influenciador da mídia é muito significativo e discutido no mundo atual merecendo um olhar especial para o novo padrão adotado pelas famílias em que adultos e crianças recebem grande quantidade de informação por estarem imersos nesse mundo tecnológico, com acesso midiático em seus lares e de certo modo na escola. Em relação à família é importante dizer que ao ser denominado como primeira célula social “deixou de ser apenas instituição do direito privado para transmissão dos bens e do nome, e assumiu uma função moral e espiritual, passando a formar os corpos e as almas” (ARIÈS, 1975, p.194). Representa um dos primeiros ambientes no qual a criança inicia sua vida em sociedade, sendo responsável pela forma que ela se relaciona com o mundo. Pautada em Ariès (1975) pode se dizer que as famílias antigas, medievais e modernas são diferentes culturalmente das famílias da sociedade atual, em que a mídia é vem fazendo parte do cotidiano familiar. Neste sentido há uma preocupação quanto aos avanços da tecnologia que se espalhou à nossa volta, e que segundo Postman (1999) podem levar ao desaparecimento da infância podendo ser observada para os que estão atentos e pressentida pelos desatentos devido ao contato da criança com a mídia. Desta forma a criança passa a fazer a mesma coisa que os adultos ao assistir, o que causa preocupação pelo tempo que fica diante da tela, situação que influencia o seu desenvolvimento.

O contexto apresentado gerou sentimento de desconforto, curiosidade e interesse de pensar essa questão dando origem a este estudo para verificar a influência da mídia e do desenho animado na primeira infância, identificando os fatores que podem estar relacionados aos efeitos negativos no processo de desenvolvimento da criança.

Geralmente as crianças, desde pequenas, têm acesso às tecnologias e a todo tipo de desenho e imagens pela televisão brasileira, ou por outros meios eletrônicos. Os autores Strasburger, Wilson e Jordan (2011), sinalizam orientações de como a mídia pode afetar as crianças, adolescentes e jovens, concentrando atenção fundamental ao desenvolvimento

humano. Portanto, é relevante discorrer sobre essas questões que permeiam a vida da criança, buscando compreender como alguns teóricos conceituam essa temática, por ser a infância o período mais significativo para seu desenvolvimento. O estudo em questão aborda essas relações, assim como o desenvolvimento da criança sob a perspectiva da Pedagogia Waldorf, que rejeita o uso das tecnologias durante os primeiros septênios, sugerindo que os meios eletrônicos sejam usados a partir do ensino médio. O primeiro contato com a Pedagogia Waldorf ocorreu no primeiro semestre do mestrado em 2019/1 no grupo de estudo oferecido pela professora Rosely Aparecida Romanelli, despertando o foco de interesse pelas discussões voltadas para o pensar, sentir e querer, e suas relações com o desenvolvimento estético e cognitivo, que ajudou a estruturar o projeto, surgindo a necessidade de elaborar um balanço de produção.

Assim a busca em responder o “porquê” acadêmico da pesquisa levou ao Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoas de Nível Superior (CAPES), com objetivo de verificar trabalhos feitos na área educacional, verificando as produções existentes sobre o objeto de pesquisa denominado, a imagem midiática e seus efeitos no desenvolvimento da criança. Além da verificação das produções existentes buscou-se também referências de autores que abordam o tema em evidência. Para este mapeamento, buscou-se definir as palavras ou grupo de palavras, denominadas de descritores de acordo com o interesse do pesquisador. Os filtros utilizados foram: grau acadêmico – dissertações de mestrado ou teses de doutorado; período e anos a serem pesquisados; grande área de conhecimento; área de conhecimento, área de concentração, dos últimos dez anos. O descritor “imagem midiática” disponibilizou um total de 35.547 (trinta e cinco mil e quinhentos e quarenta e sete) trabalhos, mas após seu refinamento a quantidade de trabalho continuou muito elevado totalizando um total de 243 (duzentos e quarenta e três) trabalhos. Pela alta quantidade essa informação também foi descartada. A utilização de outros descritores que contribuíam com essa pesquisa, ao serem somados ao total mencionado resultaria em grande quantidade.

Com os descritores escolhidos para essa pesquisa o resultado obtido foi de 39 trabalhos entre teses e dissertações. O primeiro descritor “desenho animado”, o segundo descritor “desenho animado na educação infantil” + “imaginário infantil”, o terceiro descritor “desenho animado + impactos” no “desenvolvimento + infantil”. No meio desse contexto o descritor “Pedagogia Waldorf” foi utilizado, por ser uma das palavras chaves utilizadas na

dissertação. Os trabalhos encontrados foram selecionados por meio da leitura dos resumos que tivessem maior relação com o tema central da pesquisa. Desse modo, identificou-se que uma tese e seis dissertações tiveram maior proximidade com o objeto de estudo e foram analisadas individualmente. Algumas delas definem o que seja o desenho animado, imaginário e fazem algum tipo de menção sobre o desenvolvimento da criança, mas o entendimento e concepções apresentados pelos autores pesquisados, não apresentam discussões no sentido que se esperava. Ao ler os resumos encontrados constatou-se que o resultado obtido não restringiu apenas ao tema desenho animado, mas a partir da temática verificou-se produções diversificadas. No entanto, as produções que tiveram ligação com a temática pesquisada foram lidas na íntegra. Para contribuir com a pesquisa será utilizada como referência a autora Silva (2016) fazendo um paralelo com essa pesquisa, por considerar que os trabalhos encontrados dão uma direção para os pesquisadores da área educacional e afins que se propuseram ao balanço de produção, independente do que se almejava.

Este estudo foi realizado em uma escola pública municipal, mantida pela Prefeitura Municipal de Cáceres-MT através da Secretaria Municipal de Educação. A instituição atende a Educação Infantil na modalidade Pré-Escola e Creche, com crianças de dois a cinco anos de idade. Os turnos de funcionamento são integrais e parciais (matutino e vespertino). Atualmente a escola atende em média 247 crianças e tem como filosofia o pleno desenvolvimento da criança nos aspectos físicos, psicológicos, intelectuais, culturais, sociais, visando à construção da espontaneidade e autonomia do indivíduo.

Os pressupostos teóricos epistemológicos que sustentam esta pesquisa são coerentes com a abordagem fenomenológica hermenêutica. Segundo Bicudo (1990) pela fenomenologia se compreende e descreve o percebido, pretendendo interpretar o que se mostra. Como aporte teórico necessário para aproximação da temática desenho animado no desenvolvimento da criança, e para fazer com que ocorra uma relação entre a abordagem, as técnicas e os instrumentos metodológicos, utilizou-se as conferências de Steiner (1996, 2000, 2012, 2014, 2015, 2016), e autores adeptos de sua antropologia, dentre outros textos que contribuíram com a pesquisa.

A pesquisa científica está dividida em etapas: Revisão Bibliográfica, Documental e Compreensão Hermenêutica. A metodologia de pesquisa documental está pautada em análise documental dos desenhos assistidos pelas crianças, os quais foram realizadas na plataforma do *YouTube*. As entrevistas virtuais foram realizadas com as mães de crianças que estudam na

pré-escola, e com as crianças foi desenvolvida a roda de conversa virtual. Essa pesquisa tem relevância acadêmica ao refletir sobre a formação da criança em desenvolvimento; relevância profissional por contribuir na construção do conhecimento que remete ao modo de compreender a criança em seu aspecto integral; e, finalizando, a terceira situação, a social, que emerge da necessidade de contribuir com a escola e a família, pelo fato da criança ser um ser de direito com valor na sociedade definidas pelas leis e legislações. A pesquisa mexe com a pesquisadora no sentido de querer mostrar para a sociedade que as imagens disponibilizadas, com as quais a criança se depara diante da mídia, pelos desenhos animados, precisam de reflexão sobre seus pontos negativos, sendo que, além disso, a criança fica presa diante da tela deixando de conviver com familiares e amigos.

Nesta perspectiva metodológica, a estruturação deste estudo apresenta-se subdividida em cinco capítulos: No primeiro, apresenta-se a introdução, na qual se contextualizam as questões filosóficas que permeiam o desenvolvimento deste estudo. A pesquisa foi organizada em cinco capítulos que abrigam a discussão teórica e os resultados desse estudo. O primeiro introduz o assunto a ser pesquisado, contextualizando as questões filosóficas que permeiam este estudo. O segundo apresenta as concepções teórico metodológicas que sustentam esta pesquisa. O terceiro, apresenta os fundamentos da Pedagogia Waldorf que consistem na busca do desenvolvimento físico, espiritual, intelectual e artístico dos alunos. E o desenvolvimento da criança em septênios pela visão da antropologia, abordando o primeiro, o segundo e o terceiro septênio, com ênfase no primeiro septênio, em que ocorre o desenvolvimento e aprendizagem da criança na idade infantil. O quarto capítulo aborda a importância da criança enquanto organismo sensório, que percebe o mundo pelos sentidos e a preocupação com os perigos que rondam os nossos sentidos, devido a vida da civilização moderna, em que a mídia e os meios eletrônicos passam a fazer parte da cultura midiática da humanidade contemporânea. O quinto capítulo apresenta a compreensão e a interpretação dos dados coletados. Sua estrutura abarca as temáticas elencadas no decorrer da dissertação, de modo a suprir os objetivos e responder o problema da pesquisa. E no sexto capítulo constam as considerações finais do estudo.

## **2 CAMINHOS METODOLÓGICOS: PRIMEIROS PASSOS**

Considerando a metodologia como uma das partes fundamentais para o desenrolar da pesquisa, não desmerecendo as outras partes, foi primordial o processo de pensamento reflexivo e investigativo, com muitos desafios ao longo do percurso se buscou compreender a complexidade teórica e a complexidade analisada em direção ao rigor e qualidade da dissertação. Por considerar que os dados não podem ser colhidos de forma superficial, a pesquisa foi além das coletas de dados, permitindo buscar a essência do que se propôs a analisar. Para Ghedin (2008) a metodologia deve proporcionar bases científicas das relações estabelecidas entre o ato de pesquisar e as novas compreensões que vão surgindo do diálogo do pesquisador com o mundo. Assim, o mundo desconhecido desse universo proporcionou um processo metodológico pautado no interesse da pesquisadora, a partir das aulas presenciais do mestrado em educação – PPGEduc-Unemat, com metodologias diferenciadas a partir das leituras, orientações, reuniões nos grupos de estudo, atividades relevantes que facilitaram a trajetória da pesquisa.

### **2.1 Contextualizando o problema e os objetivos**

Segundo Cordeiro (2018) as pesquisas desenvolvidas no Brasil demonstram que crianças e jovens passam números de horas diárias de acesso aos conteúdos da televisão ou da internet igualando ou superando o número de horas que deveriam ser dedicadas às aulas e atividades escolares.

Para Strasburger, Wilson e Jordan (2011) o mundo se tornou multi aparelhos, multi plataformas e multicanais, onde a mídia prolifera, levando a criança a processar suas mensagens de maneira diferente ao longo do desenvolvimento. A mídia, e os desenhos animados presentes na rede televisiva, nos vídeos e outras formas de tecnologia alcança às crianças em diversos lugares, como consultório médico, lanchonete, sorveteria, na escola, na família e outros lugares. Embora a pedagogia steineriana, não tenha surgido no contexto da mídia atual, questiona a exposição das crianças e jovens aos efeitos midiáticos.

Problematizar a inserção da criança nesse contexto da vivência de cultura midiática conduz a uma reflexão de como é possível proceder mediante a essas questões em que a criança fica à mercê da tecnologia. Assim surge o problema de pesquisa ao considerar que

assistir desenhos ou programas infantis não gera convívio e que a criança precisa de outra criança para brincar e interagir; que assimila as imagens midiáticas de maneira diferente do adulto, podendo acreditar em tudo que é exposto.

Com esse pensamento e o intuito de compreender o que é exposto pelas imagens midiáticas enquanto produtos culturais, surgem os questionamentos principais deste projeto: Como o desenho animado pode comprometer e inibir o desenvolvimento da criança? Estes questionamentos propõem encontrar respostas a partir da análise dos sujeitos e objetos pesquisados, ou seja, desenhos animados que evidentemente são assistidos pela criança, pela falta de tempo do adulto para se dedicar aos cuidados dessa criança, colocando-o em frente a uma tela.

Como objetivo central, considerou-se necessário verificar a influência da mídia e do desenho animado na infância, identificando os fatores que podem estar relacionados a efeitos negativos no processo de desenvolvimento da criança.

A concretização do objetivo central possibilitou a proposição dos objetivos específicos:

- Apresentar a compreensão de alguns autores antropológicos sobre o desenvolvimento infantil e os motivos que levam a Pedagogia Waldorf a se preocupar com os efeitos e o uso da imagem midiática no desenvolvimento da criança;
- Refletir e descrever o pensar livre e imaginativo defendido por Steiner e outros autores adeptos e não adeptos da Pedagogia Waldorf;
- Analisar as percepções, os significados e o sentido de pais e crianças perante o convívio com os vídeos de desenho animado;
- Refletir sobre os significados e sentidos de desenhos animados infantis.

Ao contextualizar os objetivos da dissertação é importante dizer que Bicudo (2011), menciona o fato de que não há um modo correto ou certo de pesquisar, mas ressalta que os padrões de procedimentos devem garantir a investigação dando sustentabilidade científico-filosófica. Todo processo de pesquisa se inicia com um questionamento do pesquisador, sendo importantíssimo estar atento a toda situação investigada. Assim a compreensão e os procedimentos podem ser realmente desdobrados.

Com base nos objetivos da pesquisa, será utilizado o método hermenêutico compreensivo, interpretando os fatos de acordo com sua realidade. Bicudo (2011), enfatiza procedimentos primordiais para a literatura estudada, destacando a necessidade do enxerto

hermenêutico no sentido de compreender as linguagens mediadas pelos sujeitos da pesquisa ao expressarem suas vivências. Para Gamboa (1998), a explicação de um fenômeno está na condição do fato oculto e implícito, sendo necessário o método das partes para o todo no contexto compreender. Esse contexto depende da realidade que emerge da intencionalidade da consciência voltada para o fenômeno.

Bicudo (2011), orienta para a existência da consonância entre as dimensões ontológicas e epistemológicas do que a de como se investiga, levando em consideração procedimentos que possibilitem confiança entre quem investiga e o investigado. Um aspecto interessante destacado pela autora é o fato do pesquisador ‘ser sendo’, ou seja, não é estático, no sentido de que o conhecimento está sempre acontecendo, por ser o pesquisador um ser em expansão com possibilidades de novos conhecimentos.

Em conformidade com Gamboa (1998), para que a pesquisa se torne válida perante a sociedade será preciso verificar os critérios de cientificidade que se fundamentam principalmente no próprio método fenomenológico-hermenêutico entendido como: reflexão criativa entre a observação-reflexão do autor e a situação estudada; desvendar as mensagens ocultas (o essencial) no aparente. O critério de cientificidade fundamentado na confiança na teoria filosófica-hermenêutica-existencial, possibilita a ciência compreender a compreensão dos sentidos, levantamento dos pontos significativos das experiências de valor, e das vivências cotidianas.

## **2.2 Lócus da Pesquisa**

Os sujeitos desta pesquisa são quatro crianças em idade pré-escolar correspondente à faixa etária de quatro anos de idade que estudam em uma Escola Municipal de Educação Infantil no município de Cáceres-MT, localizado a 217 km da capital Cuiabá, pertencendo à região oeste do Estado de Mato Grosso. Essa escola é pública, de pequeno porte, e que funciona há 23 anos e atende crianças da classe média e de baixa renda. As mães das crianças tidas como lócus de pesquisa também são sujeitos que contribuíram com a pesquisa da seguinte maneira: primeiro ao participarem da entrevista semiestruturada, segundo ao acompanhar os sujeitos crianças, neste caso, seus filhos, diante da roda de conversa mantida entre ambos.

Para o desenvolvimento da pesquisa utilizou-se ainda como lócus a plataforma do *YouTube*, por possibilitar a publicação e o compartilhamento de vídeos em formato digital em nível mundial, dentre eles o desenho animado foco de interesse da pesquisa. Para alcançar um dos objetivos da pesquisa foi necessário utilizar o recurso tecnológico Notebook-Dell Core i3, que permitiu acesso aos objetos pesquisados. Assim, o lócus delimitado para realizar este estudo é o próprio contexto em que o fenômeno se encontra, por meio da imagem e discurso oral contido em cada objeto e pela fala dos sujeitos.

É preciso enfatizar que o projeto de pesquisa seguiu todo o protocolo permitido e indicado pelo Comitê de Ética, sendo aprovado. No entanto, a trajetória da pesquisa foi direcionada ao longo do percurso devido a pandemia por Covid-19<sup>2</sup>, a diligência a campo, prevista para ser desenvolvida de modo presencial, em uma Escola Municipal de Educação Infantil, tendo como sujeitos professores, pais e crianças, não se efetivou conforme havia se planejado, mas novos caminhos foram encontrados o que não compromete a finalidade da pesquisa, embora as aulas tenham sido paralisadas e suspensas de modo presencial para o ano letivo de 2020 e 2021/1.

O desafio devido a uma situação inesperada é superado quando se encontra novos caminhos,

“nenhuma pesquisa é totalmente controlável, com início, meio e fim previsíveis. A pesquisa é um processo em que é impossível prever todas as etapas. O pesquisador está sempre em estado de tensão porque sabe que seu conhecimento é parcial e limitado, o "possível" para ele”. (GOLDENBERG, 2004, p.13).

Diante desse contexto o contato com os sujeitos (mães e crianças) foram realizados de modo virtual. Para atender aos objetivos da pesquisa foi solicitada a direção escolar na qual a pesquisa se desenvolveria, a lista de nomes das crianças das turmas correspondente a idade de quatro anos. Foram contatados seis números de telefones e destes apenas quatro aceitaram o convite em participar da pesquisa. O convite foi encaminhado via *WhatsApp* devido preferência das mães para formalizar o convite e apresentar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, contendo informações e esclarecimentos referentes ao estudo a ser realizado, a imagem midiática e os efeitos no desenvolvimento da criança. A entrevista com as mães

---

<sup>2</sup> É uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/coronavirus/o-que-e-o-coronavirus>. Acesso em: 30/03/21.

também ocorreu via *WhatsApp* e as investigações foram feitas por meio de áudio. A roda de conversa com as crianças e mães foi realizada por chamada de vídeo e suas gravações registradas. Para resguardar o nome dos sujeitos entrevistados, foi usado o codinome de flores. Nos Quadros a seguir, consta o perfil dos sujeitos que participaram da pesquisa.

**Quadro 1 – Mães entrevistadas**

<b>CODINOME</b>	<b>FUNÇÃO</b>	<b>IDADE</b>	<b>PROFISSÃO</b>	<b>CIDADE</b>
Azaleia	Mãe	32 anos	Do lar	Cáceres-MT
Begônia	Mãe	39 anos	Professora	Cáceres-MT
Margarida	Mãe	29 anos	Não respondeu	Cáceres-MT
Rosa do deserto	Mãe	34 anos	Enfermeira	Cáceres-MT

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

**Quadro 2– Crianças Pequenas**

<b>CODINOME</b>	<b>IDADE</b>	<b>SÉRIE</b>	<b>TIPO ESCOLA</b>	<b>MODALIDADE</b>
Amor-Perfeito	5 anos e dois meses	Pré-escolar	Pública Municipal	Educação Infantil
Cravo	5 anos e cinco meses	Pré-escolar	Pública Municipal	Educação Infantil
Girassol	5 anos e dez meses	Pré-escolar	Pública Municipal	Educação Infantil
Lírio	5 anos e nove meses	Pré-escolar	Pública Municipal	Educação Infantil

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Delimitados os participantes da pesquisa, buscamos caracterizar o perfil dos mesmos conforme apresentaremos posteriormente na seção de análise dos dados.

### 2.3 Tipos de Pesquisa

O trabalho científico está dividido em etapas: Revisão Bibliográfica, Documental e Compreensão Hermenêutica. A trajetória adotada tem abordagem qualitativa e fenomenológica, sendo os objetivos definidos como descritivo-explicativos baseados nos procedimentos da pesquisa bibliográfica e documental, sendo finalizado com análise fenomenológico-hermenêutica compreensiva explicitada. Para Triviños (1987, p.128) a pesquisa qualitativa com apoio da fenomenologia é totalmente descritiva com visão subjetiva que possibilita a interpretação dos resultados em sua totalidade com base na percepção do fenômeno.

A abordagem fenomenológica é pertinente à pesquisa de natureza qualitativa e se refere a uma compreensão que privilegia o aprofundamento de questões existenciais humanas. A escolha dessa abordagem visa apenas a compreensão do fenômeno, não adotando nenhuma forma de pré-conceito ou pré-julgamento. Descrever o fato ou o fenômeno possibilitará a radiografia e o entendimento do sujeito intersubjetivo. Em conformidade com Bicudo (2011)

pretende-se pesquisar a qualidade do objeto/observado-fenômeno/percebido, compreendendo o sujeito transcendental.

A pesquisa bibliográfica aqui apresentada, não é aleatória, sendo constituída por fontes já elaboradas como trabalhos científicos e principalmente por livros e capítulos. Brandão (2010) diz que só se aprende cozinhar, cozinhando. Em outras palavras pode-se dizer que, só se aprende pesquisar, pesquisando. O primeiro passo metodológico dessa pesquisa foi a revisão bibliográfica a partir do balanço de produção, com objetivo de verificar o levantamento das produções existentes nos bancos de teses e dissertações relacionadas ao projeto de pesquisa. A leitura dos trabalhos selecionados serviu de base para definir conceitos como desenho animado, criança, e o brincar. A leitura de algumas referências bibliográficas contidas na dissertação, na tese e livros de Romanelli vieram ao encontro do material que essa pesquisadora precisava.

Os clássicos literários do autor Rudolf Steiner e de autores adeptos da sua pedagogia foram utilizados para se compreender a prática pedagógica de Rudolf Steiner, criador da Pedagogia Waldorf. Os principais autores utilizados foram Steiner (1996, 2000, 2012, 2014, 2015, 2016), Bach (2017), Buddemeier (2007, 2010), Ignácio (1995), Lanz (2016), Romanelli (2017, 2018), Stirbulov (2015), Glöckler (2020). Foram utilizados alguns artigos nacionais e autores adeptos da Pedagogia Waldorf com a intenção de contribuir e mostrar elementos teóricos que situem o leitor acerca das propostas antroposóficas de Rudolf Steiner. Alguns artigos nacionais e internacionais também foram lidos, por considerar importante para a dissertação enquanto trabalho científico relacionando a mídia ao artefato cultural desenho animado.

Tendo em vista o ambiente de reprodução dos dados a serem analisados, o método de coleta de dados se classifica como pesquisa de campo e análise documental. A pesquisa de campo se caracteriza pelo contato com os sujeitos da pesquisa sendo (mães e crianças) que elas contribuíram ao expressarem seus pensamentos, opiniões e conceitos sobre sua vivência com o desenho animado. Segundo a concepção de Lakatos (2003, p. 195) a entrevista é um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto. Com as mães, foram realizadas entrevistas semiestruturadas e com as crianças roda de conversa de modo virtual.

A roda de conversa é um método de ressonância coletiva que consiste na criação de espaços de diálogo, em que as pessoas se expressam, escutam os outros e a si mesmas, estimulando assim a construção da autonomia dos sujeitos por meio da

problematização, do compartilhamento de informações e da reflexão para a ação. (ADAMY, ZOCHE, VENDRUSCOLO, SANTOS, ALMEIDA, 2018, p. 3300).

A roda de conversa permitiu observar e perceber como as crianças vivenciam o desenho animado em seu cotidiano, com autonomia e espontaneidade expressaram seu entender sobre algo que gostam e vivenciam no seu universo infantil. Tanto a entrevista como a roda de conversa foram gravadas, observando gestos e expressões corporais. A orientação de Triviños (1987) é gravar as entrevistas e transcrevê-las, essa atitude foi realizada depois de cada entrevista e conversa.

Quanto à pesquisa documental, Lakatos (2003) menciona que a característica desse tipo de pesquisa é a fonte de coleta de dados restrita a documentos, escritos ou não. Destaca que a coleta de dados é uma tarefa cansativa, requer disponibilidade de tempo, exigindo do pesquisador paciência, esforço pessoal, além do cuidadoso registro dos dados. Essas ações foram vivenciadas nesta pesquisa em que, foi preciso tempo e cuidados minuciosos para assistir e analisar os desenhos animados que foram escolhidos a partir da fala das crianças participantes da pesquisa (LAKATOS, 2003). Para Triviños (1987) geralmente a pesquisa no campo educacional é de natureza descritiva para obter o máximo de esclarecimento e resultados, “descrever com exatidão os fatos e fenômenos de determinada realidade” (TRIVIÑOS, 1987, p.110), portanto uma das características da pesquisa é capturar ao máximo a perspectiva.

O objeto de pesquisa desenho animado foi analisado e interpretado via plataforma do *YouTube* em que foi possível extrair o máximo de percepções e investigações a serem categorizadas e posteriormente analisadas, gerando a síntese das ações investigadas. Foi preciso leitura visual, observação das imagens e do diálogo apresentando olhar criterioso da utilização desse tipo de pesquisa que requer um enxerto-hermenêutico, colocando em evidência os sentidos e significados sendo analisados com base na fenomenologia hermenêutica.

## **2.4 Técnicas de Investigação**

Os dados foram coletados através de entrevistas semiestruturadas (apêndice A a D), roda de conversa (apêndice E a H) e análise de documento, ou seja, análise dos vídeos de desenhos animados pesquisados. Neste sentido, foram feitas investigações de natureza

descritiva para dois grupos distintos. Ao primeiro, composto por mães que tem filhos que estudam em uma escola pública municipal de modalidade infantil, em que foi investigado como elas percebem o desenho animado na vida de seus filhos, o senso comum e concepções por elas expressadas. Para o segundo grupo composto pelas crianças foi perguntado seus gostos, sentimentos e atitudes diante do desenho animado.

A trajetória da pesquisa pelos meios eletrônicos teve como critério de seleção escolher um desenho animado, a partir da fala de cada criança em que expõe os desenhos animados por elas assistidos, então foi sorteado um desenho animado por criança, totalizando quatro desenhos animados a serem analisados. Na plataforma do *YouTube* verificou-se uma quantidade enorme de objetos (desenhos animados) optando-se pela escolha aleatória, explicada melhor no item cinco - Compreensão dos dados. Após assistir os desenhos animados escolhidos, observando os detalhes e as percepções em evidência, utilizou-se o caderno de campo registrando de modo descritivo os dados encontrados. Os procedimentos adotados permitiram a compreensão do que foi dito, observado e percebido levando as unidades de significados e dos sentidos que se mostram relevantes para a pesquisa.

Ao considerar que há grande quantidade de oferta de vídeos em canais no *YouTube*, o procedimento de seleção e coleta de dados foi feito de modo aleatório, pois as falas das mães afirmam que as crianças fazem suas próprias escolhas de modo aleatório. Os procedimentos adotados foram transcritos e analisados à luz da Fenomenologia Hermenêutica.

## **2.5 Por um Caminho Fenomenológico**

O caminho fenomenológico enquanto método de estudo teve seu princípio a partir das orientações dadas nas aulas de Fenomenologia e Hermenêutica, em que foi possível discorrer sobre textos fenomenológicos embasados em Bicudo (1990, 2000 e 2011) e Bach (2017). E também no grupo de estudo em que foi contextualizada a Pedagogia Waldorf tendo como referência os livros *A pedagogia Waldorf: cultura, organização e dinâmica social* e *A Pedagogia Waldorf: formação humana e arte*. Essas ações permitiram reestruturar o projeto e sua metodologia voltada para a interpretação e compreensão do objeto de estudo.

A abordagem aqui apresentada será inspirada na fenomenologia husserliana por ser descritiva, porque busca estudar as estruturas essenciais dos fenômenos que aparecem na consciência. O enfoque qualitativo dado à pesquisa justifica-se pela necessidade de que existe

uma realidade a descobrir e interpretar. Os autores de abordagem fenomenológica que fundamentam a dissertação e seu entendimento teórico são: Bicudo (1990, 2000, 2011), por apresentar possibilidades de uso desse método de estudo e pesquisa, sua vertente ajuda a compreender o sentido do fenômeno que se mostra a quem o intencionalmente olha. Em Bach (2017), que apresenta a compreensão fenomenológica em Goethe e Steiner em que a ideia (essência) e a experiência do fenômeno compõem o todo, formando a polaridade como ponto de partida para a pesquisa fenomenológica. Bicudo e Bach apresentam linha de pensamento compatível, possibilitando a observação, percepção, julgamento e a compreensão na busca pelos sentidos que se mostram em termos do que é interrogado.

Bicudo (1990) procura de modo compreensível definir a fenomenologia, como fenômeno, para ela a compreensão e a interpretação são o ponto de partida para essa teoria. Segundo a autora fenômeno vem da palavra grega *faínomenon*, e significa mostrar-se, manifestar, aparecer. Bicudo (2011) define a pesquisa como perseguir uma interrogação em diferentes perspectivas, sendo o ponto crucial da pesquisa a interrogação e associada a ela seu esclarecimento. É importante atentar para o fato que a interrogação é diferente da pergunta, que indaga, permitindo esclarecimentos e explicações.

Para Bicudo (1990) a percepção não ocorre no vazio, é preciso estar-com-o-percebido precisando ser visto e enxergado, formando-se o campo da percepção dos fenômenos posto em foco e outros também co-percebidos, permitindo-se assim a compreensão, interpretação, desvendamento do discurso e o estabelecimento da esfera da intersubjetividade, facilitada pela linguagem falada e escrita, e ao mesmo tempo dificultada porque as palavras e os signos não dão conta do vivido. As palavras não dizem tudo, portanto o comunicado requer um enxerto hermenêutico e a interpretação dos sentidos e significados pelo desocultamento, mostrando o que é essencial ao fenômeno. A autora explica que a essência do fenômeno necessita de pesquisa rigorosa, dois momentos são importantes para que isso ocorra: o primeiro momento refere-se à epoché quando o fenômeno fica em suspensão; e o segundo é a redução, quando se descreve o percebido, as partes essenciais. Em complemento a esse conceito, Bach (2007) fala que a redução fenomenológica evita o julgamento sobre a percepção, para não interferir com o senso comum. Assim a fenomenologia parte da redução fenomenológica (epoché), passando pela descrição (redução eidética), intencionalidade da consciência.

Em Bach (2007), a concepção da pesquisa de abordagem fenomenológica objetiva a visão do ser em sua totalidade, preocupando-se com o entendimento da essência, do significado; da relação das experiências vividas com o mundo científico. Para o autor a pesquisa fenomenológica é um ato intencional e consciência de algo. Apresenta possibilidades e caminhos próprios em que o pesquisador com base na fenomenologia tem como objeto seu pensar, seu sentir e agir, mas o importante é o modo de ser e aparecer do fenômeno, sendo preciso a observação para encontrar o fenômeno que é parte integrante da compreensão buscada. A observação oferece um conjunto de percepções a respeito do fenômeno pesquisado. Deste modo a construção de uma sequência ordenada das percepções é formada. Esse sequenciamento permite a manifestação do fenômeno e o fenômeno ao ser descrito revela sua essência. Bach (2017) aponta para a importância de saber conceituar o que é percebido, que se apresenta vinculado ao espaço e tempo do sujeito sendo percebidos pela orientação do olhar do pesquisador, deste modo é a atitude de olhar que possibilita que a percepção se desvele em pensamentos pelos olhos da mente.

Segundo Bicudo (2000), existem muitos fatores que contribuem para a interpretação fenomenológica, pela visão é possível perceber o modo ao falar e os gestos. A autora afirma que há um sentido para tudo que possa ser percebido, ou seja, tudo possui um sentido e para esse sentido há um significado correspondente. Em Bicudo (2011) não há separação entre o percebido e a percepção de quem percebe, mas uma doação. Nesta perspectiva não se tem a definição prévia do que será observado na percepção, ficando-se atento ao que se mostra e assim o pesquisador não se mantém neutro diante do que busca compreender.

A hermenêutica fenomenológica enquanto método possibilita caminhos para o fenômeno ser compreendido pelo investigador, permitindo que os dados resultantes da observação direta e interpretações sejam sistematizados e compreendidos. Conforme Bach (2017) a interpretação e sua redução fenomenológica são passos fundamentais para que a pesquisa seja bem-sucedida, a partir da compreensão dos dados explicitados nos relatos dos sujeitos. Para o autor, nos sentidos encontram-se a multiplicidade dos dados brutos e pela linguagem fenomenológica se tornam multiformes com base na unidade.

Deste modo, a aplicação do método fenomenológico perpassa as fases da compreensão e interpretação que levam a evidências possibilitando unidades de sentido e de significação pelos dados coletados. Para Bicudo (2011) o sentido é a busca da vivência de cada sujeito, dada por intermédio da linguagem trazendo consigo um mundo de significados

expressados pela camada de sentidos. Os sentidos e significados se constituem e se mostram em diferentes modos de acordo com a perspectiva do olhar e temporalidade histórica.

A leitura e a compreensão dos autores fenomenológicos aqui apresentados dão sustentabilidade à análise dos dados, a investigação tem como base as observações, descrições e percepções vivenciadas no contexto da pesquisa a partir dos dados coletados. Os dados apresentados assumem interpretações com sentidos relevantes para o contexto investigado situando e contextualizando o fenômeno. A modalidade de análise está fundamentada na interpretação hermenêutica pelo que é dito e pelo sentido oculto compreendendo o sentido e significados apontados na descrição. Os passos utilizados para a realização da análise consistem no encontro da linguagem falada e sua redução fenomenológica que ficou assim definida: leitura atenta das descrições; colocar em evidência os sentidos (unidades de sentido); estabelecer as unidades de significado e efetuar a síntese final. Essa abordagem embasa, portanto, a compreensão e interpretação dos dados coletados junto aos sujeitos que colaboraram com esta pesquisa, como se explicita na seção cinco.

A sustentação teórica enquanto referencial para interpretar os dados baseia-se em alguns teóricos trabalhados na pesquisa, principalmente em Buddemeier (2007; 2010) por apresentar estudos e pesquisas relacionadas à influência que a mídia exerce na criança, e por apresentar princípios da Pedagogia Waldorf e método fenomenológico.

### **3 OS FUNDAMENTOS E A CONTEMPLAÇÃO DE UMA PEDAGOGIA DIFERENTE, MAS ATRAENTE**

Para entendermos a Pedagogia Waldorf, é preciso conhecer o autor Rudolf Steiner (1861 – 1925), criador de uma visão teórica diferenciada. As considerações aqui apresentadas serão breves, no sentido de ter uma visão sobre Steiner para adentrarmos na parte educacional da Pedagogia Waldorf também conhecida como pedagogia steineriana.

Romanelli (2017), diz que Steiner viveu sua infância entre a Hungria e a Baixa Áustria, contemplando a natureza da região e também vivenciando a presença da tecnologia da época. Desde a adolescência foi muito curioso, buscando no estudo de filosofia a fundamentação para entender ensinamento religioso e o pensamento humano. Segundo Bach (2017), se pode dizer que durante seus estudos, teve contato com as ideias filosóficas de Johann Wolfgang Von Goethe e de outros pensadores. Estudou na Universidade de Viena, e teve contato com obras do poeta e cientista por estímulo do professor Karl Julius Schröer e pesquisador em linguística e literatura. Entre 22 e 25 anos de idade publicou um artigo que resultaria em seu primeiro livro *A obra científica de Goethe*. Seus estudos sobre a teoria do conhecimento começaram quando tinha 15 anos de idade, com a *Crítica da Razão Pura* de Kant. Em 1886, aos 24 anos publicou *O método cognitivo de Goethe* essa obra foi o marco inicial da fenomenologia de Steiner, com metodologia aplicada a natureza estendendo-se para a pesquisa de ciência do espírito e posteriormente às ciências humanas. Aos 28 anos viaja para a Alemanha visita os arquivos de Schiller, recebendo um convite de trabalho. Então no dia seguinte muda para Weimar concentrando suas forças na busca de aplicar a metodologia goethiana no desenvolvimento de uma filosofia de liberdade conectada às questões existenciais do ser humano. Suas ideias e pensamentos se identificaram com as de Goethe, que se importava com a ciência, no entanto, não negavam a existência da alma ou espírito. Em 1891, defendeu a tese de seu doutorado intitulada *Verdade e Ciência*, considerando-a o prelúdio para a sua principal obra *A Filosofia da Liberdade*, publicada quando tinha 33 anos de idade, em 1904. E em 1907 publicou *A cosmovisão de Goethe* explorando a inter-relação do pensamento goethiano com Espinosa, Hegel e Schiller.

De acordo com Romanelli (2018), Steiner estudou a teoria das cores de Goethe, e depois investigou outros assuntos como anatomia e fisiologia, que Goethe escreveu observando seres humanos, plantas e animais e suas formações. Em meio a esse contexto

sempre continuou seu trabalho como professor e a atividade de ensinar mantinha o informado e em dia com as ciências.

O jornalista e filósofo austro-húngaro foi o criador da Antroposofia e da Pedagogia Waldorf – constituindo-se como um pensador que valorizava o ser humano e a construção do conhecimento científico. A Antroposofia passou por vários movimentos ganhando força e aprimoramento de suas concepções. Para Steiner (2019) o movimento antroposófico desde o princípio foi concebido como hoje em dia é visto pelo mundo, recebido com apoio, mas também com rejeição. Mas de acordo com Oliveira (2020) a extensa produção de Steiner, próxima de 1 milhão de páginas estão dispostas em livros e transcrições de palestras, que resultaram no desenvolvimento de movimentos dedicados à criação e sustentação em diferentes áreas do conhecimento, tais como: a medicina, a farmácia, a agricultura, a arte, a pedagogia, a economia, a psicologia, a arquitetura, entre outros. Estes movimentos sobrevivem há mais de um século, orientando formas de produção de conhecimento e o desenvolvimento de práticas profissionais modificando a vida de milhões de indivíduos em todo o mundo.

Segundo Steiner (2019), o movimento antroposófico vivenciou três fases, primeiramente foi entendido pelo pequeno número de participantes como espécie de cosmovisão religiosa, porque as pessoas tinham insatisfação diante das ideias tradicionais das confissões religiosas existentes. É preciso ressaltar que esse movimento nunca teve a intenção de se tornar uma seita, devido predisposição oposta ao movimento sectário. Sua concepção pautava em tudo que tornava esse movimento, em movimento universal, com soluções práticas para vida humana. Steiner (2019) afirma que para não assumir o caráter de seita precisou chegar ao seu próprio estilo artístico com criação própria, característica e identidade exterior. Para sair do envolvimento sectário iniciou-se uma segunda fase do movimento antroposófico denominada como introdução ao trabalho artístico, com objetivo de contemplação artística imediata, foram apresentados em Munique de 1910 e 1913 palcos de teatros convencionais. Diversos episódios ocorreram para que na colina de Dornach fosse construído o Goetheanum como local adequado para o movimento antroposófico. O movimento antroposófico cresceu com interesse e anseios artísticos, sendo que Steiner (2019, p. 17) diz que a antroposofia consegue “exercer sua influência frutífera em todas as áreas da vida”. Steiner relata ficar feliz porque em Dornach, mesmo durante os períodos de guerra as pessoas de todas as nacionalidades podiam se reunir e contribuir para a cooperação em paz e no espírito. Em outubro de 1918 e na primavera de 1919, Steiner recebeu amigos da

Alemanha, de Stuttgart que o inspiraram ao surgimento da terceira fase do movimento antroposófico, irradiando os impulsos para a vida social da humanidade, de modo abrangente. O caos social vivenciado no sul da Alemanha em Württemberg, levou ao surgimento do âmbito social do movimento, devido imensa miséria, sendo preciso tocar o coração humano. Assim, Emil Molt fabricante e empresário na cidade de Stuttgart, fundou para os filhos de funcionários da fábrica Waldorf-Astoria a Escola Waldorf, sendo responsabilidade de Steiner a tarefa de implementação pedagógico-didática do currículo Waldorf.

Para Steiner (2019), a Escola Waldorf de Stuttgart mudou rapidamente, passando a atender todas as classes sociais. Do início com 140 alunos, passou a contar com 600 alunos tornando-se uma escola muito procurada, “a essência dessa escola reside no aspecto pedagógico-didático, na adaptação desse aspecto pedagógico-didático às condições concretas da vida, na observação da prática imediata da vida”. (STEINER, 2019, p. 21). A Escola Waldorf tem como qualidade a orientação antroposófica do mundo, unitária levando em consideração o “fato de educar e ensinar conforme o exige a natureza humana integral”. (STEINER, 2015, p. 20).

Com imensa preocupação Steiner procurou entender o ser humano, de forma completa e integral, não aceitava fragmentação, portanto, buscou caminhos comprováveis a todos os campos relacionados ao indivíduo e ao mundo. De acordo com Romanelli (2017), estudos sobre economia e política vinculados a cosmovisão espiritual, dão base a elaboração da trimembração para solucionar questões sociais como, não tratar o ser humano como mercadoria e respeitar a liberdade, igualdade e a fraternidade. A liberdade surgiu como princípio básico para reger a vida cultural-espiritual, a igualdade como alicerce fundamental da questão político-jurídica, e a fraternidade como sustento imprescindível para a atividade econômica.

Em Steiner (2000) se pode dizer que a Antroposofia é algo bem diferente do imaginar das pessoas. Ela nasce de uma necessidade cultural, capta o ser humano em seu todo, conforme essência corpórea, anímica e espiritual. A Antroposofia desenvolvida por Steiner manifesta-se como forma de observar e entender o ser humano, a sua compreensão ocorre mediante conceitos vivos para se compreender sua entidade formada de espírito, alma e corpo em plena vitalidade. Romanelli (2017) afirma que, para a Antroposofia, o ser humano não é só físico, biológico e espírito, mas a união destas dimensões, formando um ser humano trimembrado, ou seja, corpo, alma e espírito. O corpo permite a existência da vida no mundo

físico, alma permite os impulsos anímicos e sentimentos e o espírito permite conectar com o mundo divino-espiritual. A ideia de trimembração social surge como um desdobramento da autonomia, podendo o ser humano assumir uma postura ética perante a vida pessoal e social. O social deve reger uma vida com direitos e deveres para com os semelhantes, no meio físico e nas necessidades anímicas, assim como na necessidade do desenvolvimento dos seres humanos.

O movimento percorrido por Rudolf Steiner deu origem a sua cosmovisão Antroposófica e a uma prática de vida, para torná-la melhor, pelo conhecimento do ser humano, sendo o ser humano entendido pelo seu organismo e desenvolvimento cognitivo-espiritual.

### **3.1 A Pedagogia Waldorf**

A Pedagogia Waldorf se distingue de outras teorias pedagógicas, é o resultado da Antroposofia e de sua concepção sobre o desenvolvimento da criança. É importante dizer que a Antroposofia não é uma religião, é uma forma diferenciada de enxergar o universo e o ser humano, baseada em métodos científicos, criando uma cosmovisão do mundo, da existência, das escolas Waldorf e o trabalho pedagógico dos professores. O cerne da Pedagogia Waldorf está no fenômeno arquetípico humano e inter-humano e na relação aluno-professor.

A Pedagogia Waldorf foi desenvolvida por Rudolf Steiner e seus fundamentos são de base antroposófica. Segundo Romanelli (2017), o princípio educacional que alicerça a Pedagogia Waldorf fundamenta-se na crença que há uma associação entre espírito, alma e corpo do ser humano, que levou a aprofundar seus estudos em psicologia e fisiologia. A arte de educar lhe surgiu como algo essencialmente com fundamento no conhecimento da entidade humana.

Um fato especial ocorrido na vida de Steiner foi sua atividade como professor de um menino com dificuldades físicas e mentais devido a uma hidrocefalia, levando Steiner a elaborar métodos diferenciados para ministrar suas aulas, “assim, a cada quinze minutos de aula transformam-se numa arte fundada num profundo conhecimento do ser humano, para não causar dano ao seu frágil organismo” (ROMANELLI, 2017, p. 34).

O menino apresentava pensamento lento, o menor esforço causava dores de cabeça, quedas das funções vitais e palidez. A peleja imposta pela saúde do menino que mobilizou Steiner a produzir formas diferenciadas para conseguir fazer que ele aprendesse, isso leva

Steiner pensar a educação como despertar as faculdades adormecidas, com metodologia adequada às condições físicas e psíquicas da criança. Ele acreditava poder alcançar a alma adormecida de modo gradativo, levando-a a dominar as funções corporais e mentais, pois estava convicto de que grandes capacidades mentais estavam escondidas na criança. Seus princípios educacionais dão base a futura Pedagogia Waldorf, que começa a ser pensada, o educar surge no conhecimento da entidade humana (composta de corpo, alma e espírito). A convivência com a família do menino ao exercer a função de professor, lhe permitiu entender a importância da ludicidade na educação infantil.

Em Steiner (2000) tudo que advém da Pedagogia Waldorf para um professor, vem de um recanto de sentimento, sensibilidade, autoconfiança e confiança única em Deus. O professor deve ter um espírito vivo independente de sua personalidade, porque desse espírito brota o entusiasmo. Segundo Steiner na escola Waldorf o ensino é denominado ensino em épocas para não dispersar a atenção da criança, a primeira aula do dia deve abordar a mesma matéria por três ou quatro semanas de acordo com a necessidade, a situação e conteúdo da aula.

Segundo Steiner (2019) um professor na Escola Waldorf entra de manhã no recinto da escola, os alunos comparecem mais cedo no verão, às oito horas, e no inverno chegam mais tarde. Cada professor ou professora deve começar aula com um poema visando o elemento humano em geral e religioso, sendo declamado em forma de música ou em forma recitada, mas em caráter de oração. A Escola Waldorf possui um horário para o ensino principal, em sala de aula estuda durante as primeiras duas horas, havendo sempre um recreio principalmente para as crianças mais novas.

De acordo com Lanz (2016), para a Pedagogia Waldorf a criança precisa vivenciar a natureza, o jovem precisa ter contato com atividades primárias como jardinagem, panificação, construção de casas entre outros, mas também precisa de conteúdos compreensíveis. O fazer artístico, a arte, ocupa importantíssimo papel nessa pedagogia, por proporcionar a criança o contato com materiais diversos e atividades básicas do ser humano como fiar, tecer, modelar esculpir, pintar etc.

Para Steiner (2015) o professor precisa sentir a importância do trabalho tendo consciência de uma missão especial que caracteriza a escola, deve ser considerada com ato de solenidade e ordem universal. Para ele “não podemos ser bons professores e educadores se olharmos para o que fazemos em vez de olharmos para o que somos” (STEINER, 2015, p.

32). A existência da Ciência espiritual Antroposófica existe para a compreensão do ser humano agir principalmente pelo que é.

Segundo Romanelli (2018), para Steiner o educar é uma tarefa social, uma missão, fundada no uso da imaginação, da inspiração e da intuição como ferramentas para a prática da Pedagogia Waldorf. A autora também menciona que um dos caminhos seguidos pelo professor Waldorf é o enfoque artístico presente no cotidiano. Steiner (2015) explica que o elemento artístico atua de maneira especial sobre a natureza volitiva do ser humano. Para ele deve se cultivar o desenho e a pintura desenhada, para depois introduzir a música e ser habituada ao manejo de instrumentos musicais. Afirma que todo o ensino deve se buscar e ter como método o fazer artístico. Steiner (2016) dá grande relevância às lendas e contos de fadas, pois para ele o educador ou professor tem missão especial, levar a criança a sentir em todo seu corpo o conteúdo narrado, tanto os contos de fadas ou lendas, assim como o desenho e a pintura. Na concepção de Lanz (2016), a Pedagogia Waldorf visa a formação do ser humano e seu desenvolvimento em todos os aspectos, para despertar qualidades no aluno e estabelecer relacionamento sadio entre o indivíduo e seu mundo.

A finalidade da Pedagogia Waldorf é o desenvolvimento adequado do pensar, sentir e querer. Para Lanz (2016) o pensar está ligado a observação sensorial e ao conhecimento, pressupondo um recuo do indivíduo em relação ao objeto, sendo caracterizada pela palavra antipatia que caracteriza essa situação. Enquanto o querer dirige-se ao futuro, o querer do ser humano está relacionado por um sentimento de simpatia. Entre o querer e o pensar se encontra o sentir. O autor afirma que o pensar permeia o querer, e, para ele, é nisso que consiste a educação.

Para Steiner (2015) é dever do professor desenvolver na criança as faculdades de pensar, sentir e querer por constituírem os fundamentos do conceito de ser humano e da Pedagogia Waldorf. Essa tríade é uma representação mental que tem cunho de imagem e para quem a busca tem característica existencial. O querer vive no ser humano pelo fato de se ter simpatia por ele, o querer se ampara na simpatia e a representação mental na antipatia. Da antipatia surge a memória e da simpatia a fantasia, os seres humanos são produtos das simpatias e antipatia. Steiner recomenda que conceitos abstratos não devam ser introduzidos no ensino da criança, a preferência é que sejam introduzidas imagens, e explica que as imagens são imaginações que percorrem a simpatia e a fantasia. Para ele o ser humano se desenvolve em seu interior o mundo dos sentimentos com alternância contínua entre a sístole-

diástole e entre simpatia e antipatia. Segundo Steiner (2015) na educação e no ensino deve se atribuir um valor especial quanto a formação da vontade e da vida afetiva.

De acordo com Lanz (2016) a pedagogia apresentada visa a formação do ser humano, desenvolvendo todos seus aspectos como inteligência, vontade entre outros, despertando qualidades e disposições inatas para o relacionamento sadio entre o indivíduo e o mundo ambiente. É importante dizer que os meios eletrônicos vão contra os princípios da Pedagogia Waldorf, contra os princípios que se propõem a desenvolver na criança, por não respeitar o desenvolvimento, por não tratar a criança individualmente. A pedagogia aqui apresentada é contra a disponibilidade de acesso às mídias sem restrição, pois assim as crianças têm acesso a matérias não apropriadas à idade.

### **3.2 O desenvolvimento da criança segundo a Pedagogia Waldorf**

A educação e o desenvolvimento da criança é algo extraordinário, professores e pais precisam compreender o processo de desenvolvimento da criança para entendê-la e orientá-la corretamente; o ser humano de modo geral deveria ter noções necessárias para compreender e respeitar o desenvolvimento infantil. Segundo Steiner (2015) a criança tem a necessidade de crescer e, quando é educada e ensinada, seu crescimento não pode ser perturbado. O educar e o ensinar caminham paralelamente à necessidade do crescimento. Para Steiner (2016) desde o nascimento é possível educar por meio da vontade. Ao falar sobre educação Steiner (2014, p. 9) diz que “a arte da educação deve ter por base um conhecimento mais aprofundado do ser humano”, ou seja, não apenas regras, mandamentos e teorias, mas algo mais profundo e humano, ligado ao corpo, à alma e ao espírito.

Segundo Steiner (1996), a Ciência Espiritual contribui para o desenvolvimento da humanidade e seu bem-estar, da natureza do ser humano surgem frutíferos e práticos meios para os princípios educacionais. Para se conhecer a essência do ser humano é necessário a observação da sua natureza oculta. A Ciência Espiritual explica que ele possui o corpo físico, constituindo substâncias que formam o mundo, o reino mineral. Em continuidade a essa concepção, reconhece uma segunda entidade denominada corpo vital ou etérico, que o ser humano tem em comum com as plantas e os animais, que manifesta fenômenos de crescimento, reprodução, entre outros que demonstram a existência de vida. O terceiro membro da entidade é chamado corpo das sensações ou astral, sendo portador de dores e prazeres, instintos, paixões e etc. O corpo etérico é uma estrutura energética, não sendo

composto por matéria. O corpo astral ou das sensações contém os corpos físico e etérico com formação luminosa. O quarto membro da entidade é denominado eu, sendo que cada um pode chamar de eu, somente a si mesmo. Steiner explica que os educadores podem atuar sobre os quatro membros dos quais o ser humano é formado de acordo com a cosmovisão antroposófica.

Pensar no desenvolvimento físico e cognitivo da criança é algo essencial, seu crescimento e amadurecimento são visíveis, ela aprende com o meio em que vive, com as influências externas, o importante é ter um adulto para orientar e ajudar a desenvolver corretamente nas etapas e fases tão importantes na vida. O desenvolvimento biológico, particularmente durante a primeira metade da vida de alguém é uma base importante para a reorientação mental e espiritual (LIEVEGOED, 1994). Para esse autor o “desenvolvimento é um termo usado para indicar um número de mudanças diretas em certo período de tempo” (LIEVEGOED, 1994, p. 17). Em consonância com a visão antroposófica, Lanz (2016) define o desenvolvimento do ser humano em ciclos de aproximadamente sete anos. Em cada ciclo há um determinado membro da entidade humana que se desenvolve de maneira mais evidente. A divisão em septênios pode ser observada durante a vida inteira, mas a educação, no sentido comum limita-se aos vinte e um anos de vida, nos três primeiros septênios. (LANZ, 2016, p. 38).

Assim quatro tipos de nascimentos são descritos por Lanz (2016), o nascimento do corpo físico ao nascer, do corpo etérico aos sete anos em que se inicia a escolaridade e do corpo astral aos catorze anos fase da puberdade, e do eu aos vinte e um anos fase da maturidade. Lievegoed (1999), menciona que as fases da vida percorrem caminhos biológicos, psicológicos e espirituais, e enfatiza a infância como completamente aberta para as impressões exteriores que aprende pela imitação de seu ambiente.

Para Steiner (2016) a primeira fase da vida infantil até a troca de dentes segue a suposição que o mundo é moral. Em relação ao primeiro septênio a criança deve ser levada a acreditar que o mundo é bom, esse período correspondente à faixa etária de zero a sete anos de idade. No primeiro septênio corpo, alma e espírito formam uma unidade na criança, e é a fase em que o corpo etérico constitui o elemento mais importante, até que se torne autônomo. Para Romanelli (2018, p. 115) “a criança absorve inconscientemente tudo que existe ao seu redor, tanto no aspecto físico quanto no emocional”. O mundo ambiente tem influência sobre a organização física e psíquica da criança, efeitos que se farão sentir por toda vida futura. As

influências decorrem do clima sentimental e moral circundante sobre ela, levando a criança a imitar inconscientemente o que percebe ao seu redor, como o seu comportamento, modo de falar, sentar-se, entre outros. Num segundo momento a imitação torna-se consciente, a criança imita a mãe, a tia, a empregada, brinca de médico, de vendedor ou de família, apresenta impulso irresistível para imitar. O falar e o pensar também se baseiam na imitação.

De acordo com Steiner (1996) a criança na idade correspondente a idade infantil até os sete anos é propensa a imitação, tudo o que ocorre ao redor da criança, tudo que seus sentidos percebem é imitado por elas. Steiner defende a ideia de que seus órgãos físicos adquirem forma influenciada pelo ambiente físico. A visão, então, só poderá desenvolver sadiamente através de ambientes apropriados de luz e cor; no cérebro e na circulação sanguínea se formam as disposições para um sentimento moral sadio. Não é recomendável que a criança perceba atitudes tolas antes de vivenciar o primeiro septênio, para o cérebro não adquirir formas que a capacitem para tolices na vida posterior, porque a imitação está bem presente no primeiro septênio. Para Steiner (2019), o adulto precisa fazer um esforço para se comportar de modo adequado perto da criança, ela é um ser imitativo, é receptiva a tudo que é realizado até a maneira como nos movimentamos, tudo ela imita, seja “logo em seguida ou talvez só mais tarde, mas desenvolve dentro de si as tendências a imitar que a impregnam, mediante as forças orgânico-anímicas, em seu organismo físico” (STEINER, 2019, p. 125).

Quando a criança imita exemplos sadios embasada numa atmosfera de amor, ela se encontra num ambiente adequado, pois nada ao seu redor ocorre sem que ela possa imitar. A tendência à imitação pertence à época do desenvolvimento do corpo físico, enquanto a interpretação do sentido faz parte do corpo etérico. O aprendizado ocorre pela imitação, Lanz (2016), afirma que o inconsciente da criança, espera que o adulto seja modelo em todas as situações. Ele exemplifica isso em relação ao comportamento do adulto que possui um dos quatro temperamentos muito predominante: o colérico, no ato da explosão, pode impactar e prejudicar a criança por toda vida, em seu sistema rítmico e circulatório; o adulto melancólico ao concentrar em si próprio, não oferece aconchego necessário, causando efeitos negativos no sistema digestivo; o fleumático, pessoa animicamente insípida, deixará a criança sem estímulos, com capacidade cerebrais pouco desenvolvidas; o adulto sanguíneo não consegue segurar a criança com carinho, levando-a ao sentimento de desamparo.

Romanelli (2017) lembra que Piaget também considera a imitação como forma de assimilação de conteúdos da realidade que cerca a criança. Acrescenta essa ideia ao seu

pensamento dizendo que para Steiner, a imitação não é um fazer igual, a criança imita decorrente das forças da simpatia, forças que contribuem para a aprendizagem infantil no primeiro septênio. Segundo Romanelli (2017), a liberação do corpo etérico tem características marcantes, como a troca da dentição, o alongamento do corpo, deixando a forma de bebê e da criança pré-escolar, constituindo-se no reflexo da harmonia entre o físico e o anímico-espiritual. Para Steiner (2000), até a troca dos dentes a criança é um ser imitativo, imita o que é feito em seu ambiente e, ao passar para o segundo ciclo segue o que é falado em seu ambiente.

Na fase em que a criança aprende pela imitação, a antroposofia defende a ideia de que a criança precisa acreditar que o mundo é bom. Este é o elemento individual mais importante que se pode dar à pessoa em crescimento, é o sentido de autoconfiança, convicção e segurança: sentimento de ser bem-vinda neste mundo, recebida por pessoas com amor e calor, ou seja, numa só palavra a criança tem o sentido de que o mundo é bom. Após esse período a criança entra na fase pré-escolar, caracterizada por isolamento intenso, mas explora sua própria mente no pensar, no sentir e no querer. Essas ações são movidas pelo poder da fantasia, a criança constrói seu próprio mundo, fazendo tudo que não pode fazer na vida real. Um indivíduo que não vivenciou essa fase de fantasiar e sonhar sentirá falta de espontaneidade e versatilidade nas relações interpessoais (LIEVEGOED, 19994, p. 37).

Para Steiner (2016), a segunda fase que corresponde a troca de dentes até a puberdade decorre a hipótese inconsciente de que o mundo é belo. E com a puberdade a conjectura de achar que o mundo é verdadeiro. No segundo septênio, Steiner (1996) explica que com a segunda dentição, as influências pedagógicas podem ser externas, a transformação e o desenvolvimento são visíveis pelas mudanças de hábitos, da consciência, da memória e dos temperamentos. Entre a troca de dentes e a puberdade o ambiente deve conter tudo que oriente a criança. Assim o corpo etérico se desenvolve fortemente quando uma fantasia bem orientada serve como modelo e ideais, com imagens e impressões extraídas da vida ou fornecidas pelo ensino. De acordo com a visão steineriana, surge o amadurecimento do corpo astral, desabrochando a personalidade, emoções, o pensar e o sentir, permeados de sentimentos, a memória se desenvolve e permite maior assimilação de conhecimentos. O segundo septênio ocorre entre a idade que corresponde dos sete aos catorze anos.

Na concepção de Lanz (2016), a educação no segundo septênio consiste em trabalhar sentimentos da criança, fantasia criadora, protegendo-a contra as imagens perniciosas. Todas

as abstrações e conceitos sem vida que não permitem a fantasia deixam de alimentar seu manancial de forças e prejudicam a criança. Para que ocorra a aprendizagem é preciso que a criança esteja engajada emocionalmente, para que as reações sentimentais possam ser de simpatia ou antipatia, de entusiasmo ou tédio. O ensino deve ocorrer a partir de fenômenos naturais, nunca de forma abstrata e teórica, sendo responsabilidade do professor trazer o mundo para a sala de aula cultivando o sentimento do belo por meio de atividades artesanais e artísticas, desenvolvendo as forças anímicas. Lanz (2016), faz uma observação de que a grande missão do professor é fazer o mundo chegar até a criança de forma adequada, e que a educação no segundo septênio deve estar conectada ao princípio da autoridade aceita e baseada na carinhosa admiração. A aplicação correta desse princípio permite aos alunos aceitar os juízos do professor para moldar seu próprio pensar e querer.

Romanelli (2017) cita alguns exemplos referentes a essa autoridade, afirmando que está presente nos níveis do pensar, sentir e querer. No pensar, ela reflete a busca pela aquisição do conhecimento; a autoridade no sentir, tomando como exemplo o professor, está presente no amor pelos alunos; a autoridade no querer se relaciona ao fazer algo, como tocar flauta. O professor atento busca aprender mais e nesse querer trabalha sobre sua vontade, a busca do desenvolvimento de suas habilidades para atuar na prática.

O segundo septênio culmina na puberdade, a individualidade da criança desabrocha, como transformação psíquica e mental, assim como o amadurecimento físico, que é apenas um dos seus aspectos. A autoridade assumida nessa fase do desenvolvimento deve ser boa e responsável, oferecida pelos pais e professores. Lanz (2016) apresenta uma preocupação sobre esse aspecto, pois, para ele, se a base da autoridade não for adequada, haverá frustração, e os ideais e autoridade será procurada em protagonistas de filmes, novelas, heróis e amigos com mais idade. No entanto, a autoridade saudável e responsável dos pais e docentes dá segurança ao jovem durante sua existência.

A explicação de Lanz (2016) para o terceiro septênio é de que é a fase em que o eu se liberta de seus vínculos com o corpo astral e do resto do organismo. Nessa autonomia adquirida se incluem o desenvolvimento das faculdades mentais e morais, para que haja a liberdade da vontade. O pensar e o querer ocorrem sem interferência de motivações oriundas de seu corpo, sendo capaz de julgar e agir segundo critérios éticos. Para o autor, o adolescente no terceiro septênio tem prazer em colocar em dúvida opiniões de outras pessoas, ao mesmo tempo em que busca a honestidade e a verdade, desejando que o mundo seja verdadeiro. Dos

catorze anos em diante começa a reinar o idealismo consciente, a escolha dos ideais ocorre de acordo com sua personalidade.

Romanelli (2017) complementa explicando que esse septênio é a fase da verdade, fase do julgar, é a fase da transformação física, do estabelecimento do pensar e da individualidade do eu. Para a autora, com a ajuda da fantasia exercita-se a dúvida, questionando tudo. Nesse processo as forças da simpatia e da antipatia são exercitadas no processo de julgamento. A autora refere-se a Steiner para afirmar que o terceiro septênio é o despertar, um despertar extraordinário pelo mundo exterior, em que o jovem está ligado ao futuro na busca de ideais para tudo o que desperta seu interesse. Para Steiner (1996) nessa idade toda a observação deve ser espiritualizada, uma planta não deve ter observação apenas sensorial, mas como fenômeno espiritual. É preciso ter pressentimentos sobre os mistérios da existência.

Romanelli (2017) também demonstra em seus escritos que Steiner não foi o único a pensar sobre o desenvolvimento em ciclos, afirmando que a visão piagetiana de desenvolvimento cognitivo apresenta estágios cognitivos em ordem crescente e também divide o desenvolvimento em períodos de aproximadamente sete anos. A autora demonstra três exemplos de desenvolvimento na visão de Piaget, em que denominou um período vivido pela criança como período inicial do recém-nascido ao lactante, e o outro período corresponde a idade dos dois aos sete anos, denominado primeira infância. O segundo exemplo refere-se ao período dos sete aos doze anos, período em que corresponderia ao segundo septênio. Para melhor entender e definir os septênios é possível dizer que:

No primeiro septênio, a imitação é a chave por meio da qual Steiner afirma que se desenvolve a liberdade no âmbito social. No segundo septênio, uma educação em que o princípio da autoridade vem aliado à aspiração por ideais permite experienciar a igualdade de direitos entre os homens na vida adulta. Já no terceiro septênio, a educação desperta a sensibilidade, pelo amor que se encontra ligado ao desenvolvimento de todos os seres humanos, tornando possível alcançar a fraternidade, o amor universal. Para atingir esse intuito na prática, os professores de uma escola Waldorf são chamados a tomar para si uma tarefa social: educar por meio da imaginação, da inspiração e da intuição, que são tidas como ferramentas básicas da sua prática cotidiana. (ROMANELLI, 2018, p. 65).

A educação é uma das bases primordiais na vida de uma criança, o pensamento do desenvolvimento e aprendizagem constituída na Pedagogia Waldorf, contribui para os septênios apresentados. Neste sentido é preciso reafirmar a definição da Pedagogia Waldorf, em que Steiner (2014) diz que não é exatamente algo que se possa aprender, nem discutir, é a

prática, sendo usada em cada caso ou necessidade. Essa prática surge somente através da experiência.

### **3.3 O desenvolvimento da criança pequena**

Ao nascer a criança passa por fases de desenvolvimento necessários para adquirir sua autonomia e atitudes no mundo externo. No plano físico precisa desenvolver-se de modo adequado permeando toda sua existência e essência, descobrindo aos poucos a si própria de modo bem natural. Para Steiner (1996) a existência é como uma planta, que contém em seu organismo um estado futuro. A analogia de Steiner é que a vida humana inteira contém as disposições para o futuro, sendo necessário penetrar na natureza oculta do ser humano, a ciência espiritual o qual ele defende oferecendo cosmovisão prática que abrange a essência da vida humana e o desenvolvimento de seu bem-estar (STEINER, 1996, p. 10).

O crescimento e o desenvolvimento de uma criança em formação são um processo que ocorre a cada dia, a cada amanhecer. Para Ignácio (1995) no primeiro mês de vida a criança fica sob os cuidados da mãe constantemente, apenas dorme e mama, quando acorda não consegue dominar seus movimentos, que são desordenados. No fim do primeiro ano esses movimentos desajeitados desaparecem, e aparecem movimentos ordenados pela vontade da criança. Sua individualidade é despertada passo a passo dentro do seu corpo aprendendo a dominá-lo, e a percebe como um ser diferente do mundo que a rodeia. No segundo e no terceiro mês de vida a criança consegue firmar a cabeça e virá-la para os lados.

A partir do quarto mês a criança fica mais tempo acordada, descobre as mãos, emite os primeiros sons, além do choro, solta gargalhadas, faz movimentos com o tórax e sua força de vontade permite aprende a virar de bruços. No último trimestre do primeiro ano, a criança toma conta de seus membros inferiores engatinha e logo comemora o momento que fica em pé sem apoiar em algo. A postura ereta significa a individualidade espiritual que penetrou no corpo físico, permitindo a “autopercepção, ainda velada pelo estado geral da consciência adormecida da criança pequena” (IGNÁCIO, p.14, 1995). Cada criança apresenta processo individual diante de seus primeiros desenvolvimentos, que deve ser respeitado pelo adulto.

Segundo Ignácio (1995) no primeiro ano de vida há o amadurecimento do sistema neurossensorial, que sob o processo de aprender a andar o cérebro é plasmado, e os órgãos dos sentidos desenvolvidos. O sistema neurossensorial é plasmado conforme o ambiente

criado pelo adulto. A fala emerge no segundo ano de vida da criança despertando o interesse e a alegria por tudo que é rítmico, as forças vitais descem para a região torácica e plasam o sistema circulatório para o aprender a falar.

No terceiro ano de vida a criança aperfeiçoa a linguagem usando frases com estrutura gramaticais, há despertamento de uma pequena luz para o pensar, nesse período ela se percebe como eu separado do mundo, o que possibilita crises de teimosia e raiva, sente a necessidade de sentir sua personalidade em confronto com outras pessoas. Há pequena mudança em seu corpo e as formas de bebê desaparecem, suas pernas ficam musculosas e o andar mais seguro e firme, e também individual.

Para Steiner (2014) dos três primeiros anos de vida até ao sétimo são extremamente importantes para o desenvolvimento integral do ser humano, sendo a condição humana da criança totalmente diversa da anterior. A criança nos três primeiros anos é um organismo sensorial, vive saboreando tudo que ingere nessa fase o sabor atua através de todo organismo. O sabor acompanha as funções físicas, estendendo a todo organismo da criança algo que localiza nos olhos e ouvidos. O olho é algo maravilhoso que capta o mundo exterior, formando internamente a imagem que permite enxergar. Steiner (2014, p. 12) afirma serem maravilhosos os processos localizados no ouvido do ser humano adulto, porém tudo o que está localizado nos sentidos, distribui-se na criança em todo organismo, inexistindo separação entre espírito, alma e corpo. Durante os primeiros anos são adquiridos três aspectos que condicionarão toda a vida da criança o andar, o falar, e o pensar.

Do terceiro ao quinto ano de vida a criança apresenta pequeno potencial do pensar, voltado para a fantasia infantil e não para o pensar lógico e abstrato, por isso os objetos que encontra ao seu redor são transformados pela sua fantasia. As crianças que são forçadas a exercer atividade intelectual ficam pálidas, nervosas, sentem dor de barriga e podendo ficar doente futuramente. Nesse período desenvolve melhor relacionamento com outras crianças, sente maior afinidade por tudo que é rítmico, dança, música, cantigas de roda, histórias e brincadeiras que se repetem.

Para Ignácio (1995) dos cinco aos sete anos a criança quer ajudar nas tarefas diárias, cozinhar, cortar verduras, amassar pão, entre outros. Apresenta interesse por trabalhos manuais, sente vontade de exercitar sua habilidade motora. Consegue pular corda, andar de perna de pau e pular amarelinha, apresenta melhor domínio das pernas. O sistema metabólico-motor está mais amadurecido, consegue pensar e planejar, as brincadeiras apresentam mais

elementos dividindo papéis nas brincadeiras. Por volta dos seis anos, começa a perda dos primeiros dentes de leite, o rosto se modifica com o crescimento da parte inferior da boca, para dar espaço à dentição permanente. A fase da troca de dentes marca o fim do primeiro septênio e o começo do segundo septênio. A criança pode ficar desanimada, sem vontade de fazer tarefa e demonstrar agressividade. É importante que os adultos tenham paciência com as crianças, além da troca de dentes ela vive outra transformação que faz dela uma criança em idade escolar.

Muitas coisas acontecem na fase do desenvolvimento físico da criança, como o andar, o falar e o pensar. Esses três aspectos são decisivos para sua vida futura, e acompanham a criança por toda vida, o criador da Pedagogia Waldorf menciona o poeta alemão Jean Paul por considerar sua fala importantíssima, “Em seus três primeiros anos de vida, o ser humano aprende mais para a vida do que em seus três anos de universidade” (STEINER, 2000, p. 36). Para Steiner (2000) a conexão dos três aspectos é a base do desenvolvimento humano, o falar surge do andar e do movimento humano, logo o pensar surge da fala. A essência da criança permite o pensar baseada no falar, de início o falar é a imitação dos fonemas ouvidos, sem ligar pensamentos a eles, depois liga pensamentos aos fonemas. O pensar, que se desenvolve a partir da fala, assim a criança em crescimento, segue a sequência do aprender a andar, aprender a falar, aprender a pensar (STEINER, 2000, p. 39).

A inserção da criança no plano físico permite que cresça e se adapte ao mundo, com possibilidade de desenvolver e desabrochar suas capacidades anímicas o querer, o sentir e o pensar. As forças e a vontade que permeiam a criança são fundamentais para seu desabrochar. A criança cresce se adaptando ao mundo, com seu desenvolvimento diário, precisa ser entendida e respeitada para que desenvolva e desabroche suas capacidades anímicas o querer, o sentir e o pensar.

### **3.4 Aprendizagem significativa no primeiro septênio**

A primeira infância é uma das fases mais importantes na vida da criança, é o momento em que chega ao mundo tendo que adaptar-se ao universo. Pensando na criança como um ser humano muito especial, que aprende com o meio que a permeia, é de fundamental importância que a família e a escola cuidem e eduquem respeitando suas características e faixa etária. Para Heckmann (2008) o adulto tem papel fundamental no ritmo

de vida da criança, servindo de modelo para a imitação, ao apoiar a criança na obtenção de suas próprias experiências, na qual possa imitar e expressar a vida à sua volta. O autor afirma que a infância nunca volta, é uma situação única, em que os pais precisam ter tempo, tanto qualitativa como quantitativamente. Para Stirbulov (2015) todo filho é o espelho da alma de pai e mãe, copiam as qualidades e os defeitos, por isso é fundamental que os pais passem pelo processo de autoeducação, por ser o ambiente familiar a primeira experiência vivida pela criança. Os adultos como referência de imitação podem ensinar bons padrões, gratidão e honestidade através de suas ações.

Steiner (1996) defende a ideia de que duas palavras mágicas caracterizam a maneira como a criança se relaciona com o mundo, sendo a imitação e o exemplo. Segundo o autor, já dizia Aristóteles que o ser humano como animal é propenso a imitação, no período que corresponde a idade infantil até sete anos. Para Steiner (2000), a criança brinca ao imitar e quer brincar imitando, o desejo delas é imitar o trabalho dos adultos, muitos jogos são feitos para a criança, executando aquilo que os adultos querem, sendo desviado o que flui vivamente de dentro delas, o querer imitar o trabalho do adulto. Ele complementa dizendo que as atividades mecânicas inventadas são sem valor para a primeira infância.

De acordo com os septênios apresentados anteriormente, é plausível afirmar que cada período do desenvolvimento é fundamental para a criança, as fases do desenvolvimento precisam ser respeitadas, principalmente o aprender a ler e a escrever, atividade para a qual a criança precisa estar preparada. Ignácio (1995) diz que alguns estudiosos da natureza da criança chegam à conclusão que nesse período a alfabetização é extremamente prejudicial. Neste sentido, Steiner (2000), faz referência ao escrever e ao ler da civilização atual “Ora, educamos a criança não para nós, mas sim para a vida; elas precisam aprender a escrever e a ler”, então a fase apropriada para esse tipo de aprendizagem, não corresponde ao primeiro septênio (STEINER, 2000, p. 66),

Ora, o que interessa num jardim-de-infância é que as crianças se adaptem às poucas pessoas que o dirigem, que essas poucas pessoas procedam com naturalidade, e que a criança receba o estímulo de imitar o que essas poucas pessoas fazem - e que não se vá especificadamente de criança em criança demonstrando como se deve fazer isto ou aquilo. A criança ainda não quer cumprir o que lhe é dito para fazer. Ela quer imitar o que o adulto faz. Assim, a tarefa para o jardim-de-infância é introduzir os trabalhos da vida de tal forma que eles possam fluir da atividade da criança para os jogos. Temos de introduzir a vida, os trabalhos da vida, nos trabalhos do jardim-de-infância. (STEINER, 2000, p. 74).

Steiner (2000) acredita que existem outros modos da criança aprender, sem a imposição de atividade mecanizante, como fazer cortes numa folha e depois colorir de vermelho, as atividades inventadas pela cultura intelectual do adulto não tem o mesmo sentido, somente aquelas que a criança extrai da vida, ou seja, transpõem a atividade humana para a brincadeira infantil. Steiner (2016) afirma que a criança deve ser introduzida no âmbito artístico, vivenciar contos de falas ou lendas, vivenciar a corporeidade ao ritmo musical. Afirma que o elemento musical vive na criança desde o seu nascimento principalmente na idade dos três a quatro anos. No entanto, deve se:

Ensinar à criança coisas que sejam preferencialmente artísticas: música, desenho, modelagem, etc., mas devem ensinar também aquilo que possa ter um sentido, porém fazendo-o de uma forma tão abstrata que a criança não compreenda imediatamente, e sim mais tarde na vida, por tê-lo assimilado pela repetição – podendo assim recordá-lo e então compreender, com a maturidade mais intensa, o que antes lhe era impossível (STEINER, 2016, p. 86).

A primeira infância é o período mais importante para a criança desenvolver suas atividades educativas, por isso no jardim de infância, a estrutura e o ambiente, assim como a pedagogia e a didática precisa ser adequada e eficiente. Para Lanz (2016) a criança em idade pré-escolar deve ficar com a família, num ambiente onde possa conviver com a natureza e com afazeres da casa. No entanto, essa não é a realidade do mundo atual, os pais precisam trabalhar, passam grande parte do dia fora de casa, podendo os afazeres da criança resumir-se no manuseio de aparelhos eletrônicos, desenhos animados e imagens apresentadas pela mídia na maioria das vezes inadequadas para a criança. No terceiro capítulo será dado enfoque especial sobre essa questão. Diante desses aspectos, é viável o jardim de infância garantindo o desenvolvimento das crianças em idade pré-escolar.

Na concepção de Lanz (2016) o jardim de infância deve ser uma reprodução da família, com ambiente próprio, com crianças como numa família, com irmãos menores e maiores, os maiores ajudam a cuidar dos menores. Ele relata que cada grupo deve ter sua sala com brinquedos, no jardim pequenos obstáculos, morros, árvores, balanços, gangorras. As atividades oferecidas devem ser prazerosas com pequenos deveres distribuídos entre os alunos como regar plantas, arrumar a sala, preparar mesa para o lanche e guardar os brinquedos, feito sem imposição e naturalmente. Para Romanelli (2017) no primeiro septênio as crianças ficam impressionadas com as canções infantis, nem tanto pelo conteúdo, mas pela sonoridade, apresentando grande interesse por contos de fadas, que proporcionam risos. Justifica-se porque a essa pedagogia utiliza as imagens dos contos, mitos e lendas com veemência,

especialmente do mundo atual, pelo fato dos meios de comunicação e tecnológicos preencherem um espaço imenso no imaginário dos seres humanos.

Em consonância com Steiner (2000), Lanz (2016) afirma que o princípio educativo no jardim de infância Waldorf é a imitação. Para ele, o dia precisa ser dividido com período para atividade comum alternando com jogos e ocupações em que a criança brinca por si. Ele cita a importância de atividades comuns no começo para tornar o grupo harmonioso, depois é recomendável as crianças brincarem livremente, sozinhas ou pequenos grupos que se formam espontaneamente. É importante que a criança no jardim de infância Waldorf vivencie o cerimonial do lanche, lavar as mãos, sentar-se corretamente, alimentar-se sem algazarra. Após a lavagem das louças, é feita uma atividade comum, podendo ser pintar, modelar, recortar, ouvir contos e dramatizações, entre outros. Este é apenas um modelo de aula. Lanz (2016) afirma que é preciso manter sempre os ritmos, qualquer alteração é apresentada como grande acontecimento, como um passeio, uma festa de aniversário de um aluno.

Dando continuidade de como se constitui um jardim de infância baseado em Lanz (2016), é primordial mencionar a pintura em aquarela, com tintas e papel de boa qualidade, em que a criança esteja à vontade, vivenciando o contato com as cores. Para Steiner (2000) é preciso deixar as crianças lidar com as cores. As matérias artesanais são tratadas como disciplinas sendo tão importante quanto as demais, possibilitando ao aluno fantasia, perseverança, coordenação psicomotora e o senso estético. Por essas considerações o currículo Waldorf, desde o jardim de infância até o último ano escolar possui atividades artísticas e artesanais para cada faixa etária, sendo inúmeras as atividades pedagógicas voltadas para esse sentido como pintura em aquarela, vivência das cores, teatro de fantoche, modelagem, rodas com instrumentos musicais entre outros. Nessa mesma linha de pensamento, Romanelli (2018), defende a ideia que a aprendizagem subsidiada pela arte contribui para o desenvolvimento da razão, intuição, emoção e do sentimento.

No primeiro septênio é dada relativa atenção as brincadeiras lúdicas e a contação de histórias, são apropriadas a criança para desenvolver sua infância, o brincar.

Uma criança é capaz de brincar com poucos recursos e, neste caso, a riqueza de vivências e aprendizagens é enorme. Correr, rolar, subir, pular, tudo é essencial, seja com uma simples visita à casa do amigo para jogar futebol, ou com brincadeiras repletas de movimento, fantasia e criatividade, criadas por elas próprias. Para as crianças o quintal ou a natureza são um mundo de muita riqueza a ser explorado com todas as suas cores e leis. A brincadeira deve ter uma característica de autonomia e protagonismo: deve ser uma criação da própria criança. (STIRBULOV, 2015, p.110).

A criança aprende pelo imitar, já mencionado anteriormente e também pelo brincar. Steiner (2016) fala que a criança aprende por meio de repetição que são influência positiva sobre a natureza afetiva da criança. A aprendizagem significativa no primeiro septênio está relacionada com todo ambiente que permeia o jardim de infância, aconchegante, acolhedor e harmônico, não sendo permitidas caricaturas tiradas de desenhos animados ou de revistas em quadrinhos, por ser o ambiente que plasma a vida anímica e orgânica da criança.

### **3.5 A importância do jogo na educação infantil**

A infância é marcada pelo brincar, e o brincar é uma linguagem extremamente infantil vivenciada pela criança na fase de desenvolvimento. O RCNEI (1998) estabelece a brincadeira como um de seus princípios norteadores, tendo a criança o direito de brincar e de ser criança, para desenvolver seu pensamento e capacidade de expressão enquanto sujeito que se socializa e interage. De acordo com este documento, a brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada.

Segundo Reverdito (2013), o jogo é uma atividade inerente ao desenvolvimento da criança, e foi se constituindo na história da educação sendo marcada por conflitos e elementos até se constituir um olhar direcionado à escola e aos métodos de ensino e aprendizagem. Baseado no RCNEI, o autor afirma que a criança tem o jogo como principal recurso para conhecer o mundo e o jogo como um meio diferente para a criança conhecer o mundo. Dentro deste contexto embasado em leis e diretrizes, apresenta o jogo e o movimento como direito a ser garantido pela criança. Compreende que o termo jogo, brincar e brincadeira possuem a mesma estrutura de significado, por isso será adotado no texto a palavra jogo, devido sua amplitude.

Para Borre e Riller (2019) o jogo é o eixo norteador para as práticas pedagógicas a serem desenvolvidas com as crianças da educação infantil, através de interações e jogos vivenciados a partir dos diferentes campos de experiências como orienta o documento Base Nacional Comum Curricular (BNCC). De acordo com a DCNEI (2010) as práticas pedagógicas da Educação Infantil têm como eixos norteadores as “interações e a brincadeira” que possibilitam aprendizagens essenciais para o seu desenvolvimento. Os Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil afirmam que as crianças precisam ser

sustentadas em suas iniciativas espontâneas e incentivadas a “brincar; movimentar-se em espaços amplos e ao ar livre; desenvolver a imaginação” (BRASIL, 2016, p.19).

Friedemann (2012) afirma que o jogo já existia na vida dos seres humanos desde a antiguidade e há evidências de que o homem sempre brincou. A reflexão da autora consiste em dizer que em decorrência da diminuição de espaços físicos e temporais, provocado pelo aparecimento de instituições escolares, indústrias de brinquedos, influência da televisão e das mídias eletrônicas houve uma diminuição do jogar. No entanto, não significa que o ser humano, em específico a criança tenha deixado de brincar ou jogar, mas o modo como isto ocorre mudou devido as novas culturas instituídas pela sociedade.

Na concepção de Carneiro (2018) a história do jogo e seus múltiplos cenários contemporâneos se diferem e distanciam daquele engendrado em épocas passadas. Atividades antes prestigiada, está perdendo espaço devido as diferentes formas da infância ser evidenciada, do crescente aumento da violência e de outras questões sociais que afetam o comportamento infantil.

Segundo Paiva e Costa (2015) a tecnologia substitui os hábitos tradicionais como a interação física com as pessoas e o meio ambiente. Seu uso contínuo descontrói o vínculo entre as famílias, entre outros e ainda compromete o desempenho escolar das crianças. Na concepção dos autores, a substituição de brincadeiras clássicas como o pega-pega, jogar bola e esconde-esconde, por jogos eletrônicos provoca o isolamento social da criança, levando a obesidade e ao sedentarismo.

Para Barbosa e Gomes (2011) a brincadeira construída a partir da mídia televisiva é uma forma que a criança tem de se inserir na sociedade. Em sua concepção o repertório de hábitos, valores e brincadeiras, na visão de muitos educadores, talvez não sejam tão boas, mas é um modo de exercitar inconscientemente sua imaginação e sua aprendizagem. Para os autores, as crianças têm um contato com a mídia televisiva que influencia diretamente a cultura lúdica infantil, que propõe modelos lúdicos para a criança, apresentando, um novo momento para a infância. Acreditam que a mídia televisiva se transforma em um espaço de brincadeira, quando a criança consegue transferir imagens e símbolos televisivos para a sua realidade brincante, mas também falam que há autores com outra visão sobre esta mudança na cultura lúdica infantil e mencionam Postman (1999) que destaca o papel corrosivo das mídias na Educação, relacionada ao desaparecimento da infância.

A pesquisa de Barbosa e Gomes (2011) intitulada *Brincadeira e desenho animado - a linguagem lúdica da criança contemporânea* mostra que a criança joga de diferentes formas: com o seu corpo, com a sua imaginação, com o outro e com a TV e em específico com os desenhos animados. Abrangendo aspecto tradicional, simbólico e contemporâneo, apresentam as brincadeiras tradicionais como aquelas repassadas de geração em geração, popularmente conhecidas, como esconde-esconde, pega-pega, pular corda, jogo com bola, brincar de bobinho e de chute ao gol. Esses pesquisadores defendem a ideia que as crianças que estão vivendo em uma era pós-moderna de desprendimentos e não apego às coisas antigas, ainda carregam tradições e brincam com os seus próprios movimentos corporais.

Barbosa e Gomes (2011) constataram que as brincadeiras simbólicas apresentam grande foco no faz-de-conta, na imaginação e no uso de recursos do meio em que a criança vive, em relação as brincadeiras realizadas pelas meninas percebem-se a presença da boneca e do carrinho de boneca, o brincar de escola, de mamãe e filhinha, inspirações em cenas do cotidiano, de panelinha, quando se brinca de fazer comida.

Em relação às brincadeiras contemporâneas, Barbosa e Gomes (2011) percebem que o componente televisivo permeia o jogar das crianças, principalmente o desenho animado. Para eles as crianças pesquisadas apresentam uma transferência espontânea do que se assiste na TV, para sua realidade brincante, devido à estimulação dada pela influência do componente lúdico na cultura contemporânea infantil. Os autores afirmam que o jogar assume várias formas, seja no jogar tradicional, no faz-de-conta ou pelo jogar que surge por meio dos desenhos animados; as manifestações contemporâneas do jogar a partir dos desenhos dão início a um novo modo de interação e brincadeiras.

A criança tem uma grande necessidade de jogar, expressada pelo prazer e ao sentido único que cada criança vivencia durante a ludicidade. Em Huizinga (2007) pode se dizer que o jogo é uma atividade voluntária, realizada pela criança porque gosta e sente prazer ao jogar, constituindo como à primeira característica fundamental do jogo, o fato de ser livre, ou seja, jogar com liberdade sem estar sujeito a ordens. No jogar a criança interroga o mundo onde está inserida, não reproduz o mundo tal como ele vive, mas tem a capacidade de recriar explorando os limites de sua construção, ela não pensa o mundo para expressar pela brincadeira, mas o significa através dela, transcendendo o real e múltiplas possibilidades de sua construção (VIANNA *et al.*, 2009, p. 28). Quando ela brinca, não está preocupada com a

aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de habilidade mental ou física. (KISHIMOTO, 1998, p. 114).

Para Kishimoto (1998) definir a palavra jogo não é nada fácil, no entanto cada pessoa pode entender ou definir a imagem de jogo conforme sua cultura. Existe uma variedade de fenômenos considerados como jogos, mas cada um tem sua especificidade, tipo jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais e outros. Em sua concepção o jogo é fundamental para o desenvolvimento integral da criança, além de ser uma atividade livre, delimitada por espaço, tempo e regras, sendo imprevisível e fictício. O autor também se refere ao jogo enquanto objeto, sendo o brinquedo indispensável para compreender esse campo em que o jogador tem ligação direta com o brinquedo podendo manipulá-lo.

Segundo Stirbulov (2015), o brinquedo pode ser amigo ou inimigo mortal do desenvolvimento corporal e psíquico da criança. A autora acredita que o brinquedo simples, sem sofisticação é o amigo das forças plasmadoras, que dá possibilidade de atividade própria que completa ou modifica em sua fantasia. Benjamim (2009) embora não seja adepto da antroposofia leva-nos a uma reflexão sobre a criança que joga, em que é adequado irmanar em suas construções materiais heterogêneos como pedras, madeira, papel, com os quais a inocência e pureza da criança permitem que um pedaço de madeira ou pedrinha transforme numa exuberância das mais diferentes figuras.

A criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se bandido ou guarda. Conhecemos bem alguns instrumentos de brincar arcaicos, que desprezam toda máscara imaginária (possivelmente vinculados na época a rituais): bola, arco, roda de penas, pipa – autênticos brinquedos, “tanto mais autênticos quanto menos parecer ao adulto”. Pois quanto mais atraente, no sentido de corrente os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de brincar, quanto mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto, tanto mais se desviam da brincadeira viva (BENJAMIM, 2009, p. 93).

É importante que as crianças brinquem por si mesmas, criando seus mundos imaginários com autonomia, construindo suas próprias brincadeiras. O adulto ao colocar um objetivo no ato do jogar deixa de ser brincadeira genuína, de acordo com Stirbulov:

Observe que a criança não tem tempo para brincar, ou que despende muito tempo na frente da televisão/computador, em brincadeiras eletrônicas ou sempre pré-programadas, em geral torna-se pálida, o que já é um sinal de alteração da vitalidade. Estes hábitos excluem importantes etapas da sua infância, desenvolvendo precocemente um raciocínio e um modo de enxergar a vida. Quando isso ocorre, a criança começa a agitar-se, a correr, a falar sem parar, a fazer ruídos, roer unhas, fazer caretas e, às vezes, até a se masturbar e desenvolver a tiques nervosos. Essas atitudes mostram que a criança está com mal-estar interior, que é manifestado pelo comportamento (STIRBULOV, 2015, p. 115).

Para Stirbulov (2015) no universo lúdico não há limitações, a criança precisa ganhar autonomia, superar desafios e frustrações. Além do direito ao jogar fazem descobertas brincando, a partir das experiências que evidenciam que seu desenvolvimento está atrelado ao jogar. No entanto essas ações não podem acontecer no contato com a mídia, com os meios eletrônicos, pois a criança precisa jogar espontaneamente, isso faz parte de sua natureza infantil e criadora. De acordo com Stirbulov (2015), a diversão adquiriu outra característica, pelo jogo com monitores, brinquedos educativos, jogos eletrônicos, computadores, enfim pelo universo das telas. Assim o brinquedo pode estar ao controle de quem joga, mas o tempo gasto em frente à televisão ou outro aparelho eletrônico controlam a vida da criança, impedindo-as de jogar como deveria, nos fundos do quintal ou em meio a natureza explorando seus movimentos e fantasias, explicados no Referencial Curricular para a Educação Infantil (RCNEI), que especifica com clareza a importância do movimento e do jogo nas atividades infantis.

Para Gil<sup>3</sup> (2017) entre os vários pesquisadores que investigaram o jogo no campo psicológico, ela compreende a dimensão simbólica e lúdica das brincadeiras como elementos fundamentais para a socialização, aprendizagem e desenvolvimento do ser humano. Afirma que conjuntos de procedimentos tornam a brincadeira possível, com a incorporação de aspectos da cultura em que a criança vive. Menciona que o jogo da criança no Brasil é diferente de uma criança em qualquer outro país, o que nos permite entender que há cultura e diferentes formas do jogar, assim assimilam por meio de construções simbólicas as regras e os papéis sociais com os quais convivem. Um fato a se pensar, mencionado pela psicóloga é o desvalor da brincadeira, que nas famílias vêm sendo substituídas por inúmeras atividades, como aulas e esportes, destinando o pouco tempo livre das crianças à utilização de equipamentos eletrônicos, vídeos e TV. Em seu entender existem muitas razões para vivenciar o jogo, repensar e orientar as famílias incentivar as brincadeiras infantis, em que haja a participação de outras crianças e/ou adultos.

Preocupada com a atividade lúdica a ser vivenciada pela criança Stirbulov (2015) apresenta uma concepção referente ao jogar, em que os brinquedos recomendáveis devem ser aqueles que exigem habilidade manual, equilíbrio e domínio do corpo em geral, devendo ser banido do ambiente infantil os brinquedos artificiais. Em complemento a essa concepção, nas

---

<sup>3</sup> Psicóloga e doutora em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

palavras de Ignácio, se pode imaginar ao fechar os olhos a atitude, criatividade, inocência, doçura e a beleza de:

Uma criança pode fazer uma casinha de panos, dali a pouco tira o pano da parede e embrulha nele o seu nenê para passear. Logo ela junta as cadeiras para formar um ônibus, mas de repente, vê algumas folhas no chão, que são os peixinhos que ela vai pescar. O barco é uma casca de coco. Quando a casca está cheia, despeja tudo no chão porque quer usar o coco como panelinha, enchendo-o novamente com serragem e pondo-o no fogão, que ela monta com pedacinhos de pau. Assim vai, sem nenhuma constância, pulando de um brinquedo para outro. Por isso, muitas vezes, os adultos não consideram que o brincar seja uma atividade séria, ou então se assustam, achando que a criança começa tudo sem terminar nada. Mas, observando e estudando mais profundamente o que acontece com a criança antes dos sete anos, compreendemos que brincar é uma necessidade orgânica e que a forma como a criança se expressa, e os brinquedos que damos para ela, tem uma profunda influência sobre o trabalho plasmador que ocorre no interior de seu organismo porque, ao mesmo tempo que a criança está totalmente voltada para o seu interior, ela é aberta e muito sensível a tudo o que está a seu redor. Forma, cor e decoração da sala, o tipo de brinquedos e tudo o que a criança vivencia em seu ambiente fazem-lhe impressões no mais literal da palavra: imprimem-se em seu corpo físico e determinam saúde ou doença para a vida toda. (IGNÁCIO, 1995, p. 26).

A citação permite uma reflexão de como é primordial que a criança jogue com diversos tipos de materiais simples, naturais que vão permitir sua imaginação e criação infantil, nada é imposto a ela, apenas sente, cria, imagina, a partir da liberdade que lhe é dada. O ambiente, a cor, as formas dos brinquedos influenciam seu sentido e o sentir, através dos materiais concretos oferecidos a ela, desenvolve o sentido do tato, ao sentir o contato com os materiais no momento da ludicidade. Esse tipo de ação vivenciada pela criança permite um desenvolver sadio, totalmente oposto àquela situação em que a criança que fica parada em frente a uma tela, assistindo imagens como os desenhos animados. Quando se fala em criança logo se pensa no jogar e nos desenhos animados por despertar interesse e atenção da criança.

Para Stirbulov (2015) a diversão adquiriu outra característica, pelo jogar com monitores, brinquedos educativos, jogos eletrônicos, computadores, enfim pelo universo das telas. Brinquedos prontos que induzem a determinado tipo de brincadeira e que até mesmo chegam a brincar sozinhos vão na contramão da ideia de livre ativação pela criança do próprio corpo e em contato com a natureza. Stirbulov (2015) diz que a capacidade do pensar é um dos aspectos que o brincar traz para a criança, desenvolvendo por meio da fantasia, criando algo novo e divertido. Crianças necessitam de brinquedos que incentivem a movimentação, o desenvolvimento da coordenação motora, o contato com a natureza e, principalmente, a imaginação. Nas telas as imagens de fotos, figuras e vídeos já vêm prontas, não há o que imaginar, isto é, a imaginação é abafada e prejudicada com o tempo.

Carneiro (2018) ao mapear a cultura lúdica em diferentes manifestações do jogo na pesquisa intitulada *A presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários* rememora as percepções que trouxeram memórias vivenciadas dentro de um período histórico bem peculiar, nas décadas de 20 e 30. Uma memória de boas lembranças e que retrata um tempo dedicado ao jogo a partir de recursos naturais, atividades lúdicas variadas como pega-pega, cabra cega, esconde-esconde, cantigas de roda, soltar balão, ioiô, peteca e outras que revelam uma infância rural, diferente da infância nos dias atuais, em que as brincadeiras parecem estar vinculadas à dependência do consumo. Afirma que a cultura lúdica infantil se constitui dentro de um legado cultural, portanto fica a preocupação de como a geração de hoje lembrará daqui a setenta ou oitenta anos os tipos de jogos aprendidos e vivenciados na infância.

Essas considerações levam a reflexão de que a criança necessita de atividades lúdicas seja no âmbito escolar ou familiar, por serem essenciais ao seu desenvolvimento. Dessa forma, a criança relaciona-se com o mundo e consigo mesma, explorando as próprias capacidades e ampliando as habilidades sociais, comunicativas e corporais.

#### **4 A CRIANÇA ENQUANTO ORGANISMO SENSÓRIO E SUA RELAÇÃO COM A MÍDIA**

A criança é um ser surpreendente, com seu próprio modo de ser, criar, imaginar, fantasiar, passa por fases de desenvolvimento, de aprendizagem, interação, socialização familiar, escolar e social, no convívio no mundo ao qual pertence aprenderá coisas boas e com qualidades, sendo cuidada, amada e educada, mas também poderá ter contato com coisas indevidas para sua idade. Em meio a esse contexto é preciso definir o que é ser criança, ser humano inserido no mundo que a recebeu com plenitude.

Para a ciência espiritual a criança é um ser no mundo que se desenvolve basicamente pelo brincar, um ser imitativo permeado pelo ambiente e apta a desenvolver seus sentidos. O Referencial Nacional Curricular para a Educação Infantil (RCNEI, 1998) define a criança com natureza singular, caracterizada como ser que sente e pensa o mundo de um jeito muito próprio. Esforça-se para compreender o mundo em que vive, as relações contraditórias que presencia e, por meio das brincadeiras, explicita as condições de vida a que está submetida e seus anseios e desejos. A criança busca compreender o mundo exterior e interior, vivência emoções, muitas vezes não compreendida pelo adulto. As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (DCNEI, 2010) definem a criança por concepção como:

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (DCNEI, 2010, p. 12).

Essa concepção leva ao entendimento de que a criança é um ser histórico inserida no mundo com capacidade de aprender pelo brincar e com autonomia. A concepção apresentada pelo RCNEI (1998) e pela DCNEI (2010) vai ao encontro do que a Pedagogia Waldorf propõe a partir de seus princípios pedagógicos, como o pensar, o sentir e o querer, que alicerçam sua proposta de educação. No entanto, a criança ainda pode ser compreendida como um ser constituído por sentidos, sentidos que precisam ser sentidos e cuidados, pois segundo os princípios da Antroposofia o ser humano é constituído pelos sentidos, e a criança é um organismo sensório em todos os sentidos.

Para Romanelli (2018, p. 98) “a educação dos sentidos abre as portas para a percepção sensível, que permite entrar em contato com o mundo externo e interno por meio

das sensações”. Em Aeppli (1955)<sup>4</sup> todos os sentidos devem ser cultivados de forma equilibrada, por ser o humano um ser sensório, que percebe o mundo mediante os sentidos, pelo conjunto diferenciado de cores, sons, formas, temperaturas, cheiros entre outros. O processo cognitivo é fundamental para a compreensão dos sentidos, em que o ato de conhecer, desdobra-se em dois elementos: o perceber e o pensar. Na criança pequena esses elementos caminham juntos pelo fato de não ter a consciência do Eu desenvolvida.

Os doze sentidos estão divididos em: sentido do âmbito do querer, ou corpóreos (tato, vida, movimento, equilíbrio), os sentidos do âmbito do sentir ou anímicos (olfato, paladar, visão e térmico), os sentidos do âmbito do pensar ou espirituais (audição, da linguagem, do pensamento e do eu). Estes são os meios com que o ser humano entra em contato consigo mesmo e com o mundo (ROMANELLI, 2018).

Para Steiner (2012), o ser humano de hoje admite apenas cinco sentidos, mas em sua concepção é necessário distinguir os doze sentidos humanos pelo qual o ser percebe o mundo. A criança pequena enquanto organismo sensório tem qualidades distintas do adulto, sendo primordiais as atividades de seus sentidos volitivos. Os sentidos inferiores ou volitivos são o sentido vital orgânico, o sentido tátil, sentido cinestésico e o sentido do equilíbrio, todos voltados para a corporeidade. O sentido vital orgânico permite ao ser humano perceber o seu organismo interior de forma profunda e intensa, permitindo que ele experimente a existência corpórea. Segundo Romanelli (2018) esse sentido informa o estado do nosso corpo, seu bem-estar e harmonia. O sentido do equilíbrio permite perceber se a pessoa está em equilíbrio ou não. O sentido tátil permite sentir o mundo exterior e não a própria corporeidade, esse mundo exterior sentido pela atividade tátil ocorre debaixo da epiderme sendo percebido pelo sentido tátil. O sentido tátil possibilita a criança a perceber o que é áspero, duro, suave. Esse sentido é fundamental para a criança em idade infantil. Para Romanelli (2018, p. 99), “se essas sensações forem agradáveis a criança pequena vai acreditar que o mundo é bom”. Já o sentido cinestésico ou do movimento permite perceber se o corpo está em repouso ou movimento, o corpo manifesta as ações visíveis da própria vontade. Ao brincar, dançar ou jogar bola, esse sentido está em plena atividade, irradiando e gerando a sensação de liberdade.

Os quatro sentidos medianos (visual, olfativo, gustativo e térmico) são bem conhecidos, permite a entrada no mundo circundante, com característica emotiva, sendo

---

<sup>4</sup> Apostila com tradução livre feita por Lucinda Dias, a partir da versão espanhola e revisão técnica conforme o original alemão por Ítalo e Leonore Bertalot.

evidenciados no paladar e no olfato. Para Steiner (2012) é possível experimentar o mundo exterior por meio do olfato, que permite maior ligação com o mundo exterior e interior, com o sentido térmico é possível vivenciar o interior do objeto percebido, o sentido da visão fornece a imagem da superfície. Para Steiner (2012) o olfato oferece poucas noções do mundo exterior, já o paladar oferece um contato maior. Com o sentido do calor vivencia-se intensamente o interior do objeto percebido. Quanto ao sentido da visão, ele revela a imagem da superfície.

Os quatro sentidos superiores são: sentido auditivo, sentido verbal, sentido intelectual e sentido do eu alheio. Os sentidos verbal, intelectual e do Eu alheio não são reconhecidos pela ciência moderna, por testemunharem a natureza espiritual superior do ser humano, os quais o animal não pode possuir por ser puramente natural. Embasada em Aeppli (1955) é possível dizer que o sentido auditivo é conhecido como sentido do som e do tom, que constitui a passagem pelo mediano e superiores, por guardar sentidos emotivos. São duas faces, uma dirige-se à natureza e percebe o que vibra nela, a outra se dirige com maior intensidade ao ser humano, como função cognitiva. O sentido verbal também chamado de sentido da palavra ou sentido da linguagem consiste na linguagem que vem do próximo ao nosso encontro. Para Steiner (2012) a verdadeira percepção do pensamento ocorre por meio de palavras, em que o ser faz representações mentais, que requer um sentido profundo do que mero sentido de palavras, que requer o pensar e o compreender a essência da palavra em si. Mas junto com a linguagem existem formas com que as pessoas manifestam o pensamento, como gestos, expressões, percebidas com a ajuda do olho e do sentido cinestésico. Para Steiner (2012) o sentido do Eu alheio se distingue entre a experiência do nosso Eu e a percepção do Eu alheio, explicando que assim como se percebe uma cor, é possível perceber o Eu alheio quando se deparar com ele.

O pleno desenvolvimento da criança ocorre através dos sentidos, que desde o nascimento começam a ser moldados, um complementa o outro, todos são importantes para autopercepção e a autoconsciência formados nas vivências sensoriais da primeira infância. Os quatro sentidos básicos, que são desenvolvidos na primeira infância, sentido do tato, do movimento, do equilíbrio e o sentido vital se relacionam e estruturam os demais.

Para Aeppli (1955) os sentidos estão em perigo por meio do pensar intelectual e abstrato e pela vida da civilização moderna. A vida civilizada, com suas conquistas técnicas, também é um perigo para o organismo sensório. A tecnologia prejudica o organismo sensório

principalmente os sentidos inferiores e superiores com maiores impactos causados pela a televisão, filmes, rádio, entre outros. Estes exercem efeitos desfavoráveis, independente da qualidade do que é apresentado. Ao mencionar um exemplo simples como o barulho do motor, que ruge no dia a dia, levando a pessoa mais próxima do seu destino, é preciso compreender que esse ruído debilita o ouvido, assim como os anúncios luminosos, à vista. São ações que aparentemente não causam nenhum problema, mas que podem, com seus efeitos técnicos prejudicar o organismo sensorio da criança. As crianças urbanas estão sujeitas ao barulho do motor, a luminosidade dos anúncios, sendo impossível viver sem essas e outras tecnologias.

Segundo Borba (2013) não se pode negar a existência das máquinas que servem de auxílio e ajuda, mas elas não devem tomar o lugar de relação entre os humanos. Para Reis e Brandão (2018) o acesso às mídias e jogos eletrônicos, que prende a atenção da criança, exigem muita concentração e pouco movimento físico, pelo menos no que se refere à movimentação motora ampla. Buddemeier (2010) compreende que a criança só aprender a se orientar no espaço e no tempo quando se movimenta nesse espaço rastejando, andando ou correndo. Neste sentido, Borba (2013) complementa que a criança aprende sobre ela e sobre o mundo pelo movimento e pelos sentidos a partir do que sentem e percebem.

As crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. Em meio a esse contexto está o mundo digital em que o uso da tecnologia influencia o modo de pensar, comportar-se, aprender e relacionar-se da criança com o mundo. No entanto o meio social em que as crianças crescem é o resultado da interação com o mundo ao seu redor. A criança está inserida no contexto do mundo midiático, sendo incentivada pela cultura consumista a utilizar recursos tecnológicos oferecidos. Ao falar do mundo informatizado, é preciso destacar que a criança da atualidade já nasce nesse mundo tecnológico onde as mídias têm grande influência. Seus interesses e padrões de pensamento já fazem parte deste universo, sendo que a escola e a família têm grande função a desempenhar. A tecnologia e a mídia são fatos bem presentes na sociedade, que se tornou um mundo de multi aparelhos e multicanais, onde o ser humano de modo geral seja criança, adulto ou idoso, tem acesso aos diversos tipos de meios eletrônicos, como ao aparelho de televisão, telefones celulares, *IPhones*, computadores e similares e a internet podendo escolher o canal ou site que lhe agrada. O papel da mídia é investir em programas direcionados a jovens e crianças, tendo como propósito atraí-los, diariamente para o mundo

virtual. Por isso é fundamental “oferecer às crianças diferentes possibilidades de experimentar seus sentidos, movimentar seu corpo, explorar a natureza, comunicar-se com seus semelhantes – ou seja, ‘conquistar’ o mundo real” (GLÖCKLER; HÜBNER; FEINAUER, 2020, p. 17).

A família e a escola precisam ter consciência de que a criança precisa desenvolver-se corporal e animicamente no mundo real, mas segundo Strasburger, Wilson e Jordan (2011), adultos, jovens e crianças estão envolvidos em algum tipo de atividade com a mídia, existindo dois extremos a serem entendidos em relação a criança. O primeiro sustenta a ideia de que a criança é ingênua e vulnerável, e que a mídia se torna problemática ao apresentar conteúdo nocivo à criança, precisando de proteção do adulto. O segundo ponto de vista é que a criança está madura e é conhecedora da mídia, em muitos casos apresentam maior habilidade que os próprios pais. Na verdade, não são totalmente passivas diante da mídia, nem tão experientes. Diante desse ponto de vista, pais, psicólogos e educadores concordam que as crianças não são iguais aos adultos, apresentam menos experiência do mundo real em relação a mídia, e estão em desenvolvimento, podendo não compreender a mensagem da mídia por falta de conhecimento necessário para compreender tal informação, acreditando que todas as informações da mídia sejam verdadeiras. É importante dizer que o mundo físico e social tem grande valor para a criança pequena, apta a descobrir o mundo e a relação com o outro.

Para Strasburger *et al* (2011), a criança também está aberta a aprender com as mídias, por apresentar benefício educacional, um pré-escolar pode assistir a um vídeo que lhe apresente o Japão. Tomando por base os escritos de Steiner (1996) sobre o desenvolvimento da criança, é bem abstrato esse conhecimento por vídeos ou imagens, considerando que a aprendizagem deve ocorrer de modo real e concreto. A criança precisa orientar-se no mundo, reconhecendo e entendendo diferenças, como a diferença entre o artificial e o vivo. Levando a reflexão de que o computador e outros tipos de tecnologia apresentam imagens de personagens que falam, lançando a criança a um produto artificial, fica a pergunta se “a voz pertence a algo morto ou a alguém vivo?” (BUDDEMEIER, 2010, p. 25).

As crianças processam a mídia de maneira diferente ao longo do seu desenvolvimento, o mundo tecnológico possivelmente influencia o modo de pensar e agir da criança e do adolescente, por se relacionarem de modo diferente com as pessoas, sendo que a interação não ocorre pessoalmente, mas virtualmente. Segundo Strasburger *et al* (2011), as crianças são diferentes mesmo quando compartilham de pais biológicos, sendo criadas juntas,

os adolescentes são diferentes das crianças devido passagem da infância para a idade adulta. E também por apresentarem maior independência, maior uso da internet, por fazerem mais questionamentos aos pais. No período da adolescência apresentam condutas de riscos como drogas, fumo e atividade sexual, assim como a vontade de passar maior tempo com seus os amigos. Um ponto a ser considerado é que as crianças são diferentes dos adultos e também recebem a mídia de modo diferente. Uma criança de quatro e uma de doze anos pensam e respondem ao mundo de maneiras diferentes, apresentam diferença marcante diante da mesma situação, seus aspectos físicos, cognitivos e a personalidade distinguem entre si.

Quanto ao processamento perceptivo, os pré-escolares apresentam menor concentração e atenção devido ao limite perceptual, definido como limite de informações não observáveis que podem ser relevantes, é possível dizer que crianças pré-escolares agrupem objetos devido as características como cor e forma, enquanto as crianças de seis a sete anos classificam com base perceptiva pelas funções que há em comum. Pesquisas demonstram que crianças menores prestam atenção visual nas características evidentes como animação, efeitos sonoros e música animada. Já as crianças maiores são mais seletivas buscando indicação significativa ao enredo. Experimentos com personagens televisivos atraentes ou feios levaram as crianças a determinado tipo de conceito, os pré-escolares classificaram o feio como mau e o atraente como bom, devido a aparência física dos personagens. As crianças maiores julgaram pelo comportamento e não pela aparência. A característica das crianças menores é que elas se focalizam em uma única característica, e excluem outras menos chamativas. Esta tendência é denominada centralização sendo ilustrada pela experiência da conservação do líquido de Piaget, em que são mostrados à criança dois copos de água com quantidades idênticas; depois o experimentador pega um terceiro copo mais alto e mais fino e despeja a água de um dos copos no terceiro copo, e pergunta à criança se as duas quantidades estão iguais ou se o outro copo tem mais água. A criança pré-escolar define que o copo mais alto contém líquido em maior quantidade, porque a altura do líquido chamou sua atenção, enquanto a criança mais velha foi capaz de descentralizar, devido seu estímulo perceptivo, de perceber a diferença no formato do copo, que não alterou a quantidade de líquido. Aplicando a mídia nos exemplos acima sobre a centralização, é possível dizer que crianças menores têm tendência em se fixar em uma única característica em cenas de televisão, ou filme, como por exemplo, a arma brilhante de um herói. Isso depende do interesse da criança, assim como

outros estímulos podem passar despercebidos como a cor dos olhos, cabelos, altura, nome do personagem (STRASBURGER; WILSON E JORDAN, 2011).

As crianças são ávidas em aprender, mas sempre serão vulneráveis à mídia, programas infantis, desenhos animados, jogos, entre outros, mesmo que sejam considerados adequados para a criança. A criança, enquanto organismo sensório, é o que a Antroposofia defende, deveria ser tratada com um ser de sentidos para serem desenvolvidos numa aprendizagem de modo simples, natural, real, mas devido a existência da mídia e suas ramificações esse ato não se efetiva completamente, sendo a criança exposta ao mundo virtual, mundo das ilusões que não seria ideal para a primeira infância ou o primeiro septênio.

#### **4.1 Crianças expostas a mídia com telas**

A mídia e os meios eletrônicos têm crescido sendo inovados e sofisticados a cada amanhecer. São inúmeros os recursos tecnológicos e os meios eletrônicos existentes no mundo dos quais as crianças contemporâneas, são grandes consumidoras de boa parte de programas televisivos, computadores, vídeo games, vídeos no *YouTube*, entre outros em que a tela se faz presente em sua rotina de vida. Então se pode dizer que “as novas mídias com telas não surgem no lugar da tevê ou dos vídeos na vida das crianças, e sim como complemento, aumentando ainda mais o tempo que elas passam diante da tela” (GLÖCKLER; HÜBNER e FEINAUER, 2020, p.16).

Segundo Buddemeier (2007) no decorrer dos anos de 1990 surgiram muitas invenções tecnológicas, assim o consumo midiático começou a fazer parte do dia a dia, ocupando o ponto central no tempo livre das pessoas. Até meados do século XX o trabalho ocupava bastante tempo, era preciso sair de casa as cinco da madrugada e voltar somente no final da tarde. Na época escolar encontrava-se com os amigos e a conversa reinava entre eles, os adultos cultivavam jardim, a vida foi diferente sem as tecnologias que o mundo oferece nos tempos atuais. Em que “toda vez que se pensa não haver realmente lugar para mais invenções, chega ao mercado algo novo, que se difunde sem reprimir os demais” (BUDDEMEIER, 2010, p. 12). Neste sentido, as mídias com telas atuam diferentemente, mas fortemente com as invenções eletrônicas específicas para a criança como os brinquedos eletrônicos condicionantes. Brinquedos convencionais com *tablet* integrado, bonecas ou bichinhos de pelúcia com *smartphone*. Segundo Glöckler *et al* (2020), as crianças ficam muito tempo

diante da tela de *tablet* e smartphones, nos Estados Unidos (EUA), chega a 90 minutos entre crianças com menos de dois anos de idade. E no Brasil 70% das crianças mencionam o *tablet* ou celular como brinquedo preferido.

De acordo com Buddemeier (2010), houve transferência de interesses e atividades, pois antes o centro das atenções eram as pessoas, seres, objetos da natureza e atividades próprias. O dia a dia das pessoas era preenchido com atividades necessárias e vitais. No entanto, a transferência de interesse gera grande preocupação porque o uso precoce de mídias digitais interativas, com telas podem causar prejuízos para o desenvolvimento da criança. A preocupação leva pesquisadores da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) a ficarem atentos quanto aos riscos da alta exposição de crianças às telas de equipamentos eletrônicos, mencionando o celular, computador, televisor e *tablet*. A exposição das crianças às telas era alta, mas com a pandemia do Covid-19, houve um aumento, as famílias recorrem a esses dispositivos para conseguirem trabalhar e entreter as crianças, que ficam mais tempo em casa. Em 2020, quando o vírus começou a circular no Brasil, a situação foi vista como passageira, mas se tornou alvo de preocupação (TOKARNIA, 2021). Essa situação nos remete a Postman (1999) que dá enfoque especial à televisão por ver nela, um paradigma de estrutura social levando ao desaparecer da infância vivenciada pelo contato da criança com a mídia. A televisão por exemplo “com o profundo impacto social que causa, constitui o protótipo das tendências que hoje em dia querem, por todos os meios apoderar-se do ser humano e de sua formação futura” (LANZ, 1996, p.149). Diante da televisão o humano é apenas um telespectador, “As pessoas veem televisão. Não a leem. Nem a escutam muito. Veem. Isto acontece com adultos e crianças, intelectuais e trabalhadores, tolos e sábios” (POSTMAN, 1999, p.92). O ser humano tanto adulto como a criança precisa viver no mundo real, mas na concepção de Lanz (2016, p. 154), “a televisão traz ao espectador uma imagem de mentira, numa luz irreal e dentro de um espaço falso, com pseudomovimento, com um som de mentira, e tudo isso num tempo igualmente falso”. Diante da televisão o ser humano apreende e interpreta as imagens e seus significados, sua visualização não requer nem aprimora habilidades. Ao contrário:

A televisão destrói a linha divisória entre a infância e idade adulta de três maneiras, todas relacionadas com sua acessibilidade indiferenciada: primeiro, porque não requer treinamento para apreender sua forma: segundo porque não faz exigências complexas nem à mente nem ao comportamento: e terceiro porque não segrega seu público. Com a ajuda de meios eletrônicos não impressos, a televisão recria as condições de comunicação que existiam nos séculos quatorze e quinze. Biologicamente estamos todos equipados para ver e interpretar imagens e para ouvir a linguagem que se torna necessária para contextualizar a maioria dessas imagens. O

novo ambiente midiático que está surgindo fornece a todos, simultaneamente a mesma informação. Dadas as condições que acabo de descrever, a mídia eletrônica acha impossível reter quaisquer segredos. Sem segredos, evidentemente não pode haver uma coisa como a infância (POSTMAN, 1999, p. 94).

Essa infância está sendo corrompida pelas imagens emitidas nas telas midiáticas a que as famílias e as crianças dedicam seu tempo, muitas vezes de modo exagerado. Na tela da televisão ou de outro meio eletrônico que emita imagem há uma mera ilusão, nada é real, pode se dizer que as crianças não estão preparadas para essa compreensão. Para Salgado (2012) tensões e contradições transpõem debate teórico e experiências que configuram a infância contemporânea. As fronteiras rígidas entre os mundos infantil e adulto têm sido derrubadas, permitindo modos diferenciados de conceber e interagir com as crianças, com relações menos hierárquicas e geradores da autonomia manifestada, por outro lado, novas barreiras são interpostas entre esses mundos, produzindo outras formas de controle e tutela adultas. Mas outras amarras foram levantadas ditadas pelo mercado, habitando os sonhos, fantasias e desejos do universo lúdico da criança em suas regras para brincar, jogar, compondo sua cultura lúdica. O desafio de lidar com essa realidade é mais grave do que parece:

Devemos ter em mente que não é só a televisão que contribui para a revelação dos segredos dos adultos. Como já observei o processo pelo qual a informação se tornou incontrolável – pelo qual o lar e a escola perderam sua posição de comando como reguladores do desenvolvimento da criança – começou com o telégrafo e não é um problema novo. Todo meio de comunicação que se liga numa tomada na parede contribuiu com sua parte para libertar as crianças do limitado círculo da sensibilidade infantil (POSTMAN, 1999, p.104).

Na concepção de Postman (1990), com o telégrafo se iniciou o processo de tornar a informação incontrolável, sendo o prenúncio para a torrente de ininterruptas invenções como a máquina fotográfica, o telefone, o fonógrafo, o cinema, o rádio, a televisão. A revolução eletrônica e gráfica cria um novo mundo aos olhos dos seres humanos - com cartazes e anúncios de todas as formas. Com linguagem e cenas sensuais e eróticas, sem restrição, sem pensar na criança. Com universo midiático potencializado por diferentes recursos tecnológicos e digitais, em que a tela e a internet passam a fazer parte de modo portátil. É difícil fugir dessa realidade.

Neste sentido, Salgado (2012) diz que diante das cenas da vida cotidiana, as crianças não mais se reconhecem como inocentes ou frágeis suas canções, danças, roupas e atitudes, provam ter condições e requisitos para ingressar e participar dessa cultura que não é exclusiva

do adulto, mas que agora compõe os sentidos da infância. Por outro lado, têm-se crianças e adultos distantes e, ao mesmo tempo próximos, há um confronto com as imagens da infância que deixaram de retratar relações e experiências cotidianas fundamentais.

Pesquisas recentes desenvolvidas por Muller e Fantin (2019) retratam que a contemporaneidade vem sendo marcada pela cultura digital e a forte presença das tecnologias, sobretudo as digitais, que permitem às crianças: criar, recriar, interagir em diferentes cenários e espaços, *on-line* ou *off-line*. Os modos de ser criança em contato com as telas digitais revelam que o brincar e a socialização se constituem de outro modo e tanto as brincadeiras como os diferentes artefatos tecnológicos analógicos e digitais, possuem lugar de destaque, promovem mediações e formas de participação contemporânea. Mas as omissões, permissividades e a pouca reflexão sobre o incentivo ao consumo das tecnologias desde bebês tencionam os direitos das crianças. Em sua pesquisa o objetivo de perceber as semelhanças e diferenças que se constituem na mediação nos usos e consumo que crianças fazem das diferentes tecnologias, seus tempos, espaços e dimensão permitiu mapear os pais e mães das crianças entre cinco e seis anos da Educação Infantil, e entre seis a oito anos que frequentavam os anos Iniciais do Ensino Fundamental e quatro professoras, sendo duas da Educação Infantil e duas do Ensino Fundamental.

Como resultado se obteve diante do perfil das crianças e segundo os familiares que 85,2% utilizam o celular com acesso à internet de duas a quatro vezes na semana, até uma hora ao dia; e nos 83,3% assistem televisão todos os dias até duas horas. O celular e a televisão são utilizados antes de dormir e ao chegar da escola. A televisão também é utilizada após refeições e o celular enquanto espera por algo e 27,8% das famílias têm televisão com acesso à internet usado pelas crianças antes de dormirem, quando chegam da escola e enquanto esperam por algo. Percebe-se que a criança fica ociosa, com tédio e tempo disponível, sem fazer nada que a leva aos recursos digitais. Quanto aos artefatos, como notebook (33,3%), *tablet* e videogame (31,5%) não são utilizados pela maioria das crianças, mas quando utilizados, é até uma hora/dia, o mesmo cenário se repete a espera por algo e a ociosidade as leva aos recursos digitais. Os familiares fazem uma observação interessante em que 75,9% de suas crianças utilizam as tecnologias para assistir desenhos/séries e destas, 53,7% assistem aos vídeos no *YouTube*; 44,4% baixam jogos da internet; 35,2% utilizam as tecnologias para fotografar; 33,3% para desenhar/pintar e 31,5% para realizar pesquisas e trabalhos. Em relação aos jogos, cerca de 22,2% das crianças jogam *off-line*, 29,6% jogam

*online* e utilizam as tecnologias para se comunicar, sendo que 9,3% costumam acessar as redes sociais. Para Muller e Fantin (2019), o uso da tecnologia como substituição na falta de tempo de se dedicar aos filhos leva ao consumo de telas. É preciso o pensar, o sentir e o agir da família, da escola e da sociedade diante do cotidiano infantil permeado pela cultura digital.

Diante dos aspectos em evidência pesquisas são feitas para apontar o problema ou soluções, enquanto a criança continua utilizando meios eletrônicos e expostas as telas criadas pelo ser humano e para o ser humano em que há mistura de benefícios e malefícios.

Pesquisas realizadas por Nobre (2020) e Hadders-Algra (2020), estudam o desenvolvimento cognitivo, linguagem expressiva, motricidade fina e grossa da criança no contexto da mídia. Para Nobre (2020), o ambiente familiar é um importante preditor do desenvolvimento infantil, e deve prover ambiente com estímulo e material de aprendizagem adequado. A autora faz uma observação que na atualidade, além de livros e brinquedos, têm-se as mídias interativas, meios tecnológicos que respondem com conteúdo às ações dos usuários, possibilita diálogo e participação. Nas discussões apresentadas, ela afirma que os acessos às mídias interativas ocorrem cada vez mais cedo, acessíveis a todas as idades e classes econômicas, embora crianças desfavorecidas economicamente tenham menor acesso a esse tipo de mídia. Seu uso excessivo pode gerar dependência e dificuldade de interação social. Alguns estudos defendem a tese de que, usado com moderação estimula o desenvolvimento infantil.

De acordo com Nobre (2020), há controvérsia quanto ao aspecto do benefício das mídias no desenvolvimento de habilidades motoras finas. Num estudo experimental autores compararam o desenvolvimento das habilidades motoras finas entre crianças que usavam tablets, com aquelas que faziam atividades motoras finas no contexto real, e encontraram precisão motora fina e a destreza manual melhor em crianças que não usaram o *tablet* se comparada com aquelas que usaram, justificando que ações na vida real (como agarrar objetos, desenhar e manusear) envolvem maior força muscular, coordenação e destreza em relação às atividades motoras finas no *tablet*. Segundo Nobre (2020), outros autores fizeram associação entre uso de *tablet* e habilidades motoras finas. Ao mencionar Price *et al.* (2015), destaca semelhanças entre o ambiente virtual da tela do *tablet* com o ambiente físico da tela de pintura, enxergando semelhança nos dois ambientes, como a batida leve, traços circulares e retos. Mas o ambiente virtual permitiu repetição e continuidade dos movimentos, sendo consideradas como treino de movimentos no ambiente virtual para aprender e se tornar hábil

habilidades para a pintura no contexto físico. Referente ao desenvolvimento motor grosso, não há evidências de qualidade de uso das mídias interativas, que oferecem um repertório reduzido de exploração dos espaços físicos ambientais, ou seja, fatores negativos para as habilidades motoras grossas.

Em consonância a essa pesquisa os estudos de Hadders-Algra (2020) indicam que o uso de mídia interativa e melhoria do desenvolvimento cognitivo, é tema recente sobre aprendizagem da linguagem baseada em tela e mostram que as crianças aprendem mais com a mídia, quando os cuidadores participam das atividades ativamente engajados nelas e quando envolve interações casuais específicas. O contexto revela que a aprendizagem é mais eficaz quando imita a situação da vida real com interação de um adulto gentil. Para Hadders-Algra (2020), as telas são sensíveis, compatíveis com as habilidades motoras das crianças pequenas, a maioria delas por volta de um ano, são capazes de bater de leve, tocar, deslizar e pressionar a tela, sendo parte integrante da vida cotidiana das crianças pequenas. Bases recentes dos Estados Unidos da América (EUA) ilustram as mudanças no uso da mídia, apresentando que em 2011, 41% dos americanos até oito anos tinham um smartphone em casa, enquanto em 2017 esse número havia aumentado para 95%. A pesquisa mostra que as crianças usam mídia de tela em média bem mais de duas horas por dia e o tempo gasto com dispositivos móveis aumentou de 4% para 35% do tempo total da tela. A maioria das crianças mais novas usavam dispositivos móveis, no ano de 2013 e 2014, 30% a 44% das crianças menores de um ano e 77% a 90% das crianças de dois anos usavam dispositivos móveis nos países dos EUA e na França.

Para Nobre (2020) as mídias tornam-se comuns e passam a ser incorporadas aos hábitos de vida nas diferentes faixas de idade e contextos sociais. Isso pode ser observado nas inúmeras programações oferecidas pelos meios eletrônicos com objetivo de atender o maior número de espectadores possível, dentre eles as crianças que também são consumidoras de mídia. Dentre os recursos atrativos transmitidos pela televisão, o desenho animado ganha destaque para o público infantil, suas telas refletem imagens coloridas aos olhos da criança, é preciso apenas um meio eletrônico para acesso e visualização podendo ser visto em vídeos denominados DVDs e também pelo *YouTube*.

Um ponto a ser destacado entre a televisão e o *YouTube*, o celular e o smartphone é que todos os dispositivos apresentam uma tela que emite imagens midiáticas que causam impacto em seus usuários. No entanto a pesquisa de Brito (2018), afirma que a televisão é o

meio digital mais utilizado pelas crianças, ligada sempre num canal infantil. Pereira (2018), afirma que o primeiro contato com as telas digitais ocorre por meio de desenhos animados, as cores, músicas e diálogos, com referências estéticas levam ao encantamento da criança. Com o advento da internet as telas, as crianças passam a ser vistas como nativos digitais, com desenhos animados, com facilidade de acesso que podem ser baixados nos aplicativos e exibidos *off-line* (sem internet).

Na pesquisa de Pereira (2018), sobre os desenhos animados e mediação parental, foram levantados dados da Internet World Status, observando que em vinte anos os dados estatísticos mostram que um total de três bilhões e seiscentos e sessenta e cinco milhões de pessoas no mundo passam a ter maior acesso de internet. No *ranking* dos países com o mais alto índice de usuários, a China, está em 1º lugar, seguida da Índia e dos Estados Unidos e o Brasil encontra-se em quarto lugar. Pesquisa realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação- CETIC em 2015, aponta que o celular é o dispositivo mais utilizado para acessar a internet e que está em 93% dos lares brasileiros. Os resultados encontrados na pesquisa de Pereira (2018) mostram que as crianças muito pequenas começam a assistir vídeos e filmes com o consentimento dos pais, utilizando em primeiro lugar a Netflix e em segundo a TV por assinatura, tendo a televisão como maior meio de acesso aos desenhos animados. Quanto a ferramenta de uso parental, constatou que a maioria dos pais entrevistados conheciam canais de *streamings*, como Netflix, como uma forma de controle parental, devido criação de perfis infantis, mas não sabia que, após criarem um perfil infantil na plataforma, poderiam colocar outros filtros ao entrar na área de gerenciamento de perfis e alterar o nível de maturidade entre as categorias para crianças pequenas e crianças de todas as idades. Segundo Pereira (2018), o controle parental no *YouTube* pode ser mais complexo e necessário fazer essa limpeza com uma alta periodicidade, pois o conteúdo pode ser oferecido novamente. Também revela que a maioria das famílias não conhecia o *YouTube Kids*, e que um dos fatores que impede a disponibilidade dessa plataforma é a questão do conteúdo e as publicidades.

Percebe-se no contexto apontamentos diferenciados tanto para o lado bom quanto para o lado desfavorável ao uso das telas para criança. Os apontamentos servem de reflexão, porque diante de uma tela o desenvolvimento da criança pode ocorrer de modo ineficiente para a vida. Assim, no entendimento de Setzer (*in* Lanz, 2016), o aspecto comum entre os meios eletrônicos é a tela que exhibe imagem estática ou sequências de imagens em

movimento. Comparadas ao nosso sistema óptico as imagens exibem telas grosseiras e mesmo com a TV de alta definição, HDTV, não é possível ver os detalhes como de modo presencial. O autor explica que a imagem de uma árvore ao ser transmitida por inteiro diante da tela, não se enxergam as folhas, mas se consegue enxergá-las quando se está razoavelmente longe dela. Quando a tela apresenta uma pessoa por inteiro não se enxerga com clareza as expressões faciais, somente sorrisos ou risadas, devido a exibição dos dentes. Para o autor, numa imagem de 180° numa tela, não se vê os detalhes. Em complementação a essa explicação, Buddmeier (2007), faz uma observação que diante da tela o espaço tridimensional desaparece, essa situação é uma característica dos meios de comunicação visual. A maneira ilusória é apresentada ao observador, há uma ilusão em relação ao movimento dos objetos, tem-se a impressão que se afastam e se aproximam. O observador não participa da ação, não faz parte da cena, diferentemente do que acontece na vida real, em que o observador é o protagonista real.

Retomando o pensamento de Setzer (*in* Lanz, 2016), a grande diferença ocorre quando a tela exhibe imagens em movimento, ou uma sucessão de imagens diversas, o usuário não consegue concentrar-se em cada imagem. Neste sentido, afirma que a visão permite ao ser humano contemplar o mundo, mas diante de uma tela ocorre a acomodação do olho, enxergando tudo sempre à mesma distância surgindo a preguiça ótica. A televisão favorece a imobilidade da cabeça e do resto do corpo, somente o olho e o ouvido funcionam, mas de modo incorreto.

A reflexão sobre o tempo que a criança passa diante da tela em sua residência, principalmente diante do cenário mundial em que se encontra o mundo, é necessária, podendo estabelecer uma relação de dependência sensorial. Bentes (2017), explica que quando o ser humano se agarra à tela, não usufrui da sua vida interior, a contemplação e dedicação ao pensamento reflexivo são imobilizadas, a tela assume controle devido ao seu entretenimento. As telas funcionam nas mãos dos seres humanos com função calmante ou confortante, em que se estabelece relação de dependência sensorial. Acaba sendo um espaço de fuga, quanto mais for o contato com ela, menor dedicação interior e de pensamento reflexivo. De acordo com Bentes é possível dizer que as telas digitais também habitam o ambiente escolar, devido cultura digital que possibilita troca, produção e veiculação. Com o crescimento da cultura digital, videogames, televisão a cabo, a audiência passa a atender valores específicos da informação e entretenimento surgindo a cultura de mídias. As crianças quando inseridas nesse

contexto e fora do projeto escolar podem manusear dispositivos sem acesso e a orientação que tramita no processo comunicacional e das ferramentas de seu tempo. Assim, Bentes (2017) menciona que professores podem contribuir na construção de um pensar crítico e usado com criatividade, sendo necessária reformulação do currículo e da metodologia escolar.

Há uma controvérsia referente ao uso das telas para criança. A visão antroposófica, por exemplo, defende a ideia de que os meios eletrônicos não contribuem com o desenvolvimento da criança, principalmente no primeiro septênio que é a base da sua formação. A preocupação com o desenvolvimento da criança ocorre a nível mundial, não é assunto novo, assim como as questões midiáticas. A Aliança Europeia de Iniciativas para Antroposofia Aplicada (ELIANT) ao defender a diversidade cultural faz circular a petição em toda a Europa “Por um direito a creches, jardins de infância e escolas primárias sem telas”. Em 2016/2017, a Associação de Jardins de Infância Waldorf na Alemanha lançou uma petição, apoiada pelo neurocientista Manfred Spitzer, para creches e jardins de infância sem tela<sup>5</sup>. Em 2020, a ELIANT circula em toda a Europa, com a preocupação central de defender uso das tecnologias digitais adequado à idade.

Um fato internacional interessante sobre o desenvolvimento da criança sem tela, é vivenciado em London Acorn School, localizada no parque em Morden, onde não há smartphones, iPads, quadros brancos interativos ou telas de televisão. Foi inaugurada em 2013, com 42 alunos de até 14 anos, mas pode acomodar 84 alunos, e é apenas para os mais ricos. A escola é atraente, procurada pelos pais preocupados com a quantidade de tempo que seus filhos passam nas telas e com o impacto das telas e novas tecnologias na vida dos filhos, por isso escolhem uma nova marca de educação. O termo de compromisso exige que ao matricular os filhos, a mesma restrição utilizada na escola seja feita em casa, sem televisão, computador ou filmes, no decorrer do período letivo e nas férias. As crianças não têm permissão para assistir à televisão antes dos 12 anos de idade, não podem assistir a filmes até os 14 anos e a internet fica proibida para menores de 16 anos, e os computadores devem ser usados apenas como parte do currículo escolar para maiores de 14 anos<sup>6</sup>.

No Brasil, a Federação das Escolas Waldorf (FEWB) tem 88 escolas Waldorf filiadas e mais 170 em processo de filiação distribuídas em 21 estados brasileiros, reunindo mais de

---

<sup>5</sup>Maiores informações, acesse: <https://www.mynewsdesk.com/goetheanum/pressreleases/age-appropriate-use-of-digital-technologies-petition-launched-by-the-eliant-network-and-the-alliance-for-humane-education-305289>.

<sup>6</sup>Disponível em: <https://www.theguardian.com/education/2015/sep/29/the-no-tech-school-where-screens-are-off-limits-even-at-home>.

16.000 alunos. Desde a sua fundação em 1988, tem desenvolvido sua parte pedagógica para formar pessoas livres, sensíveis e criativas com base nos valores da fraternidade e responsabilidade. Suas bases pedagógicas não são favoráveis ao uso de telas midiáticas em seu contexto escolar, principalmente no primeiro e segundo septênio.

Mas vida cotidiana impregnada e moldada pelas tecnologias digitais trazem novos desafios para a sociedade, em particular para a pedagogia e a educação, por isso O Fórum Internacional do Movimento da Pedagogia Waldorf (antigo Círculo de Haia), órgão criado pela Seção Pedagógica do Goetheanum para apoiar a cooperação internacional entre as instituições que trabalham com a Pedagogia Waldorf ao redor do mundo, solicita condições estruturais que permitam implementar “*Dez Princípios para a Educação no Mundo Digital*” e a declaração relativa à infância saudável “*Telas e dispositivos digitais - Navegando nas ondas da tecnologia para uma infância saudável*”. Todos os princípios são voltados para o desenvolvimento da criança, debatidos por profissionais de diversos países como Israel; Polônia; Inglaterra; Dinamarca; EUA, Alemanha, Japão; Argentina; Holanda, Noruega; Hungria; Itália; Brasil; África do Sul; Ucrânia; Quênia; Rússia; Suíça; França; República da Espanha entre outros. O quarto, o quinto e o sexto princípio, são apresentados por estarem relacionados diretamente ao primeiro septênio, que é a faixa etária desse estudo<sup>7</sup>.

4. A educação digital baseada na antropologia da criança, ou seja, no desenvolvimento infantil, começa fortalecendo as habilidades sociais, comunicativas e intelectuais relevantes da criança (educação digital indireta), adicionando habilidades e competências no uso de mídias (educação digital direta) numa etapa posterior.

5. Um currículo de educação digital baseado nas metas da antropologia da criança, ou seja, do desenvolvimento infantil, enfatizará, no jardim de infância e no ensino fundamental, a experiência primária real para as crianças, assim como o domínio de mídias analógicas, como escrever à mão. Os anos escolares subsequentes trabalharão a partir dessa base, com metodologias ativas, usando mídias em dispositivos digitais, e estimulando o uso consciente da mídia com base na autorreflexão.

6. Jardins de infância e escolas devem estar capacitados para decidir sobre a estrutura e a implementação de seus programas de educação digital com liberdade de escolha e com a maior segurança possível. Portanto, devemos garantir que as crianças tenham o direito e a

---

<sup>7</sup>Informações mais aprofundadas sobre os “Dez Princípios para a Educação no Mundo Digital” e a declaração relativa à infância saudável “Telas e dispositivos digitais - Navegando nas ondas da tecnologia para uma infância saudável”, acesse: <http://www.fewb.org.br/tecnologia.html>.

possibilidade de trabalhar apenas com a mídia analógica nos primeiros anos escolares. A partir do 10º ano escolar, portanto no Ensino Médio, as escolas devem ter o suporte necessário para fornecer equipamentos técnicos com mídias modernas, permitindo a introdução do uso de mídias que possam apoiar os processos de educação escolar.

Na quarta implementação é possível perceber que a Pedagogia Waldorf mostra dois tipos de educação digital, a educação digital indireta e a educação digital direta, no entanto há diferença entre elas. Na educação digital indireta cultiva as habilidades sociais, comunicativas e ecológicas necessárias na era das redes de comunicação digital. Na educação direta para a mídia visa integrar a mídia digital principalmente nos processos educacionais na escola com uso produtivo para obter informações, projetar e interagir com outras pessoas, complementando as atividades de mídia fora da escola. Mas também orienta para não acreditar inocentemente nas imagens e declarações encontradas na rede digital.

Na quinta implementação, a Pedagogia Waldorf apresenta a importância do currículo adequado, baseado numa educação digital que tem como prioridade o desenvolvimento infantil que estimulada experiências diversificadas nos anos pré-escolares e ensina técnicas analógicas nas séries iniciais. A preocupação com o desenvolvimento infantil até o oitavo ano, prioriza o desenvolvimento infantil, que é o desenvolvimento físico, o desenvolvimento de habilidades motoras grossas e finas, da linguagem, da formação dos sentidos e/ou das habilidades motoras sensoriais. E a partir do décimo segundo ano de vida, as crianças desenvolvem um pensamento mais racional, formal, operacional. Nesse período é permitido um entendimento mais profundo de processos e dispositivos digitais, e das principais funções das tecnologias da informação. Sendo os primeiros fundamentos ensinados sem o uso de dispositivos digitais, sem *tablet* ou outro dispositivo eletrônico para entender algoritmos.

A sexta implementação requer políticas educacionais que garantam que o uso da mídia digital não seja obrigatório para crianças pequenas e crianças dos anos escolares iniciais. O foco da discussão atual sobre tecnologias digitais defende a concepção que a educação digital começa com o aprendizado da escrita e da leitura; ao dominar a escrita com a mão haverá habilidade básica para a maturidade posterior para a mídia se desenvolver. Mas os processos digitais estão substituindo os analógicos, é preciso entender que as tecnologias analógicas continuam sendo essenciais para lidar com sua expansão por meio das tecnologias digitais. O Fórum Internacional do Movimento da Pedagogia Waldorf pede que os fundos públicos sejam investidos em uma boa formação de professores e em um projeto adequado de

jardins de infância e escolas, antes de comprar dispositivos digitais. Somente no Ensino Médio, é necessário fornecer o equipamento técnico necessário para o uso da mídia digital, e isso deve ser suportado por fundos públicos.

Os apontamentos aqui apresentados servem de reflexão, porque diante de uma tela o desenvolvimento da criança pode ocorrer de modo ineficiente para a vida. Mas a Pedagogia Waldorf está ciente de que as crianças crescem em um mundo técnico e midiático. A Pedagogia Waldorf caminha e luta para que a criança esteja amparada e não vulnerável a educação digital, que é real e intensa. No entanto, apresenta com clareza a concepção de que a mídia e as telas podem ser evitadas e, usadas e inseridas no currículo, somente quando a criança e o jovem tiverem a capacidade de autorreflexão.

#### **4.2 Reflexões sobre as imagens e o desenho animado na infância**

O ser humano pode contemplar a imagem que preferir desde o nascimento, está presente na vida do ser humano o contato com inúmeras imagens de diferentes origens, é algo natural, sem a necessidade da reflexão sobre elas. A imagem é algo marcante, fixa-se na mente humana. No entanto, a reflexão aqui apresentada se refere às imagens midiáticas, por serem intensas e poderem ser contempladas por qualquer pessoa, independentemente da idade. A imagem fascina, principalmente quando é bonita, um pôr do sol na beira do rio, pinturas e obras de arte podem permitir o pensar e a reflexão da imagem percebida.

Stirbulov (2015) relata que desde a pré-história a imagem é retratada em pedras para expressar experiências. No renascimento, os nobres ganhavam retratos para indicar fases da vida e com o tempo as imagens serviram para expressar ideias, fatos, modos de vida, angústias, alegrias e atualmente as fotos e filmagens são utilizadas para registrar esses momentos. Os caminhos trilhados pelo ser humano privilegiam a imagem e parecem não querer viver sem ela, tendo aparelhos televisivos na sala ou em outra parte da casa, estando presente em lugares públicos como restaurantes, salões de beleza, e até em veículos. Sem contar os computadores, aparelhos celulares que emitem diversos tipos de imagens, principalmente se houver internet disponível, apresentando imagens e textos. As imagens trouxeram muitas contribuições à sociedade. No entanto, não podem ocupar o lugar central da vida do ser humano, principalmente da criança, pois, quando a imagem entra e ocupa lugar de destaque no cotidiano humano pode ser perigoso. Para Stirbulov (2015), as imagens nos

levam a algum lugar, remetem a alguma experiência já vivida que nutre e revitaliza, são originais e criam ligação afetiva. Por isso, são importantes os contos e histórias sem gravuras para estimular a construção de imagens vivas e criativas. As imagens prontas não estimulam a criança, por serem elaboradas por outra pessoa e devido à grande quantidade delas. A imagem deve ser criada pela própria criança; ao ouvir uma história, por exemplo, ela cria sua própria imagem.

De acordo com Siqueira (2008), desde os primórdios da civilização humana, a imagem fascina o ser humano que se expressa por meio dela. No contexto desse fascínio está a televisão, meio de comunicação que emite imagem, som e movimento, através de ondas eletromagnéticas. Para ele a programação televisiva não tem a intenção de educar pedagogicamente, mas constrói valores criando telespectadores individualistas, consumistas entre outros, no sentido de ter um público cativo. Esse consumismo não está direcionado somente a televisão, mas a todas as tecnologias ligadas aos meios eletrônicos, que exibem imagens em tela, para prender a atenção dos seus usuários.

Para Silva (2016), a televisão, entre outras tecnologias que informam e são constituídas pela imagem, favorece o contato e a experiência estética com essa cultura. A imagem é compreendida como um modo de narrativa que se identifica com a experiência do ser humano atual, proporcionando sensações e experiências diversas na vida contemporânea. Em sua concepção, as transformações sociais mediadas pelo consumo e pelo bombardeio de imagens apresentam possibilidades positivas de incentivo à criticidade e a ampliação cultural, mas também podem modificar a representação real da sociedade.

Segundo Setzer (*in* Lanz, 2016, p. 251), “os meios eletrônicos exibindo imagens em movimento ou em rápida sucessão são um verdadeiro veneno psicológico para essa função”, principalmente para o querer predominante no primeiro septênio. É importante reforçar que nesse período as influências do meio causam efeitos sobre a organização física e psíquica da criança, que serão sentidos durante a vida futura. Conforme essa compreensão, é possível dizer que os desenhos animados assistidos pela criança, abafam o querer, mantendo-a estática diante de uma tela, impedindo-a de vivenciar as ações que a Pedagogia Waldorf sugere para a criança de zero a sete anos. Dentre os efeitos que as imagens e o uso dos meios eletrônicos podem causar, existe o abafamento do pensar, ou seja, destruição da faculdade de imaginação e enfraquecimento da vontade. Quanto ao abafamento da consciência Setzer faz um relato sobre sua própria experiência:

Em minhas palestras sobre meios eletrônicos e educação, eu costumo ficar inicialmente parado, pedir para as pessoas olharem para meu rosto e imaginarem o rosto de outra pessoa (talvez com óculos, careca, bem idoso como eu). Os participantes relatam ter um pouco de dificuldade, mas conseguem imaginar outra pessoa apesar de olharem para mim. Aí eu começo a me mover entre a esquerda e a direita, sempre olhando para o público, e peço novamente para olharem para meu rosto e imaginarem outra pessoa. Todos relatam que isso é impossível. Isso mostra que, ao se observarem imagens em movimento ou em rápida sucessão numa tela, não é mais possível imaginar nada (no exercício, apenas o fundo muda). As imagens na tela vão sendo absorvidas sem que se pense conscientemente nelas. Assim, nessa situação o usuário tem necessariamente de abafar seu pensamento consciente, sua imaginação. Refiro-me à ‘pensamento consciente’ devido ao fato de continuar havendo um pensamento intuitivo, semiconsciente. De fato, aparecendo um automóvel na tela, logo se reconhece o objeto como sendo um carro – mas não se pode refletir calmamente sobre seus detalhes como, por exemplo, sua cor, seu modelo etc., pois logo em seguida aparece outra imagem. Idem quanto a uma árvore, uma rua e qualquer objeto em movimento na tela (Setzer *in* Lanz, 2016, p. 212).

As imagens significam uma avalanche de estímulos visuais que o cérebro e a mente não conseguem absorver, levando ao estado de abafamento de atividade. É impossível prestar atenção e pensar em cada imagem, observando os detalhes, o prazo de meio a um minuto causa uma exaustão mental, notando a tendência a relaxar a mente. O abafamento do pensar consciente, e a vontade fica inativa, nenhum tipo de ação é efetuada, não se faz nada a não ser absorver com passividade as imagens e sons (SETZER *in* LANZ, 2016).

Para Postman (1999), uma imagem pode valer mil palavras, mas em nenhum sentido é equivalente a mil palavras, imagens não mostram conceitos; mostram coisas. Por meio dos estudos de Postman entende-se que “as imagens exigem do observador uma resposta estética. Solicitam nossas emoções, não a nossa razão. Pedem que sintamos não que pensemos” (POSTMAN, 1999, p. 87). Neste sentido, é preciso refletir sobre os escritos de Lanz (2016) de que a imagem midiática não contém detalhes, dispensa a sensibilidade, não pode ser apalpada, cheirada, não é possível se aproximar do objeto para ouvir melhor, se aceita somente a imagem que é apresentada por uma montagem, tornando-a artificial. Assim a imagem “domina a consciência do telespectador e comporta os significados cruciais” (POSTMAN, 1999, p. 92). De acordo com Durand (2014, p. 33-34) se pode dizer que:

A enorme produção obsessiva de imagens encontra-se delimitada ao campo do “distrain”. Todavia, as difusoras de imagens – digamos a “mídia” - encontram-se onipresentes em todos os níveis de representação e da psique do ser humano ocidental ou descentralizado. A imagem mediática está presente desde o berço até o tumulto, ditando as intenções de produtos anônimos ou ocultos: no despertar pedagógico da criança, nas escolhas tipológicas (a aparência) de cada pessoa, até nos usos e costumes públicos ou privados, às vezes como “informação”, às vezes velando a ideologia de uma “propaganda”, e noutras escondendo-se atrás de uma “publicidade” sedutora.

Para Buddemeier (2007), as imagens geradas maquinalmente reduzem o mundo visível a uma superfície material. Ele explica que em um contato direto com uma pessoa, o exterior que vemos vivificado, é permeado de alma e espírito, porque existem órgãos adequados a esse tipo de percepção. Filosoficamente, o ser humano como ser perceptivo está sempre a caminho da aparência para a essência. Quanto mais desenvolvidas as forças anímicas, quanto maior o interesse pelo mundo, mais intenso é o desejo de captar a essência por detrás da aparência.

A imagem gerada tecnicamente, seja fotografia, cinema ou televisão, só é capaz de fixar a aparência. Surge assim um mundo puramente material, em que a essência pode ser totalmente simulada, mas na verdade, falta completamente. Quem vê repetidamente tais imagens se habitua gradativamente a viver no mundo das ilusões. O interesse pelo essencial e a capacidade de captá-los tornam-se cada vez mais fracos (BUDDEMEIER, 2007, p.63).

A citação permite dizer que a ilusão não é uma ação boa para a alma vivente, muito menos para a criança em desenvolvimento que precisa vivenciar o concreto, o real e não o abstrato. Refletindo sobre esse contexto se pode dizer que o desenho animado é uma forma de a criança visualizar e se iludir com as ações percebidas nas imagens e atos dos personagens.

Segundo Salgado (2012), no mundo contemporâneo, as experiências sociais e culturais, assim como a mídia e seu consumo, têm ocasionado nas crianças outras formas de desenvolvimento e aprendizagem, marcadas por diálogos com as outras crianças do mundo virtual, entre elas, estão os pequenos heróis dos desenhos animados, pelo mundo real e virtual entrelaça o universo da imagem técnica ao das relações humanas. Para ele, a narrativa e os personagens dos desenhos animados são elementos que participam da vida real de crianças no mundo contemporâneo, nas fronteiras entre a ficção e o real.

Silva (2016), em sua dissertação de mestrado intitulada “A representação social da infância veiculada no desenho animado hora da aventura” define o desenho animado como um gênero transmitido pela televisão capaz de atrair a atenção de sujeitos de diferentes idades, com característica lúdica, que chama a atenção de seus telespectadores, seus artifícios são capazes de trabalhar com a imaginação de quem o assiste. As cores e as formas dos desenhos animados atraem a atenção do público-alvo. Os desenhos animados representam situações cotidianas, vivenciadas pelas crianças no seu dia a dia, retratam e se baseiam no tempo e nos contextos atuais. Por esse motivo, a identificação da criança com os desenhos é tão intensa.

Esse aspecto deixa a criança atraída pelo desenho animado, pelo desenrolar da história. Embasada em alguns teóricos utilizados em sua pesquisa, menciona que o desenho

animado nutre a imaginação infantil, fornecendo elementos que favorecem a capacidade lúdica de criar e recriar o que foi visto, embalada com a combinação da voz e movimentos formando a personalidade do desenho. Assim a compreensão da autora apresenta o desenho animado como narrativa composta pelos mesmos personagens e o mesmo cenário, a diferença está no enredo da história diariamente, seus episódios não são dependentes, mas apresentam as mesmas características. Os enredos, personagens e cenários são criados para estabelecer afinidades com os telespectadores, identificando-se pela narrativa atraente aos olhos. A atração da criança pelos desenhos animados leva a emoções e desejos, os quais são capazes de trabalhar com a linguagem lúdica da criança, proporcionando-lhes uma experiência estética. Nesse contexto, a pesquisa enfatiza a presença massiva da televisão nos lares e mostra a urgência de uma ação mediadora das famílias e da escola, em que os professores devem ter conhecimentos que possibilitem uma prática pedagógica mediadora, alterando as atividades massivas e pouco refletidas na prática em atividades mais críticas da realidade.

Para Fernandes (2012), nos autores Pércora e Biernatzki, dentre os estudos em andamento nos EUA, percebe-se questões voltadas para os efeitos maléficos da mídia em relação a criança, tendo como ponto de concentração a violência da TV e o comportamento dos receptores infantis. Em sua compreensão, a linha dos usos e gratificações pende para o lado dos estudos dos efeitos e, com isso incorre o valor exagerado para a esfera da recepção. A recepção é entendida como individual e particular de cada receptor, que também influencia porque escolhe programações que atendem suas necessidades. Ao agir sobre os meios recriando os mesmos, produz outro produto ao modificar o uso para o qual foi pensado.

Segundo Fernandes (2012), a mídia invade a escola e pode ser vista sob uma ótica negativa para os professores e pais, como aquela que educa ou deseduca a criança. Em sua prática pedagógica percebeu que os textos trabalhados em sala de aula, não despertavam tanto interesse dos alunos, mas textos da mídia trazidos pelos alunos aparentemente tinham maior significado e a televisão maior legitimidade. Assim a educação passa a considerar e querer incluir diferentes segmentos que antes passavam despercebidos através de ações multiculturais, em que o aluno precisa estar incluído na cultura em que nasce, lhe dando determinada identidade. Em sua concepção na interação entre a televisão e a criança há complexidade e fatores vistos como desafiadores pelos pesquisadores. Esse contexto levou a autora pesquisar sobre a criança e os desenhos animados da TV, em que percebeu que a maioria dos estudos estavam voltados a analisar o conteúdo ideológico do desenho e seu

efeito sobre a criança. Ao mencionar a preocupação da violência nos desenhos animados em que os Drs. Fumie Yokota e Kimberly M. Thompson, pesquisadores de Harvard School of Public Health em Boston, avaliaram 74 filmes de desenhos animados vistos pelos cinemas americanos em 1937 a 1999, apontando que a violência dos personagens passava despercebidos pelos adultos, mas não apontaram a influência nas crianças. Para ela, as crianças num mundo de *cartoons*, em pesquisas feitas por pesquisadores da Faculdade de Ciência de Lisboa, apontam preocupações com os efeitos negativos que o desenho causa nas crianças. A pesquisa da década de 1980, de Maria Felisminda de Resende e Fusari, da USP, sob o título “*O educador e o desenho animado que a criança vê na televisão*”, fala que os desenhos animados apresentam temas com aspirações adultas e não infantis, e ainda aponta a desinformação por parte dos adultos em relação aos produtos de consumo. A autora relata que no artigo de Perrotti (2002) intitulado *Entre quatro paredes*, é possível verificar que a criança de hoje convive com os meios eletrônicos devido à falta dos antigos espaços culturais como praças, ruas e calçadas, o que leva ao confinamento no convívio doméstico. Neste sentido Pereira (2018) ao mencionar Pacheco (1999) fala que o espaço de brincadeira de ruas e parques foram divididos com a tela, para o mundo encantado dos desenhos animados. Assim para o LAPIC – Laboratório de Pesquisa sobre Infância, Imaginário e Comunicação, as brincadeiras como pega-pega são realizadas na imaginação enquanto se assiste aos desenhos animados.

Segundo Pereira (2018) um dos estudos que se dedicou imensamente sobre os desenhos animados na infância foi o LAPIC da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Os estudos foram direcionados por Elza Dias Pacheco professora da USP e pesquisadora do LAPIC. A investigação foi pautada nas mudanças de hábitos infantis na construção do imaginário a partir dos anos 1960. Para Fernandes (2012) o doutorado de Pacheco deu origem ao livro “*Pica-pau: herói ou vilão?*”, no qual analisa mitos veiculados pelo desenho animado como relativos à produção da ideologia dominante preocupada com os possíveis efeitos em crianças de cinco a onze anos, idade em que a criança está em formação e sendo alfabetizada. Sua pesquisa “*O desenho animado na TV: mitos, símbolos e metáforas*” mostram a televisão como mediador social que forma as crianças, não é a causa dos problemas infantis. Sendo capazes de receber, selecionar o que seja do seu interesse incorporando-os criativamente. Para ela, a assimilação do conteúdo televisivo será assimilada pela criança se pais, professores e amigos ajudarem a desenvolver

olhar crítico, discutindo os conteúdos da TV. Para Pereira (2018) os estudos e pesquisas de Pacheco ainda contribuem para observar questões latentes e o por que a TV e os desenhos animados levam as crianças a fascinação. Nas pesquisas realizadas pelo LAPIC, o arquétipo do mito/herói foi apontado como algo dominante e atrativo na percepção das crianças em relação aos desenhos animados destacando se a comicidade, a fantasia e a magia.

De acordo com Santana e Ferreira (2015), assistir desenho animado é muito satisfatório para as crianças, porém, muitos deles trazem influências que podem desorientar os valores morais da criança. Também fazem uma observação quanto aos atos imitativos em que as crianças ao imitar seus heróis preferidos agem sem distinção do que é certo ou errado, indicando que não está havendo reflexão, diante da representação dos personagens dos desenhos animados. O herói mau pode influenciar no desenvolvimento moral da criança, quando internaliza e imita suas lutas e o palavreado, e tal situação internalizada é expressa nas brincadeiras durante o intervalo ou em sala de aula.

Ao fazerem algumas pontuações sobre a mídia dizem que ela se importa com o consumo e não com o educar e orientar o indivíduo, é agente formador de opinião no mundo, desde a infância milhares de informações são oferecidas a criança pelos meios de comunicação. Os programas infantis e desenhos animados são mecanismos de influência dos comportamentos dos personagens, costumes, vestuários e a luta entre o bem e o mal, porém sem reflexões. Outro fator preocupante se refere a alguns desenhos assistidos pela criança que na maioria das vezes, contrapõe-se aos ensinamentos dos pais e professores. Pais e professores estimulam comportamentos considerados adequados a cultura, com algumas regras. O caráter, valores morais e virtudes escassas na sociedade contemporânea, podem ser bons exemplos para a criança.

Para Santana e Ferreira (2015), o desenho animado pode confundir a criança sobre as regras e respeitos a serem obedecidos. E pode influenciar de forma negativa o caráter da criança, a falta da maturidade impede reflexão, necessitando da mediação de um adulto. O material visualizado nos desenhos animados poderá atuar no imaginário da criança, devido à grande quantidade de tempo que passa diante da televisão. A capacidade influenciadora é maior, tanto para o bem quanto para o mal, determinado pelo desenho assistido. O bem e o mal causam confusão na mente da criança quando o personagem principal é malvado para se promover, levando vantagens em suas ações cruéis, anulando o bem-estar do outro. Os desenhos animados internalizados pela criança sem mediação adequada pode levar a

incapacidade da autonomia e formação de próprios valores; dessa forma, serão as informações obtidas que irão formá-las. O autor ao expressar o pensamento de Cury (2004), fala que o modelo de vida construído pela mídia é mágico e sem alicerces nem subsídios para suportar as dificuldades da vida real.

Segundo Oliveira e Moraes (2016) os conflitos interpessoais estão presentes nos diferentes contextos no ambiente de trabalho, na família, na escola, e outros, em algumas situações, podem propiciar aprendizagens e qualidade aos relacionamentos. Os conflitos podem ser estratégias de resolução: agressiva, submissa e assertiva. A primeira estratégia tem característica de comportamento agressivo, no estilo submisso, não há o enfrentamento do conflito e no estilo assertivo, a característica está no enfrentamento do conflito, sem o uso da coerção por levar em conta os direitos, opiniões e sentimentos dos outros, sendo o mais desejável, porém, nem sempre reproduzido. Em sua pesquisa intitulada “*Conflitos interpessoais e desenho animado: Um estudo sobre os estilos de resolução predominantes*” identificam-se estilos e resolução de conflitos em dois desenhos animados, no desenho animado Pica-Pau verificou-se predominantemente o estilo agressivo de resolução de conflitos, e no Bob Esponja o estilo submisso.

Percebe-se que os conflitos são inevitáveis diante do desenho animado, com estilos agressivos ou submissos e nesse contexto a criança precisa ser levada a refletir sobre o que é veiculado nos desenhos. É primordial que professores e a própria família da criança também façam reflexões sobre o desenho animado principalmente aqueles que incentivam o estilo agressivo e submisso na criança. Neste sentido, em que a reflexão é necessária, Pereira (2018) fala da importância de verificar. A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) órgão que tece considerações sobre o contato de crianças com a internet, as mídias e a importância do controle parental, em seu *Manual de Orientação sobre a Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital*, publicado pela SBP em 2016, fala sobre o uso precoce por parte das crianças e jovens que extrapolam o limite de exposição à internet, jogos, redes sociais, filmes e vídeos, podendo ocasionar danos, dificuldades de socialização, interação com outras pessoas, dificuldades escolares. Orienta-se que o uso de tecnologia digital seja limitado e de acordo com a faixa etária e desenvolvimento cerebral-mental-cognitivo-psicossocial das crianças. Aconselha-se desencorajar ou até impedir o uso passivo por parte de crianças menores de dois anos a conteúdos inapropriados de filmes e vídeos. Segundo Pereira (2018), a Sociedade

Brasileira de Pediatria aconselha as famílias brincarem ao ar livre com as crianças em períodos não mediados por tecnologias.

Com a finalidade de cativar a criança, os desenhos animados são imagens envolventes e viciantes que atraem a curiosidade da criança, quanto mais se assiste, mais imagens se quer assistir. Tanto a televisão quanto outros recursos e o aplicativo do *YouTube* funcionam vinte e quatro horas sem parar, conteúdos novos e que despertam a atenção são criados, a televisão para segurar audiência e ao *YouTube* para manter seguidores. O contato com a mídia é inevitável, e a criança é marcada pelo contato com a imagem em movimento, seja da televisão, computador, videogame e outros. E desta forma vai estabelecendo nova relação com a cultura, pode se construir conhecimento e se utilizar para passar o tempo.

### **4.3 A Mídia e seus efeitos na vida da criança**

A mídia invade e faz parte do cotidiano do ser humano, de alguma forma o ser humano a utiliza e usufrui daquilo que considera ou pensa ser bom e importante para sua vida. É preciso pontuar novamente que crianças e adolescentes de hoje não conheceram o mundo de outra maneira, sem os recursos que a mídia e os meios eletrônicos oferecem. Há uma inversão de cultura em que as práticas da corporeidade, em que o brincar, o imaginar não atraem mais as crianças da forma que deveria. Neste sentido, Cordeiro (2018) pensa a reconstrução da infância, não sob as determinações do mundo escolar, mas com base no poder e formas instituídas pela cultura da mídia.

Segundo Rowan (2013) há apenas 20 anos, as crianças brincavam ao ar livre, andando de bicicleta, praticando esportes, eram mestres de jogos imaginários, criavam suas maneiras de brincar que não exigia equipamentos sofisticados e nem caros. As crianças do passado se movimentavam e seu mundo sensorial era baseado na natureza. As famílias se reuniam para comer e conversar sobre seu dia, mas o impacto da tecnologia na família do século 21 está fragmentando seus próprios alicerces e provocando a desintegração dos valores fundamentais que mantem as famílias unidas. A autora afirma que com o avanço da tecnologia, as famílias não percebem o impacto tecnológico na estrutura familiar e no estilo de vida.

De acordo com Brito (2018), as crianças de hoje crescem com a tecnologia e têm acesso ao computador, internet, iPad, Facebook ou *YouTube*, o que sugere que as crianças têm

acesso a meios digitais e os utilizam, sendo proporcionados por seus familiares. Em seu artigo *Estilo parental e mediação do uso de tecnologias por crianças de até seis anos*, tem como um de seus resultados de análise que os pais acreditam em fatores positivos e negativos referente a utilização das tecnologias para crianças, segundo eles devido a evolução da sociedade as crianças não podem ficar alheias ao mundo tecnológico posto em evidencia. Afirma que nos países desenvolvidos as crianças vivem num ambiente digital abundante e crianças com menos de um ano tem acesso a recursos eletrônicos como tablete, smartphones e outros que possam ser conectados à internet, esses recursos são apresentados pelos pais, sendo propensa a imitação.

Essa questão da imitação é fundamental, os pais devem ter cuidado com seu comportamento diante do contexto midiático, em que suas atitudes definem o desenvolvimento saudável de seus filhos. É difícil manter a mídia afastada das crianças e jovens e fora das influências e alterações que elas provocam (GLÖCKLER; HÜBNER e FEINAUER, 2020). Diante dessa ideia, é possível dizer que na vida existe o lado bom e o mau, sendo possível compreender que diante da mídia, dos meios eletrônicos e do desenho animado, não seja diferente.

Na concepção de Rowan (2013) a tecnologia causa impacto na criança em desenvolvimento como aumento de distúrbios físicos, psicológicos e comportamentais que os sistemas de saúde e educação estão começando a detectar. Para a autora, a obesidade infantil e o diabetes são epidemias nacionais no Canadá e nos Estados Unidos causalmente relacionadas ao uso excessivo de tecnologia que vem aumentando a taxa de diagnósticos de TDAH, autismo, distúrbio de coordenação, atrasos no desenvolvimento, fala ininteligível, dificuldades de aprendizagem, distúrbio de processamento sensorial, ansiedade, depressão e distúrbios do sono estão associados. Para a autora o aprofundamento do impacto da tecnologia na criança em desenvolvimento indica que os sistemas sensoriais visuais e auditivos ficam e são sobrecarregados, causando o desequilíbrio sensorial e problemas no desenvolvimento neurológico geral. Afirma que crianças que usam a tecnologia em excesso apresentam sensações corporais de tremor, aumento da respiração e da frequência cardíaca e mal-estar. E as crianças pequenas quando expostas a violência por meio da televisão e dos videogames ficam em alto estado de adrenalina e estresse, porque o que se assiste não é real. Essa situação apresentada por Rowan (2013) não é agradável ao corpo e a mente da criança comprometendo seu estado físico e emocional. Em relação a descoberta do tremor faz lembrar Buddmeier

(2007, 2010) quando fala que a criança fica viciada em mídia, isso leva a reflexão de que tanto o excesso quanto a abstinência midiática podem causar os mesmos efeitos como as de substâncias que viciam o corpo.

Segundo Buddemeier (2010), são vários os efeitos causados pela mídia, manipulação do espectador, o isolamento social, obesidade, falta de diálogo com outra pessoa, reprodução de imagens técnicas favorecendo a fixação do olhar, no qual o observador não faz parte do que está sendo mostrado e vivido na tela. Para ele a fixação do olhar pode ser comparada a uma hipnose, a consciência fica num estado de amortecimento sendo bombardeada com impressões óticas e acústicas. Em sua concepção a mídia leva ao enfraquecimento da imaginação, tão necessária para a superação de crises e conflitos vivenciados pelo ser humano. Buddemeier (2010) fala que as imagens midiáticas enfraquecem a imaginação por reprimir o contato com a literatura, as imagens em movimento causam fadiga nos olhos e não possibilitam nenhuma essência a descobrir. Essa essência é fundamental, pois a criança precisa vivenciar a descoberta do mundo real pelos órgãos dos sentidos, por meio do toque, percepção do próprio movimento, equilíbrio, sabores, entre outros vivenciados de modo integral, coisa que as imagens na tela não proporcionam. No entanto, as crianças apresentam pouca compreensão sobre a falta de essência e as influências que a mídia causa em seu desenvolvimento, a responsabilidade é dos pais ou responsáveis, que devem orientar estabelecendo regras diante do contexto midiático.

Segundo Strasburger *et al* (2011), as crianças podem vivenciar a mídia 24 horas por dia, sete dias da semana, com imagens e sons que confundem o mundo real e o mundo da mídia, geralmente com cenas de violência. Neste sentido, Buddemeier (2007) se preocupa com cenas de violência e a influência que podem causar no espectador real. Ele menciona que conforme estatísticas nos Estados Unidos, ao final do primeiro grau escolar uma criança já presenciou em média 8.000 assassinatos e 100.000 atos de violência na televisão. Segundo Cordeiro (2018), as pesquisas desenvolvidas no Brasil demonstram que crianças e jovens passam muitas horas diárias acessando conteúdo da televisão ou da internet igualando ou superando o número de horas que deveriam ser dedicadas às aulas e atividades escolares. É importante dizer que jovens e adultos estão envolvidos em algum tipo de atividade com a mídia. A problemática está no fato da criança assistir programas inadequados à sua idade, que a levam a acreditar que todas as informações da mídia sejam verdadeiras. Neste caso, é

possível mencionar os desenhos animados com os quais a criança passa grande parte de seu tempo assistindo, deixando de vivenciar a infância por meio do brincar.

O problema de dependência devido ao uso dos meios eletrônicos já está provado cientificamente, um dos maiores vícios está relacionado à TV, as pessoas sentem dificuldade de desligar o aparelho. A consciência diz o que deve ser feito, ou seja, deligar a TV, mas o vício é enorme prejudicando a força de vontade e o domínio do Eu. O uso de computadores também provoca dependência, e baixo rendimento escolar, principalmente quando conectado à internet, podendo causar dependência da internet, que pode representar um perigo para as crianças e adolescentes por não terem a experiência do adulto e por nascerem com uma confiança no mundo. Um grande perigo da internet é o contato com os predadores que fingem ter a mesma idade que as crianças e marcam encontros. Outro perigo é o acesso a conteúdo indevido (SETZER, *in* LANZ, 2016, p. 224; STRASBURGER *et. al.* 2011).

Além da televisão e do computador, as crianças inclusive as pequenas utilizam aparelhos celulares fornecidos pelos pais para assistir desenhos animados ou programação infantil, mas os danos à saúde devido à radiação são subestimados ou ignorados e como resultado ocorre a diminuição do desempenho das crianças na escola. Segundo Glöckler, Hübner e Feinauer (2020) pesquisas demonstraram que mesmo as cargas de radiação abaixo dos limites são consideradas como risco à saúde humana. Existem apelos internacionais de médicos, associações científicas, Conselho da Europa, Parlamento Europeu e outras instituições que fazem um alerta dos riscos provocados pela radiação de aparelhos celulares. As ondas eletromagnéticas estão em toda parte no celular, no computador, no micro-ondas, geladeiras, no rádio, na televisão, na energia elétrica, no raio-x e até mesmo nas descargas atmosféricas. A modernidade depende dela constantemente, mas o preço a ser pago é caríssimo. A Organização Mundial de Saúde aponta os seguintes problemas de saúde que as ondas eletromagnéticas podem causar ao corpo humano: danos no sistema nervoso central, danos à função imunológica do organismo, influência no sistema cardiovascular, no sistema sanguíneo, nos sistemas reprodutivos e hereditariedade, influência na visão e ainda a exposição à radiação eletromagnética de baixa intensidade por longo prazo pode fazer com que os olhos fiquem ressecados e desconfortáveis<sup>8</sup>.

Um estudo publicado no jornal JAMA Ophthalmology, revela que devido ao confinamento domiciliar durante a pandemia de Covid-19, parece estar surgindo uma

---

<sup>8</sup> Disponível em: <https://suadietaesaude.com.br/ondas-eletromagneticas-saiba-como-elas-afetam-a-sua-saude/>

mudança significativa dos graus de miopia em crianças de seis a oito anos, sendo levantadas questões em relação a essa piora por conta da diminuição substancial do tempo gasto ao ar livre e do aumento do tempo de tela em casa<sup>9</sup>.

Geralmente os filmes, novelas, minisséries, séries e até os desenhos animados apresentam cenas de erotização e de violência, geralmente essas imagens transmitem uma mensagem inadequada para a criança. Segundo Buddemeier (2010), a influência da mídia na infância é muito intensa e com maiores consequências, pois as crianças que apresentam elevado consumo midiático tem a probabilidade de na vida posterior apresentar comportamento propenso à violência, baixas notas escolares até mesmo consumo de drogas. Para Buddemeier (2007), as mensagens transmitidas querem afirmar que a violência é um sucesso ou que o agressor é um herói, impregnando na alma algum tipo de hipnose, muito intenso na idade da imitação. Para ele as cenas de violência atraem o espectador pelo fato de despertar fortes emoções, dentre elas as emoções perturbadoras como o medo, em que o espectador projeta o próprio medo, sente medo pelo que pode acontecer com outra pessoa a partir do que é visto na tela.

Cada criança pode apresentar reação diferente ao ter contato com filmes e desenhos animados, devido a imagem e contexto exposto. É possível contar uma história fictícia da Louise (STRASBURGUER, *et al.* (2011) que alugou seu filme favorito para assistir com os filhos, e se deparou com uma situação inesperada em que a filha sentiu medo do personagem principal. Louise se pergunta por que alguém ficaria assustada com aquela criatura tão boa. A história retratando o comportamento de duas crianças ao assistir ao filme E.T. o Extraterrestre, o menino de dez anos gostou imediatamente da criatura alienígena e de seus hábitos alimentares. Mas a criança de quatro anos ficou amedrontada devido a aparência estranha do personagem, fazendo perguntas sobre seus dedos magros e compridos, questionou o que havia de errado afirmando não gostar dele. O seu nervosismo foi enorme solicitando a troca de canal, e, quando a cara do E.T. foi revelada na tela a menina soltou um grito e escondeu embaixo da coberta. Este exemplo envolve uma família fictícia, mas permite dizer que muitos pais ficaram perplexos diante das reações dos filhos com a mídia, em que o filho em idade pré-escolar ficou amedrontado com o alienígena E.T., O filme A Bela e Fera provocou medo em crianças mais novas e estudo sobre o Thriller, de Michael Jackson, onde o

---

<sup>9</sup> Disponível em: <https://pebmed.com.br/a-miopia-em-criancas-aumentou-devido-a-pandemia/>.

cantor transformava em lobisomem também causou espanto em crianças mais novas. Os medos infantis aparecem ao longo do desenvolvimento da criança, o medo de ficar sozinho, medo do escuro, medo de ficar sem determinado objeto ou brinquedo entre outros, assim como medo de algumas imagens midiáticas contidas em filmes e desenhos animados.

Para Jung (1972), o medo é uma introversão neurótica desfavorável ao desenvolvimento da criança, pois para este autor a maioria das perturbações nervosas tem sua origem em algo que perturba a atmosfera psíquica dos pais, podendo tornar essa influência prejudicial. No caso do filme o E.T, o personagem causou muito medo na criança, que só assistiu ao filme devido influência da mãe. Além da sensação do medo a partir do que a criança visualiza através da mídia, existe a influência que leva a criança aos comportamentos violentos. Neste sentido, Buddemeier (2007) alerta para o fato de que uma criança influenciada pela televisão pode agir com violência. Para ele, o legislador deveria entrar em ação, agindo com coerência e proibindo as cenas de violência especialmente para as crianças. Buddemeier (2007) também acredita que o consumo televisivo na infância aumenta os atos de violência, embora uma criança de cinco anos não seja capaz de cometer um assassinato. O autor enfatiza que existem vários estudos que comprovam que a televisão provoca efeito duradouro em crianças pequenas. Em sua concepção, não há diferença, para esta faixa etária, se os atos apresentados são construtivos ou destrutivos, pois ainda não há distinção entre ficção e realidade, devido à fase de desenvolvimento. Segundo Buddemeier (2010), a influência da mídia na infância é muito intensa e com maiores consequências, as crianças que apresentam elevado consumo midiático têm a probabilidade de, na vida posterior, apresentar violência, baixas notas escolares até mesmo consumo de drogas.

Infelizmente, a nova geração de hoje dedica muito tempo para a mídia. No século XVIII a leitura de livros e a ida ao cinema eram privilégio de poucas pessoas, o tempo dedicado a essas duas ações era pequeno, diferente do cenário de hoje em que as pessoas podem assistir na hora e no momento que decidirem, podendo ser durante o dia ou a noite, sem precisar sair de casa. As crianças dedicam tempo e motivação para a mídia. Pesquisas feitas por Buddemeier comprovam que a primeira coisa que as crianças procuram banir é o tédio, então os programas aproveitam a oportunidade provocando nas crianças a mesma excitação que seria sentida ao brincarem com outras crianças ao ar livre. A excitação é alcançada pelas transmissões midiáticas com divertimentos que duram pouco tempo levando ao desinteresse, surgindo as chamadas espirais de sensações, ou seja, intensificam a excitação

constantemente, como se fosse uma droga, em que é necessário aumentar a dose. (BUDDMEIER, 2007).

Segundo Buddemeier (2007), desde 1960 se apresentam resultados inquestionáveis referente ao consumo midiático de violência e suas consequências para o espectador que assiste essas cenas de violência. Elas contribuem para o aumento dos atos de agressão. Isso é preocupante ao pensar na criança em formação, que aprende por imitação, sendo incapaz de fazer diferença entre atos construtivos ou destrutivos, por não diferenciar ficção e realidade. Steiner (1996) ao se referir a criança como ser imitativo afirma que os órgãos internos adquirem disposição de acordo com o que foi interiorizado. Para ele a visão precisa desenvolver sadiamente, com fenômenos apropriados de luz e cor, no cérebro e na circulação sanguínea. Antes dos sete anos não é recomendado que a criança veja atitudes tolas, para evitar que “o cérebro adquira formas tais que a capacitam apenas para tolices na vida posterior” (STEINER, 1996, p. 25). Diante dessa concepção é possível dizer que,

Crianças necessitam de um mundo adequado à infância e têm direito a ele. Em algumas poucas décadas, o mundo natural acessível às crianças ficou soterrado por ruas edifícios, aeroportos e similares. Como substitutivo, inventou-se o quarto de criança. Nesse meio tempo esse quarto tem sido, em muitos casos, tão abarrotado de aparelhos de mídia e jogos eletrônicos que já não pode ser visto como adequado à infância (BUDDEMEIER, 2007, p. 56).

Em complemento ao pensar de Buddemeier, Borba (2013) apresenta a infância como necessária para que a criança aprenda, desenvolva sua coordenação, atenção, habilidades, o respeito e o conhecimento de si mesma e seu entorno, que só é possível se realmente viver a infância em ambiente verdadeiro e não virtual.

A partir da obra de Michelson Borges intitulada *Nos bastidores da mídia como os meios de comunicação afetam a mente*, é possível verificar efeitos negativos do uso da mídia em crianças, por estudiosos, psicólogos e médicos. Para Borges (2016), segundo a filósofa norte-americana Sissela Bok, professora da Universidade de Harvard, muitos estudos mostram que as crianças são influenciadas pelas cenas de violência nas telas, que se torna um hábito adquirido na infância acompanhando o comportamento adulto. Além disso, aponta como um dos maiores e dramáticos efeitos da mídia que é a dessensibilização, ou seja, indiferença ao sofrimento alheio. Neste sentido, Buddemeier (2007) afirma que a alma se torna a vítima da ilusão, reagir com horror às cenas de violência de maltrato a seres humanos é natural, mas assistir com prazer, significa que a alma perdeu uma porção da humanidade. A

partir de vários estudos realizados é possível dizer que as cenas de violência em filmes, jogos eletrônicos e desenhos animados reforça conduta agressiva.

Em Borges (2016) a violência em tela tem efeitos reais, para reforçar essa afirmação, menciona que, em 1960, o psicólogo norte-americano Leonard Eron entrevistou 853 crianças em Nova York observando a influência da televisão e constatou que programas agressivos deixavam as crianças mais agressivas. O autor apresenta o dizer do renomado e conhecido médico brasileiro Dráuzio Varella, compartilha seu comentário editado em uma coluna no jornal Folha de S. Paulo de 4 de maio de 2002, em que a violência na mídia não afeta apenas crianças pequenas, mas exerce efeito deletério sobre o comportamento de pessoas maior do que se pode imaginar.

A Academia Americana de Pediatria - AAP (2013) em seu artigo *Crianças, adolescentes e a mídia: Conselhos de Comunicação e Mídia*, expressa sua preocupação com as evidências sobre os efeitos nocivos das mensagens e imagens da mídia, no entanto acredita que efeitos positivos do uso da mídia devem ser reconhecidos. A mídia tem suas vantagens e efeitos positivos em atividades que facilitam a vida das pessoas, quando o adulto a utiliza como recurso tecnológico, para comunicação e também para entretenimento. Mas para a criança em desenvolvimento em que a personalidade está sendo formada, há evidências de muitos conteúdos inadequados, sendo apresentados em novelas, filmes, jogos eletrônicos, jornais televisivos, em desenhos animados e outros. Ao afirmar que a mídia não seja a principal causa de nenhum grande problema nos Estados Unidos, revela evidências que contribuem para riscos e problemas de saúde diferentes e que a criança e adolescente aprendem e podem ser influenciados de modo negativo pela mídia.

A Academia Americana de Pediatria - AAP (2010), com mais de 50 anos de pesquisa sobre a mídia, atesta sua influência significativa na saúde da criança e do adolescente. Define a velha mídia em (televisão, filmes, revistas) e a nova mídia (internet e sites de redes sociais, videogames/jogos de computador, telefones celulares) que podem ter um impacto em praticamente todas as preocupações com a saúde que os profissionais e pais têm sobre as crianças, adolescentes e jovens, incluindo comportamento agressivo, comportamento sexual de risco, uso de substâncias e alimentação desordenada. Referente ao impacto a exposição ao conteúdo sexual, a criança e adolescente podem ser afetadas drasticamente por não estarem preparados para esse tipo de conhecimento. Apresentando ainda os efeitos da mídia na saúde em crianças e adolescentes conforme, AAP (2010) pesquisas mostram que nos Estados

Unidos, mais de 22 bilhões são gastos em marketing e propaganda de drogas sendo, 13 bilhões em tabaco, 5 bilhões em álcool e 4 bilhões em medicamentos prescritos, com impacto significativo no uso por adolescente. Além disso, crianças e adolescentes estão expostos a ver conteúdo sobre álcool e drogas em vídeos online, aqui acrescentaria também os televisivos que podem incentivar o seu uso e consumo. Numerosos estudos americanos e internacionais mostraram que o uso da mídia contribui para a atual epidemia de obesidade em todo o mundo. Provavelmente o marketing de alimentos pode ser o único culpado, devido visualização de 4400 a 7,6 mil anúncios por ano de *junk food* e *fast food* apenas na televisão. Outro fato importante a ser considerado é que assistir muito à televisão entre duas a três horas/dia na primeira infância tem sido associada ao transtorno de déficit de atenção (DDA) durante os primeiros anos escolares. Além disso, existem sete estudos que documentaram a possibilidade de atrasos de linguagem entre bebês expostos a excessos de televisão ou vídeos e nenhum indica que esse tempo de tela contribui positivamente para o desenvolvimento inicial do bebê. Apesar dos efeitos negativos listados acima, a Academia Americana de Pediatria (2010) menciona que mídia pode ser pró-social e educacional, no sentido da criança e adolescente aprender atitudes antiviolença, empatia, tolerância para com pessoas de outras raças e etnias e respeito aos mais velhos. Também apresenta videogames que podem ser benéficos na melhoria da adesão aos regimes de quimioterapia em adolescentes com câncer.

Os autores aqui apresentados mostram com veemência os estudos e pesquisas que evidenciam o quanto a mídia pode causar efeitos na criança em desenvolvimento. No entanto, existem autores que apresentam controvérsia embasada em seus estudos e pesquisas. Para reforçar o quanto os efeitos midiáticos são prejudiciais à criança, o autor e professor titular aposentado do Departamento de Ciência da Computação, do Instituto de Matemática e Estatística da USP, Valdemar Setzer, com publicações nacionais e internacionais e crítico da mídia, principalmente em televisão, ao ser entrevistado por Marcos Tavares da revista pontocom, mostra suas concepções polêmicas e radicais para os parâmetros do cotidiano familiar e escolar do início do século XXI. Seu pensar vai à contramão de propostas pedagógicas que defendem o uso integrado da mídia à educação. Nove perguntas foram feitas ao professor Valdemar Setzer com intuito de informar, provocar debates e reflexões, dentre algumas respostas dadas por ele afirma que as crianças não deveriam ter acesso aos meios de comunicação eletrônicos porque produzem um desenvolvimento intelectual e emotivo indevido, perdem uma parte essencial da sua infância e juventude. Ele fundamenta suas

respostas em estudos, observações, conceituação e na prática da Pedagogia Waldorf, existente desde 1919, e fala que uma das consequências dos meios eletrônicos, em especial a televisão, é a aceleração do desenvolvimento principalmente mental e altamente prejudicial, por gerar aceleração precoce, causando desequilíbrio no ser humano que é um ser holístico. Para ele, qualquer desenvolvimento unilateral significa a produção de um desequilíbrio, sendo que na educação da Pedagogia Waldorf há idade para tudo e um cuidado extremo em não acelerar o desenvolvimento das crianças e jovens, evitando-se assim um desenvolvimento intelectual precoce. Setzer menciona uma lista de males causados pela televisão como depressão; *bullying*; indução de atitude machista; prejuízo para a leitura; diminuição do rendimento escolar; prejuízo para a cognição; confusão de fantasia com realidade; isolamento social; problemas de relacionamento; aceleração do desenvolvimento; prejuízo para a criatividade; autismo; indução ao consumismo; paralisia mental; indução de mentalidade de competição; destruição da vida familiar; falta de ritmo e sono saudável; indução de admiração pelas máquinas e indução de mentalidade materialista<sup>10</sup>.

Na entrevista, o professor expressou que se algo é prejudicial ou perigoso às crianças ou adolescentes, deve ser evitado, o ideal seria não ter o aparelho, nem instalar o aparelho de TV no espaço onde são feitas as refeições e nem no quarto das crianças. Menciona ficar chocado ao ver em várias creches que se mantêm tevês ligadas o tempo todo, o que ele considera um crime cometido contra as crianças. Mas considera que a partir dos 13, 14 anos, o professor pode ilustrar o que está sendo ensinando, por exemplo, em Geografia, usando um DVD, para enriquecer a aula, sendo mostrado em períodos de tempo muito curtos. As informações obtidas por Mauricio Tavares, e dadas pelo autor e professor foram primordiais, ficando o alerta aos professores e pais de que a tecnologia tem o momento certo a ser utilizada e na idade de zero a sete anos é totalmente inaceitável, conforme os princípios da Pedagogia Waldorf.

Em complemento a essa entrevista o artigo do professor Valdemar W. Setzer intitulado “*Os meios eletrônicos e a educação, no lar e na escola: uma síntese de problemas e recomendações*” escrito em julho de 2019 para a revista Humanum, da LUAAMA, Liga dos Usuários e Amigos da Arte Médica Ampliada, apresenta uma síntese de recomendações para evitar os prejuízos para a saúde física e psíquica causados por meios eletrônicos e não devem

---

<sup>10</sup>Maiores informações, acesse:<http://revistapontocom.org.br/edicoes-antiores-entrevistas/crianca-e-jovem-sem-teve-postura-radical-ou-sensata>.

ser usados por crianças, em hipótese alguma, por serem altamente prejudiciais e perigosos para crianças e adolescentes. A dependência é fator preocupante, quem vê ou mantém contato diário com *Videogames*, *smartphones*, e quem vê TV todos os dias, provavelmente é viciado nesses meios eletrônicos. Os perigos para crianças e adolescentes são os representados pelos predadores e pelo assédio moral, o *mobbing*, e levar ao assédio físico, o *bullying*. Quanto aos predadores incluem-se os pedófilos e os que querem obter informações sobre a pessoa ou a família, levando ao roubo ou sequestro. O ambiente sem controle como a internet permite que o usuário possa fazer acesso a qualquer tipo de coisa. O acesso a coisas impróprias para a idade prejudica o amadurecimento harmônico. Os três argumentos como dependência, perigos para crianças e adolescentes e liberdade sem controle na internet seriam suficientes para a crianças e adolescentes não utilizar meios eletrônicos. No entanto, existe uma lista de argumentos que geram efeitos na vida desses indivíduos. Como prejuízo para a concentração mental, sobrepeso e obesidade, problemas de saúde, prejuízo para o sono saudável e sua duração, dessensibilização social e agressividade, diminuição do rendimento escolar, aceleração indevida do desenvolvimento, problemas posturais, Indução ao consumismo, depressão, ansiedade e medo, falta de autoconsciência e autocontrole, perigo das irradiações, perda da capacidade auditiva, prejuízo para a criatividade (SETZER, 2019).

É importante dizer que diante dos meios eletrônicos e telas, as emissoras têm enorme preocupação de o telespectador passar do estado de sonolência para o sono profundo. Muitas pessoas apresentam uma proteção contra a TV: pouco depois de a ligarem, adormecem. Para manter o espectador acordado, se transmite cenas com excesso de sentimentos, emoções, como os conflitos pessoais das novelas, a violência e o erotismo. (BUDDMEIER, 2010 e SETZER *in* LANZ, 2016). Até nos desenhos animados são encontrados esses excessos.

Oliveira e Moraes (2016) em seus estudos destacam Silva, Fonseca e Lourenço (2002), por apresentar três tipos de efeitos negativos: a exposição à violência televisiva por parte dos telespectadores, com atitudes favoráveis à agressão na resolução de conflitos; a dessensibilização, tornando-se banal a violência e as pessoas menos sensíveis a ela; e a síndrome do mundo paranoide, quando a televisão pode alterar a percepção em relação ao mundo real. Os mesmos autores também apresentam estudos favoráveis à violência na televisão que pode ter um efeito positivo, como o de catarse, propiciando de modo substitutivo o alívio de necessidades agressivas.

A mídia tem presença marcante no cotidiano, mas não possibilita a interação do ser humano causando o isolamento. A intenção não é fazer um julgamento, pois a mídia e a tecnologia existem e continuarão a existir. No entanto, a compreensão de seus efeitos na vida da criança, fará a diferença na vida dela enquanto ser no mundo, apto a descobrir, interagir, imitar e aprender pelo brincar saudável possibilitando o desenvolver de modo integral.

#### **4.4 A imaginação e outras possibilidades de aprendizagem para a criança, sem mídia e sem desenho animado**

O desenvolvimento da criança é conquistado aos poucos, em seu dia a dia, seu crescimento e desenvolvimento permitem a chegada do pensar no terceiro ano de vida, quando brinca sozinha, fantasiando em silêncio e até fala sozinha. O despertar do pensar está relacionado com o andar quando a criança conquista espaço e com a linguagem quando percebe que sua ação está ligada ao tempo. O tempo e o espaço são variáveis que levam a percepção de si mesma e da memória. Para Ignácio (1995) esse pensar não é abstrato, dos três a cinco anos de idade, mas é quando começa a magnífica fantasia infantil. Todos os objetos a sua volta se transformam naquilo que sua fantasia permite imaginar, uma pedrinha pode transformar num barco, conforme seu imaginar. Para Steiner (1918) o pensar é impulsionado pela observação, sem a presença da participação. Assim tudo que entra no campo da vivência precisa ser percebido pela observação. Na criança pequena o perceber e o pensar têm afinidades unitárias, por não ter a consciência do eu desenvolvida. Para Aeppli (1955) na primeira infância, antes que nasça a faculdade intelectual, a criança é um ser de percepção e seu contato com o mundo ocorre pelo seu organismo sensorio. Mas a criança continua sendo um ser imitativo, e as coisas ensinadas podem não ser recordadas. Sua plena liberdade vai decidir o que guardará na memória para recordar.

Em Steiner (2019) a fantasia infantil precisa ser apoiada para atuar no contato com o mundo exterior com os brinquedos e no brincar com outras crianças. Em sua concepção, é preciso evitar a indução da fantasia com contornos rígidos e prontos. Para essa compreensão supõe-se que duas educadoras com a tarefa de educar crianças de dois anos e meio a cinco anos de idade tenham a seguinte atitude, a primeira por gostar de crianças, dá a uma menina uma boneca muito bonita com bochechas pintadas, com olhos e cabeça móvel, diante dessa boneca a criança com sua fantasia sequiosa não precisa acrescentar mais nada. Assim sua

fantasia é tensionada em moldes rígidos e dentro de uma estética plástica. A outra educadora pega um pedaço de tecido, amarra um fio na parte de cima de modo que surja uma cabeça, deixando a própria criança fazer a representação dos olhos, nariz e boca; essa atitude proporciona o estímulo à fantasia, ela mesma pode acrescentar algo e sua fantasia não é forçada para dentro de formas com contornos predefinidos.

A fantasia e a imaginação são essenciais para a criança se desenvolver e sonhar. O brincar e o imaginar são fatores indissociáveis da criança, mas o adulto também imagina e fantasia, o ser humano não deve ter medo de sonhar, o processo da fantasia faz bem para a alma. Mas a imaginação é complexa, está relacionada a diversos fatores e é preciso compreender a criança que sonha, cria, imagina, e respeitar o momento vivido por ela, quando transforma tudo conforme seu querer imaginativo.

O dicionário Aurélio (FERREIRA, 2010, p. 409) define a imaginação como “faculdade que o espírito tem de imaginar, fantasia. Faculdade de criar mediante a combinação de ideias. A coisa, imaginação, invenção, ideia. Fantasia, devaneio”. O ser humano como ser racional e pensante tem habilidade para criar, é óbvio que o pensar, o imaginar do adulto se diferencia do imaginar da criança. O dicionário Aurélio (FERREIRA, 2010, p. 339) define a fantasia como “imaginação, obra ou criação da imaginação”. Percebe-se que a imaginação ou fantasia significados próximos. Rudolf Steiner utiliza a palavra fantasia, mas tanto ele como outros autores aqui apresentados usam também a palavra imaginação.

Para Sarmiento (2002), o imaginário infantil assume formas específicas de relação das crianças com o mundo, em que as perspectivas psicológicas do imaginário infantil possuem como elemento comum a expressão de um déficit sendo que as crianças imaginam o mundo porque carecem de um pensamento objetivo ou pela imperfeição formada pelos laços racionais com a realidade. Em Sarmiento, o jogo simbólico é a expressão da cultura lúdica da infância, em que a fantasia está presente, assim pelo mundo do faz de conta, a verdade e o imaginário se confundem para que a brincadeira tenha sentido. Segundo Sarmiento, as crianças desenvolvem a imaginação pelo experimentar, imaginar, ouvir e interpretar as situações que imaginam, possibilitando compreender o que observa, interpretando novas situações e experiência de modo fantasista.

De acordo com Corbella (2012), é possível analisar fenomenologicamente, a imaginação e o imaginário em Sartre que escreveu dois livros: *A imaginação*, em 1936, e *O*

*Imaginário* em 1940. Em seu entender existe na consciência imaginante, uma intenção de criar um objeto imaginário a partir da percepção, e após inventá-lo, sustentar este objeto como imaginário. No entanto, os objetos que constituem o real e o imaginário são os mesmos, a diferença está na maneira de lidar com o objeto e a significação que será dada a ele. A consciência que decide se a apreensão do objeto será real ou imaginária.

O ato de imaginação “[...] é um ato mágico. É um encantamento destinado a fazer aparecer o objeto no qual pensamos, a coisa que desejamos, de modo que dela possamos tomar posse” (SARTRE, 1996b, p.165). O tomar posse do objeto é concebê-lo por inteiro, ao invés de um determinado ângulo, como no caso da percepção, esta atitude contém um aspecto de jogo infantil no qual se negam as circunstâncias para possuir o objeto todo para si. Os aspectos do objeto, neste caso, “[...] são “presentificados” sob um aspecto totalizante (CORBELLA, 2012, p. 53).

O estar-no-mundo permite a condição necessária para a imaginação, e “sem o imaginário o ser humano ficaria asfixiado pelo mundo real, sem possibilidade de ultrapassar a própria existência” (CORBELLA, 2012, p. 55).

Em Corbella (2012), se pode compreender o imaginário e a criação artística do ponto de vista da subjetividade em Sartre (1996), o imaginário é uma função psíquica estruturante da consciência. Enquanto o dramaturgo produz, através de sua consciência imaginante, suas peças de teatro, com saber imaginante ancorado em alguma dimensão do real, estabelecendo assim outra lógica de funcionamento no mundo irreal. Assim uma produção artística produz um outro mundo, repleto de encantos produzindo um outro mundo, diverso do mundo real.

Quanto à concepção de Buddmeier (2007), é possível dizer que:

Sem a imaginação não conseguimos superar as crises e conflitos surgidos no decorrer da vida. E, finalmente, a imaginação é a força que transporta os seres humanos para além dos planos sensoriais, para áreas que devemos atingir se quisermos dar um sentido e objetivo à própria vida (BUDDEMEIER, 2007, p.30)

A citação permite enxergar a importância do imaginar e brincar extremamente necessários para o desenvolvimento da criança. Mas atualmente as crianças crescem no mundo da mídia digital, sua influência age fortemente no desenvolvimento da criança, por isso há uma preocupação do ponto de vista da ciência, da medicina e da psicologia devido seus efeitos e perigos colaterais que podem atingir o lobo frontal do córtex cerebral prejudicando a autonomia de raciocínio, prejuízos nos olhos, postura e perda da empatia, assim como os efeitos colaterais da radiação eletromagnética. (GLÖCKLER, HÜBNER,

FEINAUER, 2020, p.06). Mas ao considerar que a vida é feita de escolhas, a Pedagogia Waldorf, embasada na antroposofia de Steiner optou pela escolha, pela liberdade de se evitar a mídia e os meios eletrônicos nos primeiros septênios, devido a base epistemológica de Steiner em que o querer/fazer, o sentir e o pensar, favorecem o desenvolvimento da criança, assim como a liberdade para o movimento do corpo e da imaginação criativa.

Nesse contexto, pode-se afirmar que as imagens midiáticas enfraquecem a imaginação por três razões, primeiro reprimem o contato com a literatura, que é a grande mestra da imaginação. Em segundo, a movimentação das imagens provoca fadiga nos olhos, ao tentar ver o máximo de detalhes possível, pelo que é mostrado, não sobrando espaço para a imaginação. Na terceira razão as imagens mostram uma superfície, sem essência a descobrir. (BUDDEMEIER, 2007, p.29-30). Ao interpretar a fala de Buddmeier em que as imagens enfraquecem a imaginação, ela se refere a todos os tipos de imagens midiáticas existentes, inclusive dos desenhos animados. No entanto existem outros meios para a criança viver enquanto ser no mundo sem a necessidade de utilizar os meios eletrônicos e sem assistir desenhos animados, sendo que os pais ou professores no ambiente escolar podem oportunizar outras possibilidades para a criança.

Setzer (*in* LANZ, 2016) também defende a ideia de que a imaginação é uma capacidade mental essencial, embora exista diferença entre a imaginação do adulto e da criança, o adulto imagina as consequências. Mas a imaginação, a fantasia é parte essencial do pensar, está relacionada em se ter novas ideias e criatividade. Segundo Aeppli (1955) é preciso desenvolver o pensar infantil para que nunca perca a vitalidade e sua atividade interior. Para ele o pensar da criança que entra para a escola não é abstrato, mas apresenta qualidade natural inata, um pensar vivo. Romanelli (2018) embasada em Steiner defende a ideia que é preciso partir da experiência pura para o ato do pensar sobre a percepção da realidade dada, proporcionando um desenvolvimento infantil que não force o pensamento abstrato e conceitual, antes de se ter um amadurecimento adequado.

De acordo com Romanelli (2018), na visão steineriana a gênese da vida anímica humana ocorre pelas forças da antipatia e simpatia. Seus conceitos estão relacionados com a sensibilidade, imagem e intuição. A maior quantidade de uma ou de outra determina a aquisição da memória ou da fantasia, ou seja, para que haja a fantasia, uma quantidade maior de simpatia é necessária. A Pedagogia Waldorf procura trabalhar tanto a simpatia quanto a antipatia para gerar um equilíbrio entre ambas.

Nesse contexto da imaginação, Silva (2016) em sua dissertação intitulada *A Representação Social da Infância Veiculada no Desenho Animado Hora de Aventura*, defende a ideia de que o desenho animado nutre a imaginação infantil, ajudando na capacidade lúdica de criar e recriar, o que foi visto, nutrindo o pensamento infantil. Para a Pedagogia Waldorf essa não é a forma ideal para a criança desenvolver seu imaginário, considerando que existem outras possibilidades, voltadas para o fazer artístico e estético da criança. Neste sentido Romanelli (2018,) diz que:

A importância da arte nessa pedagogia, aliada à imaginação, à intuição, e à inspiração, demonstra a estreita ligação entre a arte e sensibilidade, que se apresenta como caminho a harmonização da alma humana em uma aprendizagem subsidiada pela arte, a qual contribui para o desenvolvimento da razão, da intuição, da emoção e do sentimento. § Em sua prática, os professores de uma escola Waldorf são chamados a tomar nas mãos uma tarefa social: educar por meio da imaginação, da inspiração e da intuição, que são tidas como ferramentas básicas da sua prática cotidiana (ROMANELLI, 2018, apresentação).

A arte é um aspecto fundamental da Pedagogia Waldorf, a arte do brincar é primordial para o desenvolvimento da criança no primeiro septênio, assim como o fazer artístico, caminho pelo qual a criança desenvolve sua imaginação e fantasia. Sobre o brincar, já foram apresentados anteriormente os benefícios que o brincar livre defendido pela Pedagogia Waldorf propõe a criança. Em Romanelli (2018) em seu livro intitulado *A Pedagogia Waldorf: Formação Humana e Arte* é possível compreender a arte e o lúdico como propícios e essenciais ao desenvolvimento e à formação humana. Enxergar o mundo de maneira artística, na visão steineriana significa enxergar a essência. Ao ouvir um conto de fadas narrado pelo professor Waldorf, a criança forma imagens em sua alma. Essas imagens surgirão no ato do desenho registrado pela criança ao ser solicitado pelo professor a partir daquilo que lhe foi transmitido em palavras. Esse tipo de exercício, dentre outras atividades, fortalece suas potencialidades de criação, pela ação diferenciada de enxergar o mundo.

Para Marinis (2015), a criança no primeiro septênio, ainda não está preparada para desenhar de maneira dirigida, mas vivenciar e expressar-se livremente no papel. É importante que o professor desenhe junto com as crianças, para que elas possam imitar sua atitude de dedicação ao processo. A atividade com aquarela acontece uma vez por semana no jardim de infância, as cores usadas são azul, amarelo e vermelho, cores primárias que possibilitam descoberta de outras cores, pois vivenciar as cores é o principal objetivo nesta fase.

O intelecto infantil não será, por esse método, solicitado a trabalhar antes que as forças da fantasia e da imaginação sejam postas em ação. Por esse caminho, é possível que o

intelecto, ao ser solicitado, posteriormente, seja capaz de unir o conhecimento e a arte por meio de uma observação artística desenvolvida para a elaboração de conceitos. (ROMANELLI, 2018, p.114).

Para Romanelli (2018), a educação e a arte descritas diante dessa perspectiva indicam caminhos para o imaginário enriquecido por contos, lendas, mito e biografias. Para a Pedagogia Waldorf as múltiplas formas de narrativa quando ampliadas para as várias possibilidades artísticas como pintura, desenho, trabalhos manuais, música, dança, arte da fala, escultura e euritmia podem ser trabalhadas conforme a cultura local. As vivências artísticas começam desde a educação infantil até o ensino médio e prosseguem pelos cursos voltados para a formação de adultos na Antroposofia. Na educação infantil as crianças expressam sua imaginação pela atividade de modelagem, ao utilizar massinha feita de cera de abelhas, que desenvolverá o tato. O querer construir algo a partir da sua criatividade, a preocupação vai além do movimento motor proporcionado pelos dedos, mas o contato com o material natural permitirá o fortalecimento da vontade, ajudando-a agir no mundo. Também vivenciam o trabalho com as cores, as primeiras aquarelas e desenho com giz de cera de abelhas, “as folhas de papel são preenchidas com as cores, mas nada disso é atividade sem fundamento. Sempre a narrativa com contos e as canções preenchem a imaginação e a fantasia” (ROMANELLI, 2018, p. 116). Conforme Ignácio,

A fantasia da criança não conhece limites, pinta um quadro atrás do outro, conta uma história atrás da outra. Se quisermos conversar com uma criança desta idade, temos de entrar no seu mundo movimentando. E isso às vezes é muito difícil, pois nossa cabeça já está dura, não tem ideias. Perto da fantasia das crianças, nossas ideias permanecem cinzentas ao lado de uma borboleta. Mas se quisermos trabalhar com a criança dessa idade temos que por nossa cabeça em movimento, temos de desenvolver nossa fantasia (IGNÁCIO, 1995, p. 60).

A fantasia é um ato de criação que pode ser vivenciado pela criança, no entanto é preciso oferecer os subsídios ideais para que a criação e o fantasiar aconteçam. Em Abramovich (1997) sabe-se que ao ouvir histórias se pode sentir emoções como, tristeza, medo, raiva, alegria entre outras, pois as narrativas provocam no ouvinte a verdade que cada uma delas fez ou não brotar, ao ouvir e ao sentir se enxerga com os olhos do imaginário. As crianças gostam de ouvir sempre as mesmas histórias e vivem com sua fantasia num ambiente maravilhoso. Os velhos contos populares dos irmãos Grimm são um excelente adjuvante pedagógico, “têm seu valor no conteúdo imensamente sábio que transmite, de forma imaginativa, verdades e realidades de ordem espiritual cujo objetivo é a apresentação da evolução espiritual da humanidade e do indivíduo” (LANZ, 2016, p. 112-113).

Para Lanz (2016) os contos de fadas devem ser entendidos como descrições, sob formas de imagens que se abrem num mundo misterioso como o dos sonhos, pois há afinidade entre o mundo dos contos e da alma infantil. Os contos são alimentos para a criança em determinada idade. Neste sentido, Stirbulov (2015) tem a concepção de que existe uma imagem apropriada para cada fase, em que os arquétipos do bom, do belo e do verdadeiro são importantes. Em sua concepção as crianças entre um e dois anos necessitam de pequenas histórias contadas com auxílio das mãos e com elementos da natureza para despertar a imaginação, para as crianças de três e quatro anos tudo é humanizado, é a dualidade entre a fantasia e a realidade. Nessa fase, os contos rítmicos são essenciais, sendo aceitos até por volta dos cinco anos.

Os contos de Grimm são ideais para a idade de quatro a oito anos. Como clássicos simbólicos contribuem com o desenvolvimento interior, possibilitando à criança criar imagens verdadeiras, através da linguagem simples e lúdica. Ouvir um conto movimenta seu mundo imaginário, alegra e ensina, ilumina o pensar, auxilia no caso de traumas e medo. Entre oito e dez anos tomam consciência de si e da individualidade agindo no mundo, a polaridade entre o instinto e o ideal possibilitam os aspectos da vivência humana, as lendas, fábulas e alguns mitos vem ao encontro desta fase. Na pré-adolescência entre 10 a 14 anos as histórias de aventuras são ideais. Entre 15 a 18 anos é a fase quando se busca modelo de vida, em que ídolos, heróis e suas biografias são indicadas por mostrar caminho de pessoas que fizeram diferença no mundo (STIRBULOV, 2015, p. 132-133).

A arte tem grande valor e importância no currículo Waldorf, e nas atividades artísticas, a pintura é uma modalidade tomada como ensino principal. De acordo com Romanelli (2018), Steiner, baseado na Doutrina das Cores de Goethe, pressupõe que as cores e a imagem são um subsídio para o desenvolvimento do sentimento e da sensibilidade. Neste sentido se pode dizer que as cores são primordiais para a criança desenvolver um sentimento bom, e pela sua sensibilidade contemplar o belo que existe no mundo. Por isso a Pedagogia Waldorf propõe atividade artística que motive o desenvolvimento criativo da criança. Romanelli (2018) explica que a obra de arte é uma reorganização criativa da observação que o artista faz de uma realidade. Não é uma obra de arte em si, mas uma expressão artística simbólica, que transita pelo consciente e inconsciente. Para ela, a imagem que as cores oferecem ativam a imaginação, embasada em Goethe que descreve que as cores impressionam o olho e a alma, e que cores distintas propiciam estados de ânimo específicos. De acordo com

Romanelli (2018), a atividade artística alimenta o sentimento por meio do impulso lúdico. A criança é convidada e motivada a brincar com as cores, o sentido lúdico é motivado pelos contos que dão início às atividades a serem desenvolvidas.

É possível dar vazão aos sentimentos por meio das cores, como desenhando ou pintando na cor vermelha quando se quer vivenciar a raiva. Utilizando a Doutrina das Cores de Goethe, na qual o autor desenvolveu a ideia das imagens ofuscantes, que consiste em fixar o olhar em uma cor viva – como o vermelho utilizado pela pessoa que está com raiva. Em seguida, olha-se uma superfície branca. Nela estará refletida a cor verde, que é oposta e complementar ao vermelho, de acordo com Goethe. Esse efeito cromático foi utilizado amplamente por Rudolf Steiner em suas sugestões para o trabalho em aquarela nos exercícios de cor. A cor verde proporciona a calma e a frieza necessária para a raiva desvanecer (ROMANELLI, 2018, p. 147).

Em Schiller (2002) a arte tem finalidade educativa, é a chave para a educação, por ser formadora do intelecto e sentimentos humanos, em sua concepção a teoria do jogo é fundamental para os estudos estéticos e ainda pelo jogo em estado lúdico o ser humano se desenvolve completamente, tendo liberdade e os mesmos direitos de forma igualitária. Segundo Romanelli (2018), em Schiller se encontra a base fundante da teoria steineriana pela qual o ser humano se autocria pela sua ação criadora sobre a matéria que transforma e da fruição da beleza que propicia estado imaginativo e lúdico. A autora afirma que o trabalho artístico desenvolvido nas escolas Waldorf busca a atualização das afirmações de Schiller. A pintura em conexão com outras atividades artesanais forma o senso estético e a imaginação que se desenvolve na criança. As atividades artísticas auxiliam o desenvolvimento das etapas do conhecimento e amadurecimento racional, afetivo e emocional. São as atividades de expressão artística dos alunos Waldorf que permitem a relação entre o inconsciente e consciente pela motivação proporcionada pelo trabalho imaginativo a partir das narrativas para a aquarela e outras artes. Romanelli (2018) afirma que a metodologia utilizada permite que a alma seja povoada por imagens, que transitam do inconsciente podendo ser expressas quando chegam ao consciente. Então, esse modo de educar em que as crianças brincam com as cores e com a arte favorece o desenvolvimento do processo cognitivo, pois o pensamento expressa liberdade pela arte e pelo lúdico.

Diante dos princípios expostos na pesquisa é possível dizer que o mundo de hoje oferece o isolamento pelas imagens midiáticas nas quais a criança fica envolvida. O desenho

animado é uma das imagens que tira a oportunidade de a criança brincar e interagir com outras crianças. Sua fantasia é abafada, pois apenas recebe, não cria, não imagina, diante da TV e do *YouTube*, assistindo seus desenhos prediletos por lhes serem oferecidos, vive um personagem, prejudicando o contato com o mundo exterior, para desenvolver seu mundo interior.

O professor tem uma grande missão “que contribui para a formação da imagem que elas [as crianças] fazem do mundo” (ROMANELLI, 2018, p. 157). A Pedagogia Waldorf com seu modo diferente de educar, muitas vezes é vista como antiquada, por educar pela arte e lúdico, pela sensibilidade, a partir de imagens não midiáticas, mas de imagens criadas pelos contos de fadas, pelas narrativas que introduzem a arte, a imaginação, ideal para o desenvolvimento da criança.

## 5 COMPREENDENDO OS DADOS

Essa fase da pesquisa é fundamental, por apresentar a experiência vivida dos sujeitos possibilitando a produção da análise e descrições. A análise aqui apresentada mostra aspectos significativos embasados na investigação fenomenológica, em que a descrição manifesta o modo como se mostra o fenômeno. O ato de observar, de olhar o que foi revelado, foi construído a partir das observações e percepções evidenciadas diante da compreensão dos dados e da interpretação de como foram organizados e sintetizados para facilitar a compreensão para o leitor. A intenção aqui apresentada não é o julgar, o comparar, nem fazer especulações, mas apresentar a essência vivenciada compreendendo o mundo, o mundo dos sujeitos das (mães e crianças), sua realidade vivida e manifestada por meio de palavras, atitudes e gestos corporais. Em complementação a esse mundo vivido e vivido de modo específico, analisou-se também quatro objetos de pesquisa, vídeos de desenhos animados pelo aplicativo do *YouTube*. Foi importante para a pesquisa visualizar e assistir os mesmos desenhos animados que as crianças assistem, identificando o tipo de imagem e linguagem que os desenhos apresentam às crianças.

Foram selecionados oito sujeitos participantes da pesquisa, os primeiros sujeitos são quatro mães e os segundos sujeitos são quatro crianças em idade pré-escolar que estudam numa Escola Municipal de Educação Infantil no município de Cáceres-MT. Nas descrições dos sujeitos buscou-se esclarecer as indagações postas nessa pesquisa, procurando compreender e extrair significados que levam à compreensão do fenômeno. Por meio do relato desses sujeitos, foi possível descobrir o sentido que eles dão às situações em que se encontram envolvidos. Os segundos sujeitos da pesquisa (crianças) mostraram pelas suas descrições os desenhos animados assistidos em sua residência, essa fala levou ao entendimento que seria interessante ter um terceiro sujeito da pesquisa em forma de objeto denominado desenho animado, sem a finalidade de comparar, mas compreender o tipo de imagens assistidas pelas crianças. Então a partir da fala das próprias crianças foi possível analisar quatro objetos por meio de sorteios sendo eles: *Jovens Titãs em Ação*, *Fadas Winx*, *Patrulha Canina*, e *Jacarelviz*. Somente após a autorização das mães e aceite da criança o diálogo pode ser mantido entre elas e a pesquisadora.

O primeiro contato da pesquisa foi feito com as mães por meio de telefonema utilizando aparelho celular. O contato teve caráter explicativo sobre a pesquisa, enfatizando o

termo de compromisso livre esclarecido e em seguida foram feitos agendamentos para a entrevista.

Foi preciso ir até a secretaria escolar da escola pesquisada e solicitar a lista de nomes das crianças que estudam na pré-escola, sendo fornecidas quatro listas. Destas quatro listas escolheu-se apenas uma e seis nomes foram escolhidos aleatoriamente. Após a escolha dos nomes iniciou-se as ligações e quatro mães confirmaram a participação. Buscou-se um meio de fácil acesso para que as mães pudessem participar da entrevista, sendo utilizado como procedimento para essa ação o uso do aparelho celular, e via *WhatsApp*, a pesquisa foi efetivada. As investigações ocorreram por meio de áudio de modo prático, mas eficaz, permitindo fazer posteriormente, a descrição minuciosa necessária. A pesquisa realizada via *WhatsApp*, por meio de áudios foi sendo construída e ganhando vida. As mães responderam as investigações, algumas de modo mais demorado e outras mais rápidos, cada entrevista semiestruturada teve duração de quinze a vinte minutos, esse movimento esteve relacionado a questão que envolveu o pensar das mães sobre o assunto abordado, no entanto os significados e sentidos foram encontrados e interpretados.

Para desenvolver o segundo momento da pesquisa tendo como procedimento a técnica de roda de conversa com crianças da pré-escola, foi preciso autorização dos pais e aceite das crianças. A pesquisadora teve como meio de interlocução a mãe da criança para explicar a finalidade da conversa, após o aceite da criança, a pesquisadora se apresentou e conversou no dia e horário agendado pelas mães. Foram momentos especiais, necessitando da utilização de um fantoche e entonação de voz diferente em certos momentos para prender a atenção das crianças e conduzir a roda de conversa. O contato com as crianças foi realizado por chamada de vídeo, tendo durabilidade de vinte a trinta minutos, seus relatos foram gravados e depois transcritos, analisados e interpretados. Esses sujeitos deram significado especial e colorido à pesquisa, ao abrir seu coração em certos momentos com timidez e outros com leveza expressando de modo simples, o seu sentir, o seu pensar vivenciado naquele momento, livre e espontâneo com vocabulário somente seu, único e infantil. Expressando seu entender sobre aquilo que vivencia, que conhece em seu cotidiano, a vivência e o contato com os desenhos animados.

Visando uma melhor forma de análise dividimos esta seção em três partes. Na primeira que é o item 5.1 apresenta a percepção das mães entrevistadas em relação ao seu entendimento sobre o desenho animado, assim como a percepção dessas mães em relação às

atitudes de seus filhos no momento que os visualizam. O item 5.2 apresenta as percepções dos sujeitos (crianças), em relação ao desenho animado em que expressaram oralmente seu entender sentido no momento da conversa, de modo temporal, pensado naquele instante, mas propício a interpretação. O item 5.3 apresenta a descrição e análise de quatro desenhos animados assistidos pelas crianças aqui pesquisadas. Esses desenhos foram assistidos pela pesquisadora, por considerar esse ato investigativo interessante no sentido de descrever as percepções (significados e sentido) dos desenhos animados, observando-se assim os personagens, a fala, o cenário e todo o contexto em evidência, visualizando o que a mídia oferece a criança.

As subseções estruturadas propiciam conhecimentos necessários para que seja possível responder ao objeto deste estudo os efeitos causados pela mídia. Os sujeitos significativos da pesquisa permitiram alcançar o objetivo proposto, assim como a visita à plataforma do *YouTube*, efetivando a análise dos objetos pesquisados. A cada amanhecer, a cada olhar em relação aos sujeitos e objetos, os resultados foram se constituindo, os pensamentos foram se organizando, o caderno de estudo sempre disponível para se retomar as anotações de aulas assistidas, principalmente as que tiveram maior aproximação com a pesquisa, e em cada incerteza serviram como algo para acalmar.

Os passos apresentados têm uma abordagem fundamentada em Bicudo (2001), como método de análise. Em sua concepção a pesquisa se constrói no âmbito da percepção na descrição desse momento, uma vez expressado e comunicado o percebido não pertence ao sujeito, por estar apresentando o dado, propício a análise e interpretação. A transcrição do objeto pesquisado apresenta contexto que envolve o olhar fenomenológico para o visto, o sentido, o observado, a percepção sendo descrito em sua totalidade. A descrição e a percepção foram fundamentais nessa pesquisa, pois ao rever e interpretar os dados com muita leitura e reflexão foi possível compreender o sentido revelado em cada unidade de significado.

Em Bicudo (2011), efetuar uma pesquisa fenomenológica é efetuar o próprio movimento do trabalho com os sentidos e significados, constituindo e se mostrando em diferentes modos sempre mediada pela linguagem que solicita um enxerto hermenêutico. As unidades de significados têm como ponto de orientação o que é perguntado, é isso que faz sentido para o pesquisador. O ponto de partida para a análise são as unidades de significação, em textos significativos e escritos de diferentes modos referente a pergunta formulada e ao fenômeno de investigação. Das unidades de sentido são eminentes as passagens consideráveis

para a abertura do que está sendo falado, mas o cuidado é necessário para que o sentido expresso não seja modificado.

### **5.1 Primeiras impressões sobre os desenhos animados em relação a criança a partir do olhar da mãe**

Nesta subseção se apresentam as primeiras impressões obtidas sobre o desenho animado a partir da percepção de sujeitos, que expressaram de modo particular seus atos de consciência por meio da expressão verbal, levando ao entendimento de como a criança vivencia o desenho animado no seu cotidiano. As mães entrevistadas, tidas como sujeitos da pesquisa expressaram o que pensaram no momento da investigação. A partir de perguntas semiestruturadas relataram seu perceber sobre a criança, ou seja, sobre seu filho quando entra em contato com os desenhos animados. A entrevista semiestruturada permitiu explorar caminhos de reflexão de acordo com o andamento dos depoimentos sempre voltados para o foco temático.

Ao fazer o mapeamento e a concepção das mães sobre o desenho animado constatou-se que apresentam idade correspondente entre os 29 a 39 anos de idade, sendo consideradas jovens. As mães foram unânimes ao dizer que sabem o que é o desenho animado, no entanto não tiveram a oportunidade de justificar, o questionário não teve essa opção. Duas mães falaram que escolhem desenhos animados de acordo com a faixa etária de seus filhos e duas responderam que não, ou seja, a criança é livre para fazer sua escolha. Duas mães disseram que assistem desenhos animados regularmente com seus filhos, e duas responderam às vezes. As mães expressaram as palavras que vieram a sua mente quando ouviram a expressão desenho animado: a Begônia expressou humor, aprendizado e distração; a Margarida disse bichinhos, música e cores; a Azaleia falou personagens, ilustração digital e animação e a Rosa do Deserto expressou Tom e Jerry, Scoob-Doo e He-Man. Todas as falas estão relacionadas a substantivos que lembram e caracterizam o desenho animado na temporalidade de suas falas, podendo remeter-se a lembrança da sua infância ou não. A Begônia disse que não assistiu desenho animado na infância porque não tinha televisão, assistindo apenas na fase da adolescência. A Margarida disse que sempre assistiu na infância a TV Globinho e Bom dia e Companhia. A Azaleia apenas respondeu regularmente e a Rosa do deserto disse que todos os dias depois da aula. Referente a presença do desenho animado na escola em que seus filhos

estudam, as mães Begônia, Azaleia e Margarida disseram que seus filhos assistem desenhos animados na escola. A Begônia percebe a presença do desenho animado no contexto escolar como informativo, educativo e/ou distrativo, sendo relevante e útil ao professor relacionando-o com o planejamento/tema/projeto já que o mesmo prende a atenção de uma criança. A Azaleia percebe como aliados à educação, ajudando no desenvolvimento físico, intelectual e lúdico. A mãe Margarida disse que existe o dia do desenho na escola, mas não sabe dizer como ela o percebe no contexto escolar. A mãe Rosa do Deserto permaneceu em silêncio diante da questão. O mapeamento serviu para caracterizar e compreender as primeiras informações da pesquisa a campo, mas percebe-se que as experiências vividas das mães trazem relatos e experiências humanas diferentes envolvendo o ato de pensar e o sentir delas sobre o desenho animado. São relatos e percepções riquíssimas que retratam como elas percebem o desenho animado, as lembranças trazidas na memória remetem a infância e à adolescência, tendo continuidade na vida adulta pelo fato do desenho animado estar presente na vida dos filhos.

Assim, os dados mostrados a seguir estão voltados para os significados que os sujeitos atribuem ao fenômeno no ato da investigação. O relato das mães possibilitou a compreensão do que se buscou compreender, a partir da descrição e percepção do que foi percebido, pelo olhar investigativo pela fala e a percepção dos sujeitos. A fala dos sujeitos são dados temporais e preciosos, cheios de valor, ideias e fundamentos por eles expressados. Para as análises foram ressaltadas seis unidades de sentidos: 1) Meios eletrônicos; 2) Canais e desenhos assistidos; 3) Comportamento da Criança; 4) Imitação; 5) Desenvolvimento da criança; 6) Aspectos inadequados para o desenvolvimento. Para organizar de forma compreensível os dados, foram elaborados quadros com os conceitos de sentido e significado na compreensão fenomenológica, abordagem que embasa a pesquisa. Os dados expressos em quadros objetivam a facilidade de organização e síntese do material, pois, posteriormente, as mães são interpretadas de maneira individual.

### Quadro 3 - Unidade de Sentido:

<b>Unidade de Sentido:</b> Meios eletrônicos utilizados
<b>Unidade de Significado</b>
<b>Entrevistada Begônia:</b> Utiliza três recursos aqui em casa, tem hora que fica no celular, tem hora que fica no tablete e quando ele enjoa dos dois vai para a televisão.
<b>Entrevistada Margarida:</b> Pela televisão, ela assiste pela TV a cabo.
<b>Entrevistada Azaleia:</b> O meio eletrônico é a TV, assiste por TV por assinatura.
<b>Entrevistada Rosa do Deserto:</b> Assiste pela televisão e pelo celular.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

#### Quadro 4 - Unidade de Sentido:

<b>Unidade de Sentido:</b> Canais e desenhos assistidos.
<b>Unidade de Significado</b>
<b>Entrevistada Begônia:</b> Ele assiste quase todos os canais que temos aqui, ele vai variando. O desenho que ele gosta tem um pouco em canal como Pepa, Monster Machine, Patrulha Canina, Jovens Titãs, Mine Beach é bastante e Bob Esponja.
<b>Entrevistada Margarida:</b> Tem o canal da Gloobinho, ela gosta, é um canal só de desenhos, tem Nickelodeon. São três canais que são os preferidos dela que passa desenho o dia todo. E no <i>YouTube</i> ela assiste Ladybug, Pepa Pig, são os que ela mais gosta e Masha e o Urso.
<b>Entrevistada Azaleia:</b> Os canais que ele assiste, que ele gosta é o ZooMoo bem educativo para a idade dele. Assiste vários canais que a assinatura oferece pelo celular pouco tem acesso. Os desenhos preferidos são de Criança para criança, Jacarelviz, Giramille, outro canal que ele gosta de assistir é Discovery Kids: Luna, Pepa, Patrulha Canina e Jorge Curioso.
<b>Entrevistada Rosa do Deserto:</b> Na Netflix assiste Vera, a Hora do Jaspion e Patrulha Canina no <i>YouTube</i> não chega ser desenho é tipo Blog ele assiste Você Sabia e Fatos Curiosos isso que ele gosta de assistir, fala sobre curiosidades, sobre fatos que acontecem no mundo, sobre animais, é no geral, assim eles abordam vários tipos de assunto e ele gosta disso, gosta de ver animais e até sobre fatos folclóricos.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

#### Quadro 5 - Unidade de Sentido:

<b>Unidade de Sentido:</b> Comportamento da criança.
<b>Unidade de Significado</b>
<b>Entrevistada Begônia:</b> Depende do desenho, se ele estiver assistindo um desenho que seja mais para o lado educativo, fica quieto e pergunta tem curiosidade, pergunta o que é isso?
<b>Entrevistada Margarida:</b> Ela não fica quieta, ela assiste, fica de cabeça pra baixo, ela deita, ela rola, ela levanta, ela sai se a gente chega perto ela quer comentar o que tá vendo, faz pergunta demais, pergunta tudo sobre o desenho, pergunta se é verdade, se aquilo acontece na vida real, se aquilo vai acontecer com ela, gosta muito de questionar, não fica sentada assistindo ela fica se revirando e na maioria das vezes fica de cabeça pra baixo. Tanto na cama quanto no sofá ela põe os pés para cima, vira cambalhota, mas assiste de cabeça pra baixo.
<b>Entrevistada Azaleia:</b> Quando ele assiste ele fica bastante animado, com entusiasmo, com aquelas curiosidades em querer saber por que aquele desenho faz aquilo, porque que faz aquilo.
<b>Entrevistada Rosa do Deserto:</b> Enquanto ele tá assistindo tem reação, fica bem ansioso, fica batendo os braços como se fosse uma asa e se a gente fala com ele fica nervoso com a gente. É muito raro assistir alguma coisa sentado, geralmente só fica em pé em frente a televisão, quando é uma coisa, algum brinquedo, fica falando esse eu quero, quero esse, sempre assim. Consegue parar o vídeo para tomar água, às vezes ele vê algum pintinho lá fora ele pausa, corre atrás do pintinho, volta pra assistir, e ele para pega o que quer comer ele é bem independente.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

#### Quadro 6 - Unidade de Sentido:

<b>Unidade de Sentido:</b> Imitação.
<b>Unidade de Significado</b>
<b>Entrevistada Begônia:</b> Mas os desenhos de ação quer imitar, se o desenho chuta ele também quer chutar, se o desenho pula ele também quer pular, mas no geral quase não sossega para assistir e fica o tempo todo mexendo no sofá, mas tá assistindo, toda hora ele levanta bebe água senta, levanta, sobe no sofá, mesmo assim ele assiste e conta tudo certinho, conta tudo o que aconteceu.
<b>Entrevistada Margarida:</b> Coisas assim ela não imita não, ela só assiste mesmo.
<b>Entrevistada Azaleia:</b> Quando é a hora da música se levantam, se agitam e começam a dançar, até o mais novinho é estimulado pela canção da música que passa pela TV.
<b>Entrevistada Rosa do Deserto:</b> Brinca de lutinha bate em todo mundo, chuta, dá murro, às vezes tem algum desenho que ele assiste, se o personagem vai virá e mostra o bumbum, aí ele pega e faz pra gente também.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

**Quadro 7 - Unidade de Sentido:**

<b>Unidade de Sentido:</b> Desenvolvimento da criança.
<b>Unidade de Significado</b>
<b>Entrevistada Begônia:</b> Considero bom, assim como os jogos e as brincadeiras, contribuiu e vem contribuindo bastante para o desenvolvimento, enriquecendo o vocabulário, aprende o que é certo e o que é errado, o que é o bem, e o que é o mal, ajuda os pais sobre assuntos difíceis de conversar como a morte, o desenho acaba ensinando de forma lúdica.
<b>Entrevistada Margarida:</b> Considero bom, como ela questiona muito é uma forma de aprendizado, considero bom e depende do desenho também né, hoje em dia os desenhos são bastante educativos. Por exemplo, se aparece um tubarão, ela pergunta se aqui também tem tubarão no nosso rio aonde ele vive, se morde, quando aparece as sereias ela pergunta se existe sereia, se agente consegue nadar sem respirar igual a elas, no caso elas respiram debaixo da água, são perguntas desse estilo, assim.
<b>Entrevistada Azaleia:</b> Referente ao que ele assistiu faz pergunta, o desenho permite o desenvolvimento e raciocínio dele. Ele pergunta para o pai dele pai sabe onde fica o Brasil? Existem opções de desenho animado com potencial educativo que pode auxiliar no desenvolvimento da criança de forma divertida e atraente.
<b>Entrevistada Rosa do Deserto:</b> Quando era menor, ele obedecia a gente, os desenhos eram bons pra ele, a gente colocava aqueles desenhos educativos que ensinava o alfabeto, ensinava inglês, nome dos animais, as cores tudo certinho. Os desenhos de agora, eu não acho muito, assim, Vera, Hora do Justin e Patrulha Canina que ele gosta de assistir, ensina ele ser cortez, ensina amizade.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

**Quadro 8 - Unidade de Sentido:**

<b>Unidade de Sentido:</b> Aspectos inadequados para o desenvolvimento.
<b>Unidade de Significado</b>
<b>Entrevistada Begônia:</b> Só não é tão bom porque a criança não acaba interagindo com outra criança. Posso citar um que não é legal, a Pepa não é bom pra criança as vezes ela é muito egoísta, pensa somente nela.
<b>Entrevistada Margarida:</b> Observação: em sua fala não foi constatado aspectos inadequados.
<b>Entrevistada Azaleia:</b> Já tem outros canais que não oferecem essas opções, por faixa etária, por linguagem não adequada para a criança por esse lado que acho ruim, não é atrativo não é bom.
<b>Entrevistada Rosa do Deserto:</b> A violência e até por isso que eu não deixo ele assistir os desenhos que fica no canal aberto da televisão, porque ensina muita violência, e não é devido pra ele, não encaixa na nossa conduta cristã. Tem desenho que ensina o homossexualismo, principalmente a violência, que me preocupa bastante.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

As mães entrevistadas apresentaram sua visão sobre o desenho animado na vida de seus filhos embasadas em suas observações e percepções vividas no cotidiano familiar. Foram observadas cinco unidades de sentidos contendo percepções iguais e opostas em que as mães relatam de modo verbal sua percepção, permitindo desta forma a percepção da pesquisadora a partir de suas falas, no ato da fala e durante todo o processo da análise dos dados evidenciou-se que não há ninguém melhor que a própria mãe para relatar sobre seu filho a qual tem contato direto e contínuo.

As mães foram unânimes em dizer que seus filhos têm contato com meio eletrônico, o mais citado foi a televisão, utilizada para assistir desenhos animados. As mães Begônia, Margarida, Azaleia e Rosa do Deserto disseram que seus filhos têm contato com o meio eletrônico, principalmente a televisão que é utilizada para assistir desenhos animados,

Buddemeier (2007) ao mencionar Centerwall (1992)<sup>11</sup> afirma que o consumo de televisão na infância aumenta atos de violência. A partir da fala das mães percebe-se que as crianças são incentivadas a manter contato com os recursos eletrônicos, e isso é preocupante, para Buddemeier (2007) há estudos voltados para os efeitos causados pela mídia.

A mãe Begônia disse que a criança fica enjoada e troca de recurso intermediando entre o celular, tablete e a televisão, diante da fala percebe-se que a criança fica bastante tempo diante da tela. A Margarina afirma que sua filha assiste pela TV a cabo, a Rosa do Deserto disse que assiste pela televisão e pelo celular, se percebe pela fala das mães que as crianças têm muitas opções de escolha. Embora a Azaleia tenha dito que o meio eletrônico utilizado seja a TV por assinatura, fica evidente que não utiliza outros recursos por falta de oportunidade. Todas as mães entrevistadas afirmam que seus filhos assistem vários canais por assinatura tendo acesso a variados tipos de desenhos animados. Begônia disse que o filho assiste todos os canais disponíveis em sua residência, a Margarida citou o canal da Globo, Nickelodeon e o *YouTube*, a Azaleia mencionou o canal ZooMoo e afirma ser bem educativo e a Rosa do Deserto disse que seu filho assiste pela Netflix. As mães Begônia, Azaleia e Rosa do Deserto citam o desenho animado Patrulha Canina como o mais assistido pelos seus filhos. A Begônia e a Margarida disseram que seus filhos assistem Pepa Pig. As mães Margarida e Rosa do Deserto afirmam a utilização da plataforma do *YouTube* pelos seus filhos, a Margarida falou que os desenhos animados mais assistidos pela filha são Ladybug, Pepa Pig e Masha e o Urso, enquanto a Rosa do Deserto relata que seu filho assiste desenho animado pela Netflix como, a Hora do Jaspion e Patrulha Canina e pelo *YouTube* o programa Você Sabia e Fatos Curiosos tendo acesso a vários conteúdos postados.

O relato da Begônia, Margarida, Azaleia e a Rosa do Deserto mostra que seus filhos apresentam atitudes de inquietação ao assistir desenhos animados e descrevem comportamento diversificado. Para Begônia se o desenho animado for educativo o filho apresenta o comportamento de ficar quieto, mas sua curiosidade leva a vários questionamentos. Segundo a Margarida, sua filha não fica quieta ao assistir desenhos animados, muda de posição constantemente como ficar de cabeça para baixo, deitar-se, rolar, levantar, no sofá coloca os pés para cima, vira cambalhota e faz muitas perguntas, confundindo o real e o imaginário. Na opinião da Azaleia quando o filho assiste ele fica

---

<sup>11</sup>Centerwall, B. S. (June 10, 1992). "Television and violence: The scale of the problem and where to go from here". *JAMA*. 267 (22): 3059–3063. doi: 10.1001/jama.1992.03480220077031. ISSN 0098-7484. PMID 158872.

animado, com entusiasmo, e também apresenta curiosidade. A Rosa do Deserto disse que o filho fica bem ansioso e nervoso ao assistir desenhos, apresenta reação de bater os braços como se fosse asas, menciona que é muito raro assistir sentado e geralmente só fica em pé em frente à televisão e apresenta comportamento de consumismo querendo o que vê diante da tela.

A partir da fala das mães investigadas é evidente os atos imitativos da criança em relação aos desenhos animados. Somente a Margarida afirma que sua filha não imita, enquanto a fala da Begônia, a Azaleia e Rosa do Deserto mostram que a imitação depende do desenho que a criança assiste. Para a Begônia o filho quer imitar os desenhos de ação, se o desenho chuta, ele também quer chutar, se o desenho pula, ele também quer pular, A Azaleia disse que seu filho estimulado pela canção da música que passa pela TV, apresentando atos imitativos de música e dança. A Rosa do Deserto apresenta o brincar de luta bater, chutar, dar murro como atos imitativos assim como mostrar o bumbum uma forma de imitar o que o personagem faz.

Na unidade de sentido desenvolvimento da criança, as mães apresentam em suas falas aspectos que segundo elas contribuem com o desenvolver do seu filho, todas concebem o desenho animado como bom, sendo lúdico e educativo. A Begônia faz comparação entre o desenho animado e entre os jogos e brincadeiras, no seu entender ambos contribuem para o desenvolvimento da criança, além de ajudar na tomada de decisão entre o certo e o errado, entre o bem e o mal e em situações difíceis como a morte. A Margarida compreende o desenho animado como bom para o desenvolvimento da sua filha pelo fato dela questionar e considera essa atitude uma forma de aprendizado. Na compreensão da Azaleia, o desenho animado possibilita o desenvolvimento, assim como o desenvolvimento cognitivo do seu filho. A Rosa do Deserto faz uma reflexão de quando seu filho era bem pequeno os desenhos eram escolhidos pela família, sendo a criança obediente e aprendia com desenhos educativos tipo o alfabeto, o inglês, nome de animais e cores, mas cresceu e adquiriu autonomia escolhendo seus próprios desenhos animados, não considerando muito bom, no entanto menciona os desenhos Vera, Hora do Jaspion e Patrulha Canina por ensinar a ser cortes e a amizade.

A Begônia, Margarida, Azaleia e Rosa do Deserto mostram aspectos considerados bons na unidade de sentido desenvolvimento da criança, mas na unidade de sentido aspecto inadequado para o desenvolvimento, levantam questões, em que as mesmas evidenciam que o

desenho animado não é tão bom para seus filhos, interferindo e incentivando a criança a visualizar imagens, e atitudes expressas em suas falas. Para Begônia não é tão bom pela falta de interação com outra criança e considera o desenho animado Pepa Pig como inadequado dizendo que às vezes a personagem principal é egoísta. Na fala da Margarida não foi constatado aspectos inadequados, sua percepção permite enxergar somente as atitudes consideradas boas. Percebe-se que a Azaleia a partir de sua observação identifica desenhos animados inadequados com linguagem imprópria para a criança pequena, identificando-os como ruim e não atrativos. Como aspectos inadequados para o desenvolvimento da criança a Rosa do Deserto cita a violência, principalmente o desenho animado no canal aberto, enfatiza atitudes em que os personagens ensinam o homossexualismo, e pontua a violência como preocupante. O que se pode concluir é a percepção dessas mães fica apenas no nível do senso comum, elas não têm conhecimentos mais aprofundados ou específicos sobre as questões apresentadas pela pesquisadora.

## **5.2 As crianças pequenas e o desenho animado em seu cotidiano infantil**

A compreensão aqui apresentada está pautada na roda de conversa entre a criança, as mães e a pesquisadora. Foi escolhida por ser considerada a mais adequada para se obter as respostas investigadas, por ser mais suave e descontraída, ideal para envolver crianças pequenas. A metodologia utilizada permitiu que elas expressassem o que se manifestou em sua consciência no momento do diálogo interagindo espontaneamente, a devolutiva da criança em certos momentos foi automática, mas em outros foi preciso reformular a pergunta investigativa de outro modo e em certos momentos com a ajuda da mãe para que a criança pudesse se expressar e contribuir com a descoberta do fenômeno pesquisado.

A roda de conversa aconteceu de modo virtual, sendo utilizada a chamada de vídeo que foi gravada para que a transcrição fosse realizada posteriormente. A mãe e a criança escolheram um lugar na residência delas que fosse confortável e agradável para participar da conversa. Diante da presença da mãe e pelo fato de a criança estar no próprio ambiente em que vive e tem familiaridade, houve segurança e confiança possibilitando uma conversa interessante. Observou-se que em certos momentos houve timidez, mas de modo geral as crianças ficaram desinibidas perante o uso da tecnologia, apresentando postura e olhar fixo diante da câmera do celular recurso utilizado como meio de comunicação durante a conversa.

A roda de conversa entre as quatro mães e quatro crianças não foi possível devido incompatibilidade de horário, sendo adotada uma roda de conversa entre três pessoas, a mãe da criança, a criança e a pesquisadora. Assim a roda de conversa em etapas teve participação igualitária, em que se adotou o critério de dar muita atenção a cada criança, com a ajuda de um fantoche de meia denominado, o coelhinho. Esse fantoche foi a carta na manga para a criança se manter ativa durante a conversa, a pesquisadora começava uma conversa, depois o coelhinho complementava a conversa fazendo voz diferenciada para chamar a atenção da criança, e algumas gracinhas e logo aparecia um sorriso na face da criança. As mães Margarida e Azaleia interagiram na hora da conversa, enquanto a Begônia e a Rosa do Deserto preferiram que somente o filho participasse da conversa, observando suas falas e acompanhando o pensar da criança naquele momento.

A princípio a roda de conversa iniciou com uma história de vida contada pela pesquisadora, que primeiro contou que é professora, que adora criança, que gosta de brincar, ensinar e aprender com as mesmas. Disse que é professora de criança pequena e bonita igual a elas. Contou que quando era criança gostava muito de assistir televisão, principalmente os desenhos animados como o He-Man, She-ra, Caverna do Dragão e Changeman. Também contou os tipos de brincadeiras que brincou na infância como esconde-esconde, taco, pega-pega, casinha, fazer comidinha e cobra-cega. Apresentou o coelhinho e enfatizou que ele gosta muito de brincar com crianças pequenas, expressando ainda que o coelhinho estava curioso para conversar com elas e saber algumas curiosidades, principalmente sobre o desenho animado. Quando a pesquisadora contou sua história de vida as crianças ficaram apenas olhando e ouvindo timidamente, mas quando o coelhinho entrou em cena a expressão mudou, os olhos brilharam a socialização e a interação começou a reinar. Foi o ponto de partida para começar a conversa com as crianças tendo como foco de investigação o desenho animado.

Para se referir à criança foi utilizado nome de flores para preservar sua identidade foram denominados Girassol, Lírio, Cravo e Amor-perfeito. Foram incluídas na pesquisa quatro crianças em idade pré-escolar e constatou-se que são desinibidas, espontâneas, alegres e que forneceram dados valiosos para a pesquisa. Embora haja pouca diferença de idade entre elas, observa-se que já estão perto de completar seis anos de idade. No entanto, algumas são mais novas e outras mais velhas, há diferença é de meses. Subentende-se que o nível de

aprendizagem, desenvolvimento e atitudes sejam semelhantes, cada uma com sua individualidade, experiência e história.

A criança Girassol tem cinco anos de idade e dez meses. No começo da conversa ficava olhando para os pais, que estavam no mesmo ambiente, a disposição dos móveis mostra que era a sala de estar. O pai do Girassol aparece na filmagem andando em vários momentos no local, entrou e saiu duas vezes pela porta isso despertou a atenção da criança. No entanto, a mãe, embora não apareça de modo físico, sua voz reafirma sua presença, e em alguns momentos disse: fala mais alto filho, em outros o pai expressou fala filho, o que você gosta. Durante a roda de conversa a criança aparenta estar insegura buscando o olhar da mãe, que dizia olha para ela. Embora estivesse participando da conversa, se mostrou muito tímido, cruzava e descruzava os braços, passava as mãos no cabelo, olhava para a mãe constantemente, segurava as duas orelhas, em certos momentos segurava o encosto da cadeira, coçava a cabeça, colocava as duas mãos no queixo, enfim atitude normal de uma criança que está conversando com alguém que não faz parte de seu convívio familiar e social. Mas se esforçou e teve a disponibilidade em contribuir com a pesquisa oferecendo informações valiosas. Ao finalizar a roda de conversa a mãe da criança disse que não quis induzir as respostas dele e nem participar diretamente daquele momento, queria que ele participasse com independência, afirmando que seu filho é muito tímido.

A criança Lírio tem cinco anos e nove meses e, ao conversar com ela e sua mãe Margarida, ficou perceptível a receptividade delas, ambas muito sorridentes e comunicativas. Durante a conversa ficaram sentadas no sofá, a criança encostou a cabeça e o corpo no braço da sua mãe e em certos momentos afastava, mas logo voltava de novo. Perto do sofá tinha um gatinho que atraía o olhar da criança algumas vezes, mas isso ocorreu quase no final da conversa. A Lírio demonstrou ser comunicativa, mas algumas palavras precisaram ser reafirmadas pela sua mãe para melhor compreensão devido dificuldade na dicção ao expressar algumas palavras e por falar muito rápido. Em certos momentos a Margarida se manifestou dizendo que iria traduzir o que a filha estava dizendo.

A criança se mostrou à vontade na hora da conversa, quando a mãe falava alguma coisa ela dirigia o olhar para a mãe e quando a pesquisadora indagava ela olhava para a pesquisadora, ficou piscando os olhos várias vezes, a cortina vermelha atrás balançava, assim como seus cabelos, devido ao vento emitido pelo ventilador. A criança sorria, respondia com voz meiga e com respostas firmes, falava balançando a cabeça e sorrindo, às vezes encolhia as

pernas, colocando-as em cima do sofá, quase no final da conversa pegou o gatinho e ficou fazendo carícias, encostou a sua cabeça na cabeça do gatinho. Também conversou de outras coisas não relacionadas ao assunto deixando a mãe constrangida, e compartilhou sua vontade em pintar o cabelo de rosa, roxo e amarelo e expressou que se a mãe não deixar vai sumir de casa. Enfim a conversa prosseguiu mais um pouco e foi finalizada devido ao fato da roda de conversa ter sido a noite, pelo fato da mãe trabalhar os dois períodos, e como a criança piscava os olhos com frequência, percebeu-se que estava com muito sono, assim foi necessário encerrar a conversa.

O Cravo tem cinco anos e cinco meses e para participar da roda de conversa escolheu a varanda da sua casa, sendo que ele e sua mãe participaram da conversa. Em certos momentos demonstrou insegurança pedindo ajuda da mãe para responder alguma indagação, então a mãe dizia pode falar filho você sabe, em vários momentos na hora da conversa ficava olhando para sua mãe e sorrindo. Algumas vezes a mãe teve que reelaborar a conversa para ele compreender e interagir. Observou-se que tudo que a pesquisadora e o que a mãe falava ele repetia novamente, provavelmente estava fazendo seu próprio entendimento e interpretação. Durante a conversa o fantoche do coelhinho esteve presente, mãe e filho sorriram bastante, assim como a pesquisadora. O coelhinho mais uma vez chamou atenção dos sujeitos da pesquisa, e o engraçado foi quando foi solicitado para o Cravo dizer qual desenho animado gostava e ele expressou: Gosto do seu coelhinho. Um coelhinho tão simples com seus movimentos atraiu e conquistou a criança.

O Amor-Perfeito tem cinco anos e dois meses, ao conversar com ele percebeu-se que ficou tímido, mas quando viu o fantoche do coelho animou e sorriu. Durante a conversa a criança estava sentada na varanda da sua casa, sentada em um banco e com os braços cruzados sobre a mesa e a cabeça encostada nos braços, sua mãe estava presente e pediu para a criança responder tudo o que foi indagado. Na hora da conversa o Amor-Perfeito ficou com o olhar fixo na tela do celular, mas em certos momentos desviava o olhar e ficava como se estivesse pensando antes de responder, abaixava a cabeça rapidamente e logo a levantava. Suas respostas foram firmes, com respostas claras e lógicas condizentes a sua idade. Percebeu-se que em certos momentos respondia com ar de alegria dando uma risadinha diante de cada resposta, provavelmente pela presença do coelho que, com seu ar conquistador, mudava seu tom de voz para conversar.

Percebe-se que as crianças foram participativas satisfazendo a expectativa da pesquisadora, houve interação e muita atração pelo fantoche utilizado como recurso didático. Os dados aqui mostrados estão voltados para os significados que as crianças atribuem ao fenômeno no ato da investigação. Para as análises foram ressaltadas três unidades de sentidos: 1) Percepção da criança sobre os desenhos animados; 2) Tipos de sentimentos; 3) Brincadeira e Imaginação. A compreensão dos dados está organizada em quadros, com os conceitos de sentido e significado correspondente a compreensão fenomenológica, abordagem que sustenta a pesquisa.

**Quadro 09 - Unidade de Sentido:**

<b>Unidade de Sentido:</b> Percepção da criança sobre os desenhos animados
<b>Unidade de Significado</b>
<b>Criança Girassol:</b> Assisto muito. É legal. Tem um monte, tem Lelê e Linguíça, Luna, Bob Esponja, Patrulha Canina.
<b>Criança Lírio:</b> Assisto muito. Assisto a Pepa, Mickey Mouse, Fadas Winx. Gosto da Fada Winx porque tem a bruxa, do Mickey Mouse porque ele fica andando de trem.
<b>Criança Cravo:</b> Hum. Sim, assisto bastante. Tem, Jacarelvís, De criança para criança, desenho tipo desenho, história isso que passa.
<b>Criança Amor-Perfeito:</b> Muito Mesmo. Deixa eu assistir. Ela faz serviço um pouco e ela só fica olhando celular e só. Gosto do desenho do carro, que bate e capota. Do caminhão que é de ferro e dos carros que é de ferro. Gosto de Jovens Titãs, Patrulha Canina e Vera. Minha mãe não deixa eu olhar Pepa. Eu não gosto de Pepa.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

**Quadro 10 - Unidade de Sentido:**

<b>Unidade de Sentido:</b> Tipos de sentimentos
<b>Unidade de Significado</b>
<b>Criança Girassol:</b> Alegre. Tem um monte de coisa lá no desenho. É muita coisa.
<b>Criança Lírio:</b> Eu fico feliz. Pessoas casadas. É porque amo muito minha mãe e meu pai. Eu fico um pouco brava com elas (fadas), aí um pouco eu choro.
<b>Criança Cravo:</b> Tem, Jacarelvís, Blazer, esmagador não gosto. Ele faz trapaça, não ganha.
<b>Criança Amor-Perfeito:</b> Feliz. Medo do Daniel Molo aquele que mostra filme de terror.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

**Quadro 11 - Unidade de Sentido:**

<b>Unidade de Sentido:</b> Brincadeira e Imaginação
<b>Unidade de Significado</b>
<b>Criança Girassol:</b> Prefiro brincar. Pega, pega, esconde, esconde. Lá na Patrulha Canina eles brincam de cachorro. No Show da Luna elas brincam de show lá.
<b>Criança Lírio:</b> Eu gosto de brincar e assistir. Brincar de boneca, doutora, de mamãe e filhinha. E com o cachorro, jogo bolinha para o cachorro.
<b>Criança Cravo:</b> Assistir e brincar. Casinha da árvore, brinco de casinha, entendeu. Gosto de andar de bicicleta, esconde-esconde. Brinco com o anjo, anjinho. Fiz pipa.
<b>Criança Amor-Perfeito:</b> Brincar e assistir. Olhar desenho. Só o carro que bate e capota.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

Na unidade de Sentido percepção da criança sobre os desenhos animados as crianças Girassol, Lírio, Cravo e Amor-Perfeito expressaram que assistem muito desenho animado, percebe-se que a família consente que a criança fique muito tempo diante da tela. Observou-se que cada criança tem conceitos e gostos diferentes em relação ao desenho animado, a criança Girassol tem a concepção que os desenhos são legais, a criança Lírio sente-se atraída por desenhos que contém fadas e bruxa, a criança Cravo enfatiza o Jacarelvís e sua percepção destaca as histórias dos episódios de *De criança para criança*. A criança Amor-Perfeito informa os tipos de desenhos que gosta e menciona sua percepção em relação a sua mãe dizendo que ela fica no celular e que não deixa assistir a Pepa.

Em relação à unidade de sentido tipo de sentimento é possível perceber na fala das crianças que o desenho animado gera sentimento bom no seu interior, afirmando ficarem felizes ao estar em contato com as imagens apresentadas nos desenhos. A criança Girassol fala que os desenhos apresentam muitas coisas, porém não os identifica. A criança Lírio apresenta sentimento relacionado a aspectos familiares, em que preza a união e bom relacionamento entre a família. Expressa em sua fala que fica brava com as fadas quando fazem algo que não seja bom, isso mexe com seus sentimentos levando ao choro, devido tristeza sentida em seu interior. Percebe-se que a criança Cravo tem sentimento de descontentamento diante do desenho Blaze que apresenta atitudes indevidas para se beneficiar, e afirma não gostar dele por causa das trapagens. A fala da criança Amor-Perfeito expressa o sentimento de medo, mas não está relacionado ao desenho animado, mas sobre imagens vistas no programa *Você Sabia* do Daniel Molo e a criança classifica como filme de terror. Percebe-se em sua fala que esse medo lhe incomoda.

Referente à unidade de sentido brincadeira e imaginação as crianças Lírio, Cravo e Amor-Perfeito preferem brincar e assistir e somente a criança Girassol dá preferência específica ao brincar. A criança Girassol compara as brincadeiras que gosta com os desenhos que assistem, suas brincadeiras preferidas enfatizam o movimento. A criança Lírio afirma brincar com seu cachorro de jogar bolinha e apresenta seu brincar preferido que possibilita muita imaginação como brincar de doutora e mamãe e filhinha. Percebe-se na fala da criança Cravo que seu brincar envolve a imaginação, ao brincar na árvore de casinha e ao andar de bicicleta, mas percebe-se também que desenvolve atividades voltadas para a criação como fazer pipa. A criança Amor-Perfeito deixa transparecer em sua fala durante a conversa que gosta de brincar de carrinho.

### 5.3 Discussão e interpretação dos dados mediante fala dos sujeitos

Diante dos resultados obtidos pela entrevista e pela roda de conversa é preciso levantar alguns pontos para discussão, pois os próprios relatos dão essa abertura, mesmo porque os assuntos que envolvem as questões midiáticas e o desenho animado são assuntos discutidos no mundo atual e também polêmicos. Alguns aspectos levantados pelos sujeitos serão pontuados, sem intenção de julgamento, suas falas são preciosas e merecedoras de respeito. No entanto, o entendimento, a compreensão e a interpretação do que se buscou permite um diálogo por ser uma realidade e experiência vivida pelo sujeito e por fazer sentido à pesquisa.

O primeiro aspecto observado refere-se aos meios eletrônicos utilizados, a televisão impera dentre todos os citados pelas mães, realmente a televisão é um meio eletrônico de fácil acesso disponível e disponibilizado para as crianças em suas residências e na sociedade de modo geral, sendo apenas espectadoras de imagens e conteúdos diversificados. Retomando Buddemeier (2007), ao mencionar Centerwall (1992), afirma que o consumo de televisão na infância aumenta atos de violência. Além dos atos de violência, há outras preocupações em que Buddemeier (2010) fala sobre o olhar fixo diante da tela que pode levar ao estado de transe devido velocidade e troca de imagens, sem a possibilidade de reflexão. As mães entrevistadas mencionam outros meios eletrônicos como o tablete e o celular, percebe-se na fala que *o mundo virtual substitui cada vez mais o mundo real* (GLÖCKLER, 2020, p.16). A esse aspecto deve ser dada devida atenção, embora o mundo real esteja sendo substituído pela televisão e por outros aparelhos como o aparelho celular conforme visto na unidade de sentido, meios eletrônicos é preocupante à exposição à radiação. Neste sentido, Glöckler (2020) menciona que seus efeitos em curto prazo podem causar dor de cabeça, fadiga, perturbações no sono, irritabilidade, nervosismo, distúrbio de concentração, distúrbio cardiovasculares, distúrbios da memória, transtornos de aprendizagem e comportamento.

As entrevistas com as mães mostram como elas são permissivas deixando seus filhos escolherem os canais e desenhos animados que quiserem, podendo visualizar conteúdos inadequados para a sua idade, como exemplo as propagandas e desenhos animados com cenas de violência. Além disso, há o incentivo ao consumo levando a criança dizer *esse eu quero, quero esse*, como expressou a mãe Rosa do Deserto. Para Cordeiro (2018), o consumismo é um interesse comercial por brinquedos e também de outros produtos que despertam a atenção

e interesse da criança, por ser expectadora ativa, com a intenção de convencer os pais a comprar o produto. É relevante dizer que além do consumismo, cada desenho assistido impede a criança de ver ângulos diferentes. A explicação dada por Buddemeier (2007) é que a tela invalida a visão, sendo vista do mesmo modo, porque se vê com os olhos da câmera. Vale recordar aqui também o problema da visão bidimensional das telas em contraposição ao ambiente real tridimensional.

Os olhares dedicados às imagens vistas nos desenhos animados causam atitudes de inquietação, comportamento descrito pelas mães Begônia, Margarida, Azaleia e a Rosa do Deserto, portanto as crianças precisam vivenciar algo que seja real, sendo dever do adulto “desenvolver nas crianças as faculdades de pensar, sentir e querer” (STEINER, 1995, p. 38). A tríade apresentada promove e estimula o crescimento saudável da criança, diferente das telas que estimula apenas o olhar e ouvidos. A criança necessita que todos os sentidos sejam estimulados, principalmente o movimento na fase infantil. É evidente que essa inquietação é causada pela falta de estímulo do movimento da criança por ficar muito tempo diante da tela dificultando o desenvolvimento da motricidade. Segundo Glöckler (2020) a carência de movimento para as crianças que dedicam muito tempo diante das telas gera atraso no desenvolvimento motor, má circulação sanguínea prejudicando a motricidade fina, o pensar entre outros. O comportamento de inquietação mencionado pelas mães Begônia, Margarida e Azaleia merecem olhar especial, refere-se a atitudes de curiosidades da criança, que tem “*vontade de compreender a vida que as rodeia e participar dela*” (BUDDEMEIER, 2007, p.23-24). Diante dos vídeos de desenhos animados a criança tem inúmeras dúvidas e curiosidades como exemplificou a mãe Margarida: *se aparece um tubarão, ela pergunta se aqui também tem tubarão no nosso rio, aonde ele vive, se morde, quando aparecem as sereias ela pergunta se existe sereia, se agente consegue nadar sem respirar igual a elas, no caso elas respiram debaixo da água, são perguntas desse estilo, assim*. Esse tipo de curiosidade é normal na infância, mas as imagens em tela são muito abstratas para a criança. De acordo com Buddemeier (2007) pode-se dizer que a criança aprende para a vida no dia a dia, a partir de inúmeras repetições, necessitando do contato entre as pessoas, e, caso isso seja feito midiaticamente haverá o enfraquecimento do querer compreender o mundo.

O ato imitativo é reconhecido pelas mães Begônia, Azaleia e a Rosa do Deserto, em que percebem a imitação dos filhos a partir das imagens visualizadas nos desenhos animados. A imitação de música e dança vivenciada pelo filho da mãe Azaleia aparenta ser a menos

agressiva entre os atos imitativos citados. Para Steiner (1996), a criança relaciona-se com o mundo pela imitação e o exemplo, que devem ser aprendidos com a família e no ambiente infantil. Do nascimento até aos sete anos de idade a criança é propensa à imitação, “o que acontece no ambiente físico a criança imita”, os atos imitativos de chutar, bater e mostrar o bumbum são imitações inadequadas para as crianças em desenvolvimento (STEINER, 1996, p. 24). Percebe-se nas descrições que há muita violência em relação aos desenhos assistidos e “a observação de cenas de violência aumenta a predisposição para a violência” (BUDDEMEIER, 2010, p. 61). Ao imitar personagens, a criança expõe aquilo de que tem se alimentado, a família e a escola muitas vezes podem não perceber que a situação apresentada advém da representação observada pela imagem midiática. Diante dessa situação a criança em hipótese alguma deve ser julgada, não sabe o que é certo, apenas imita e isso não requer julgamento, mas orientação adequada. Para Strasburger (2010) em relação a teoria da aprendizagem social, crianças e adolescentes aprendem ao observar imitando o que veem na tela, por parecerem realistas, pois as capacidades cognitivas das crianças em diferentes estágios definem o entendimento do conteúdo midiático.

É relevante mostrar a percepção das mães em relação aos benefícios do desenho animado, descrita na unidade de sentido desenvolvimento da criança: Begônia faz comparação entre o desenho animado e entre os jogos e brincadeiras; a Margarida considera as atitudes de questionamentos feitos pela filha uma forma de aprendizado; a Azaleia compreende que o desenho animado possibilita o desenvolvimento cognitivo do seu filho; a Rosa do Deserto faz uma reflexão sobre os desenhos animados e não considera muito bom, mas enfatiza os desenhos Vera, Hora do Justin e Patrulha Canina por ensinar ser cortês e a amizade. Ao pontuar o compreender das mães em relação ao desenvolvimento da criança, percebe-se que estão corretas ao afirmar seu posicionamento. No entanto, lhes falta o entender dos autores estudados nesta pesquisa que as levaria a percepção de que a criança vivencia o que foi mencionado, de outra forma. Glöckler *et al* (2020) tem como concepção que para desenvolver a criança precisa de experiências múltiplas e diretas, vivenciados a partir dos fenômenos naturais, experiências com animais, instrumentos entre outros. O desenvolvimento da motricidade é importantíssimo para a formação da motricidade fina e da criatividade, podendo ser desenvolvida pela pintura, artesanato, escultura e outros. Assim como as brincadeiras e jogos reais em que a criança tem a oportunidade de interagir com outras crianças.

As mães entrevistadas apresentam em suas falas aspectos que segundo elas contribuem com o desenvolver da criança, concebem o desenho animado como bom, sendo lúdico e educativo, mas também são capazes de identificar alguns aspectos que consideram inadequados para a criança. A mãe Begônia, Azaleia e Rosa do Deserto também reconhecem e relatam que o desenho animado não é tão bom para seus filhos, por mostrar imagens e atitudes inadequadas. No entanto, a mãe Margarida não constata nenhum aspecto inadequado, sua percepção permite enxergar somente as atitudes consideradas boas. É relevante a percepção mostrada pelas mães, estão atentas aos desenhos animados, visualizados pelos seus filhos, mas esta preocupação tem dimensão maior, em que são feitos estudos por pediatras sobre como o uso da mídia afeta as dimensões do desenvolvimento infantil.

Mais de 8 em cada 10 pediatras (84%) relataram que assistir TV tem um efeito negativo no desenvolvimento do cérebro de bebês e crianças em idade pré-escolar. Quase todos os pediatras acreditam que assistir TV e outros meios de comunicação afetam os hábitos alimentares de crianças em idade pré-escolar (98%), afetam o nível de atividade física geral das crianças (99%) e levam ao sobrepeso/obesidade (98%). Da mesma forma, quase todos os pediatras (98%) achavam que assistir TV e outros meios de comunicação afetam a agressão de crianças em idade pré-escolar (GENTILE, 2004, p.07).

Percebe-se que a mídia, assim como o desenho animado geram influências na saúde da criança e adolescente. Segundo Strasburger (2010), há mais de cinquenta anos são realizadas pesquisas sobre o impacto da mídia que leva a violência e agressão, obesidade e distúrbios alimentares, uso de substâncias, o impacto da exposição a conteúdo sexual na mídia, preocupações com o desenvolvimento e outros efeitos para a saúde. O autor fala que apesar dos efeitos negativos apresentados, a mídia pode ser pró-social e educacional, em que tanto a criança como o adolescente podem aprender atitudes antiviolença, empatia, respeito as raças e etnias e respeito pelos mais velhos.

Embora existam autores que defendam o lado positivo da mídia e dos desenhos animados, é inevitável ignorar seus efeitos na criança, por passar grande parte do seu tempo diante de uma tela como relatou as próprias crianças dessa pesquisa que assistem por divertimento e prazer, usufruindo dos canais e desenhos animados a elas oferecidos. Deste modo as crianças Girassol, Lírio, Cravo e Amor-Perfeito percebem que *podem assistir a hora que quiser, do dia e da noite*, suas mães permitem por conceber o desenho animado bom para o desenvolvimento (BUDDEMEIER, 2007, p. 49). As próprias crianças aqui pesquisadas afirmam o que os pesquisadores constataam: “o consumo prolongado ou frequente de mídia com tela substitui o tempo que a criança pode passar com outras pessoas, e restringe o contato

com o mundo real” (GLÖCKLER *et al.*, 2020, p. 56). Para GLÖCKLER *et al.* (2020) os pais são exemplos, modelos para seus filhos, moldam seu comportamento, atitude e sentimentos, portanto não é bom que o pai ou mãe esteja absorto no smartphone ou internet, com tempo insuficiente para seu filho. Portanto, o limite do tempo que as crianças passam em frente à telas, é expresso naturalmente, a partir da fala da criança Amor-Perfeito, referindo a sua mãe em que descreve: ela faz serviço um pouco e ela só fica olhando celular e só. (GLÖCKLER *et al.*, 2020, p. 57). A experiência vivida mostra mais uma vez que a criança correspondente ao primeiro septênio é um ser imitativo. Sobre esse tempo a Academia Americana de Pediatria (2013), alerta aos pais que o limite de tempo total da tela de entretenimento deve ser equivalente de uma a duas horas. Pesquisas anteriores realizadas pela Academia Americana de Pediatria (2002) mostram que crianças que assistem mais de uma hora por dia e as que assistem por mais tempo são menos propensas a atividades físicas.

Outro ponto destacado que merece atenção refere-se a fala da criança Lírio que se sente atraída por desenhos que contém fadas e bruxa, assim como a criança Cravo que destaca as histórias dos episódios de criança para criança, esse tipo de descrição mostra que “crianças necessitam de um mundo adequado à sua infância”, repleto de atividades que envolvem o relacionamento com o outro, que permite aprender pela imitação e repetição num mundo real, pela arte e pelo movimento e pela imaginação (BUDDEMEIER, 2007, p.56). As histórias infantis são ideais para contemplar o imaginar, “a fantasia cria, para a criança, o acesso a esse mundo” (BUDDEMEIER, 2010, p. 54).

As crianças aqui representadas se encaixam na fase do primeiro septênio, devendo ser levadas a acreditar que o mundo é bom pelo brincar e imaginar, é a fase da fantasia criadora em que tudo se torna humanizado para a criança. Como exemplo do imaginar a mãe Margarida relata que sua filha pergunta se é verdade, e se vai acontecer na vida real, às imagens vistas nos desenhos animados, “inicia-se uma dualidade entre fantasia e realidade, entre a sua vivência interior e exterior” (STIRBULOV, 2015, p. 132). Na unidade de sentido brincadeira e imaginação é possível perceber que as crianças Lírio, Cravo e Amor-Perfeito dividem seu tempo entre o brincar e assistir, “os programas procuram provocar nas crianças a mesma excitação que seria sentida ao brincarem com outras crianças ao ar livre” (BUDDEMEIER, 2007, p. 55). Somente a criança Girassol prefere o brincar, brincar de pega-pega e esconde-esconde. O brincar preferido de Lírio é brincar com seu cachorro, jogar bolinha, brincar de doutora, mamãe e filhinha. O Cravo brinca na árvore de casinha, anda de

bicicleta e faz arte como a pipa. O Amor-Perfeito deixa transparecer em sua fala durante a conversa que gosta de brincar de carrinho. As brincadeiras mencionadas levam ao entendimento de que “a criança aprende sobre ela e o mundo através do movimento do seu corpo dos quais os órgãos dos sentidos sentem e percebem” (BORBA, 2013, p. 2). O relato precioso das crianças reafirma o quanto o brincar e o movimento são importantes, embora passem muito tempo diante da tela o próprio corpo solicita a necessidade do movimento, “os divertimentos oferecidos pela mídia provocam rapidamente um efeito de desinteresse” (BUDDEMEIER, 2007, p. 55).

Um aspecto muito importante a ser interpretado refere-se aos tipos de sentimentos sentidos pela criança ao assistir desenhos animados, as crianças Girassol, Lírio, Cravo e Amor-Perfeito mostram em suas falas que há um sentimento bom e que ficam felizes ao estar em contato com as imagens apresentadas nos desenhos animados. No entanto, “dela extrai um mundo substituto, onde as exigências da vida não desempenham papel algum” (BUDDEMEIER, 2010, p. 17).

A criança Girassol fala que os desenhos animados apresentam muitas coisas, porém não os identifica. A criança Lírio apresenta sentimento relacionado a aspectos familiares, em que preza a união e bom relacionamento entre a família, mas também sente outro tipo de sentimento em que fica brava com as personagens representadas por fadas, quando fazem algo que não seja bom, isso mexe com seus sentimentos, em que a mesma expressa sentimento de choro, devido tristeza sentida em seu interior. Os sentimentos vivenciados pela criança são irrealis, “o indivíduo não apalpa, não cheira, não pode se aproximar do objeto para ouvir melhor; por assim dizer, tem de ‘sofrer’ toda a imagem que lhe é apresentada” (SETZER, *in* LANZ, p. 152). A criança Cravo tem sentimento de descontentamento diante do desenho animado Blaze que segundo sua fala apresenta atitudes indevidas para se beneficiar, afirma não gostar dele por causa das trapaças. Na verdade, a criança precisa de “algo que provoque o sentimento da vivacidade interior é sempre melhor” (STEINER, 2019, p. 131). Para Lanz os exemplos mostrados causam frustração nas crianças “isso perturba enormemente seu desenvolvimento psicológico sadio” (SETZER, *in* LANZ, p. 248). Além desses sentimentos, o medo também se mostra como perturbador para a criança Amor-Perfeito ao assistir o programa *Você Sabia*, do Daniel Molo classificando-o como filme de terror, “à medida que uma pessoa se liga à mentira, ela perde sua faculdade de reconhecer o que é verdadeiro; mas também enfraquece seu sentimento espiritual da existência” (BUDDEMEIER, 2010, p. 99).

Esse medo irreal e desnecessário vivido pela criança no momento que entra em contato com as imagens medonhas prejudicam seu desenvolvimento, assim como a tríade do bom, verdadeiro e belo. Segundo Strasburger *et al.* (2011) o tipo de histórias que mais perturba as crianças com idade abaixo de sete anos é aquelas que envolvem animais e personagens com aparência alterada, como fantasmas e bruxas, o cuidado com essas situações é fundamental, para que a criança se sinta segura e para que essas ações não prejudiquem seu desenvolvimento. Strasburger *et al.* (2010) também fala que a violência na televisão e no cinema geralmente é glamorizada e a programação infantil, apresentada como humorística. Para o autor, os pesquisadores acreditam que a exposição repetida à violência leva à ansiedade e ao medo.

Embasada em Steiner (1996, 2000) é possível dizer que na primeira infância a criança necessita acreditar que o mundo é bom, portanto, *as imagens grotescas* (BUDDMEIER, 20007, 2010), que causam medo e sentimentos que fazem mal para o desenvolvimento da criança e nefastas devem ser evitadas na infância. A criança deve ser ofertada modos de vida prazerosa que retrata sentimentos e atitudes a partir de uma experiência real ofertada pela família e escola.

#### **5.4 Percepção do olhar em relação aos desenhos animados disponíveis na plataforma do *YouTube***

Nesta seção apresenta-se o estudo realizado, descrevendo o que foi percebido dos objetos por meio de vídeos exibidos em desenhos animados, disponíveis na plataforma do *YouTube*. Pretendeu-se, assim, extrair o máximo de percepções aparentes nas imagens, a intencionalidade representada em autores fenomenológicos que dão suporte a pesquisa, permitiu direcionar o objeto que se apresenta no mundo midiático, o desenho animado com que a criança mantém contato em seu cotidiano. Na busca da essência as interrogações surgiram, diante da manifestação dos objetos, percebendo-se assim aspectos comuns e diferentes entre eles. Esse contexto foi vivenciado por existir uma situação, assim relembro o pensamento de Bicudo (2011), de que a percepção parte de uma realidade a ser investigada, buscando interpretar e compreender o contexto.

A descrição apresenta aspectos qualitativos comuns e diferenciados, que expõe as características e a realidade das observações em relação ao objeto. A intenção dada à análise

não foi descrever a narrativa literal dos objetos investigados, mas descrever o contexto percebido, organizando-o, em pensamento e expressando-o pela escrita descritivo-explicativa. O registro feito em um caderno de campo foi demorado, sendo preciso conciliar as falas e imagens dificultando o percebido na primeira visualização. Somente após várias visualizações e análise pode ser compreendida dando sentido ao significado. Esse fato ocorreu devido à impossibilidade de o olho não acompanhar todas as ações e movimentos numa tela. Essa situação faz lembrar o autor Buddemeier (2007; 2010), quando fala que em frente a uma tela ocorre a fixação do olhar, e todos veem da mesma forma e com os olhos da câmera. Os episódios de cada desenho pelo *YouTube* foram vistos três vezes, para conseguir extrair a essência dos mesmos, devido à enxurrada de imagens visuais, sendo que algumas apresentam as cenas com muita rapidez, dificultando a observação e a percepção. A descrição descritivo-explicativa tem a intenção de caracterizar diante da unidade de significado a descrição a partir das imagens observadas e todo seu contexto, descrevendo-a como alguém a quem se conta uma história, assim uma representação e uma imagem mental podem surgir pelo ato de imaginar. No entanto, ela se apresenta do princípio ao fim, como dados brutos sem nenhuma interpretação, que leve ao sentido descrito.

Assim, após apresentar os quadros e suas descrições do que foi observado, insere-se a compreensão e interpretação que envolve o fenômeno e os efeitos da imagem midiática representada pelos desenhos animados. Para as análises foram ressaltadas quatro unidades de sentidos: 1) Agressividade e conflitos; 2) Imaginação e fantasia; 3) Ambiente aconchegante na vida da criança e, 4) Presença dos meios eletrônicos. As unidades descritas foram elaboradas por fazerem sentido para a pesquisa e por considerar que esses são aspectos existenciais na vida da criança, buscando uma trajetória que possibilitou o conhecimento e compreensão do fenômeno.

Os desenhos animados ficaram assim definido: Jovens Titãs em Ação (canal Cartoon Network); Fada Winx (canal Discovery kids); Patrulha Canina (canal Nick Jr. Brasil); Jacarelviz e Amigos (canal ZooMoo Kids). Os personagens encontrados nos episódios assistidos apresentam características e personalidades diferentes. Os desenhos animados apresentados contribuíram com a pesquisa, mas ao visitar os canais pelo *YouTube* verificou se vários episódios disponíveis na plataforma, que levaram a opção de escolha aleatória por acreditar que fosse essa a atitude tomada por uma criança, conforme explicado no item 1.3 caminhos metodológicos. Ao assistir os desenhos animados a serem utilizados nesta pesquisa,

foram deixados de lado os achismos, dedicando-se inteiramente a percepção fenomenal com aspectos possíveis de serem vistos.

**Quadro 12 - Apresentação resumida dos desenhos pesquisados**

<b>Desenhos Animados e canais pesquisados pelo YouTube</b>	
Cartoon Network	Jovens Titãs em Ação
O Club das Winx	Fadas Winx
Nick Jr. Brasil	Patrulha Canina
Zoo Moo	Jacarelviz

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

**Quadro 13 – Unidade de sentido e significado quanto ao objeto observado.**

<b>Unidade de Significado</b>
<p>Episódio: Cavaleiros do Natal</p> <p>O episódio Jovens Titãs em Ação se inicia com a fala de um narrador dizendo que os Jovens Titãs estão desaparecidos, estão reunidos na torre para troca de presentes para celebrar a anual festa de Green. Mutano ficou feliz por ganhar um queijo vegano muito fedorento, Estelar revela que ela a presenteou. Logo Ravena, fala que é a vez dela, ou seja, de roubar o queijo, corre atrás dele e consegue pegar. Mutano fica chateado e chora. Ciborgue explica que é assim que funciona o dia de Green, faz parte da tradição, por isso vou roubar o seu trenzinho. Ravena complementa, regras são regras. Ravena por gostar de queijo fedorento o rouba de Estelar. Enquanto os personagens descritos brigam fisicamente por causa do queijo fedorento, ocorre um estrondo, o local foi invadido por três inimigos mineradores. O líder do bando em gritos e voz medonha fala que as crianças levadas não vão ganhar nada além de carvão. E pede para seus comparsas amarrá-los. Pega o trenzinho e diz ser dele. Outro estrondo acontece, um saco grande é lançado na sala, o Papai Noel sai de dentro do saco, com o garoto Robin. Surpreso o líder dos comparsas expressa ser o Papai Noel e seu duende incompetente. O Papai Noel fala para chama-lo de desperdício de espaço, e pede para soltar as crianças. Lógico que o intruso não concorda, expressando que não vai parar até capturar todas as crianças levadas do mundo para trabalhar na mina de carvão. Revoltado e com voz alterada, fala ao Papai Noel que só ganhou carvão nos dias de Natal, mas que atualmente enxerga o seu valor por ser a forma mais limpa de energia. Noel discorda e expressa que não existe carvão limpo, e que energia renovada é o futuro, chamando-o de verme, miserável. Eles se agrediram fisicamente, e os intrusos fogem levando Os Jovens Titãs, mas deixam uma pista, um resíduo de carvão. Nervoso e agressivo Papai Noel pergunta ao garoto o que se sabe sobre o carvão, com o recurso de uma máquina repleta de botões, mas com a mesma função de um computador, expressa ser a maior fonte de energia do planeta, liberando o dióxido de carbono na atmosfera, concluindo que as crianças estavam escondidas no mercado de diamantes, eles vão até o local, escalam o prédio com ajuda de uma corda, o garoto expressa que deveriam ter entrado pela porta, mas papai Noel discorda chamando o de lesma preguiçosa, e enfatiza que exercício é bom para aprender disciplina. Chegando ao terraço entram pela entrada secreta, e caem numa armadilha, sendo arremessados ao triturador de diamantes. O episódio finaliza levando como indagação: será que o minerador vai rir por último? Será que os jovens serão forçados a trabalhar na mina de carvão para sempre, será o fim da dupla combatente do crime?</p>

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

**Quadro 14 – Unidade de sentido e significado quanto ao objeto observado.**

<b>Unidade de Significado</b>
<p>Episódio: O parque natural de Alfea.</p> <p>O episódio inicia com a abertura das Fada Winx, as imagens são muito rápidas e a música de apresentação está em inglês. Quando o ônibus faz a última parada abre suas portas para as fadas Winx descerem, já era noite quando voltaram das compras, estavam com sacolas pesadas e coloridas. A fada Stella fez muita compra e pediu para suas companheiras carregarem, mas elas reclamaram dizendo todas as sacolas eram dela e estavam pesadas, então a fada usou sua magia e fez feitiço de encolhimento transformando as sacolas de compras em mini sacolas bem minúsculas. As outras fadas reclamaram dizendo porque não fez a transformação antes, a Stella respondeu que não queria perder a emoção de vê-las ajudando. Como era noite ficaram preocupadas com a diretora. Para não serem pegas andaram na pontinha dos pés lentamente para entrar na escola. Mas ouvem um grito dizendo corre, corre, olharam para trás e viram duas meninas correndo</p>

de um mostro roxo e enorme que rosnava sem parar. As fadas se organizaram para detê-lo, Tecna e Flora levaram as meninas para um lugar seguro, enquanto a Flora, Stella, Bloom e Aisha foram em direção ao mostro, que dá um pulo no chão, o impacto faz todas desequilibrarem e caírem sentadas no chão, o monstro vai em direção a fada Bloom com a intenção de pisar em cima dela, que então usa sua magia e o transforma em um mostro pequeno. Nesse momento a diretora aparece pega o mostro pequeno e fala que é um canguru, e percebe que havia comido doce que o transforma num pesadelo destruidor, portanto só pode comer frutas e vegetais. Fala com as fadas Winx que são as guardiãs do parque, dá uma bronca porque voltaram tarde, e que devem servir de exemplo para outras alunas. Comunica que no dia seguinte elas irão acompanhá-la ao Parque Natural de Alfea, sendo as responsáveis pela inauguração do parque. No outro dia, levantaram cedo e vestiram roupas de turista sendo bonitas e coloridas. A roupa foi disponibilizada pela magia da Stella que fez uma roupa para o animalzinho Kiko. As fadas Winx, o Kiko, a diretora e a guardiã dos animais caminharam em direção ao parque, admirando a beleza natural, que é o refúgio dos animais encantados. A diretora disse que cada um deles é uma criatura única, com seus próprios talentos e poderes especiais. A guardiã dos animais complementou dizendo que alguns animais já estão extintos em seu mundo nativo, mas no parque podem viver em paz e livre de qualquer ameaça. A fada Aisha perguntou como se consegue proteger os animais sem muros e portões, a diretora disse que o parque tem uma barreira mágica e só os possuidores de magia de fada pode atravessar, as fadas ficaram encantadas e atravessaram a barreira junto com a diretora, a guardiã dos animais e o animalzinho Kiko. As fadas exploraram o lugar, viram muitos animais, riachos, pássaros frutos e flores diversas. O Kiko de repente caiu numa toca de cavolpeiro, tem esse nome porque cava buracos. As fadas deram atenção e carinho ao cavolpeiro e o Kiko ficou com ciúmes, fez cara de bravo, jogou a mochila e o binóculo ao chão e saiu em caminhada. As fadas ouvem um grito, e percebem que o Kiko não está por perto. Então vão e saem à sua procura, ao encontrá-lo ficam felizes e a fada Bloom o carrega e expressa alegria ao encontrá-lo. A cavolpeira ficou apenas olhando, fez uns resmungos, sua expressão aparenta querer ser carregada e acariciada. Mas de repente surgiu uma águia enorme e agarra a cavolpeira, as fadas levam um susto e logo percebem que a ave de rapina não era um animal encantado, porque animal encantado não ataca outros animais. A fada Bloom disse que teriam que arranjar um jeito de salvar a cavolpeira e pediu para a guardiã dos animais levar o Kiko para um lugar seguro. Depois usam sua magia, e são transformadas nas Fadas Winx, a Bloom transforma na fada das chama do dragão, a Musa na fada da música, a Flora na fada da natureza, a Tecna na fada da tecnologia, Aisha na fada das ondas, Stellar na fada do sol reluzente. Após a transformação criam asas delicadas e coloridas, e saem voando com expressão de zangadas a procura da cavolpeira, e durante o voo conversaram entre si, expressando que a ave deveria procurar alguém do tamanho dela, a Stella diz aquele valentão não sabe com quem está lidando. Ao encontrar a ave usam seus poderes para detê-la, mas ave também tem poderes e se defende, e com sua mágica faz uma gaiola prendendo a ave, mas é em vão, pois ela se liberta. Saem voando pelo parque em uma luta intensa com seus raios poderosos, as fadas tentando atingi-lo e vice-versa. Enfim a ave escapou e as fadas ficaram chateadas por não conseguirem proteger o cavolpeiro. Perceberam o quanto a ave era forte e depois relataram tudo a diretora, que ficou pensativa, pensando porque a ave levou a cavolpeira.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

#### **Quadro 15 – Unidade de sentido e significado quanto ao objeto observado.**

Unidade de Significado
<p>Episódio: Heróis ajudam todos que precisam.</p> <p>A série se inicia com o Ryder atendendo o telefonema da prefeita da cidade, que ansiosa pede ajuda porque a galinheta ficou presa numa fenda. O menino pede para não se preocupar dizendo que nenhum problema é tão grande e nenhum filhote é tão pequeno. Ele aciona a patrulha canina utilizando seu celular moderno, assim se organizam para atender ao chamado. Saem correndo, brincando e contentes, chegando até o Ryder que explica a situação da galinheta presa numa caverna no chão, muito profunda. Utiliza uma tela que simula como a galinheta caiu, na tela demonstra a imagem de um guincho pedindo para a Keyse puxar a galinheta para fora; pede para o Rubble usar seu equipamento para remover as pedras. Ryder desce por um túnel se apoiando num metal para descer, por um escorregador. Cada um pega seu transporte e saem pela cidade chamando atenção, com sirene ligada, e ao chegarem ao local fazem seu trabalho em equipe e salvam a galinheta. Já estava escurecendo quando chegaram ao resgate, por isso a prefeita sentiu medo e se assustou com um coelho que passou pelo seu pé. Utilizando um guincho Skye desceu até o túnel resgatando a galinheta. Foi preciso um trabalho em equipe. Resolveram ficar por ali mais um pouco e assaram marshmallow e comeram. Ryder teve a ideia de permanecerem no lugar para acampar, a prefeita disse que não tinham barraca, logo os filhotes de cachorro transformaram seus meios de transportes em barraca, bastou dizer a palavra casinha. Ryder disse a</p>

prefeita que sempre que precisar a Patrulha Canina estará à disposição. Outro episódio mostra a Patrulha Canina numa praia, falando com um menino gigante que segura um barco pelas mãos, balançando e assoprando o capitão que estava no barco, que sente muito medo. Ryder pede um alto falante a Keyse, e solicita ao menino chamado Alex que solte o barco, então ele joga no mar e o capitão cai nas águas, sendo salvo pela Patrulha Canina com uma boia. O menino gigante Alex por estar com sede sai andando, e a Patrulha vai atrás dele, pois, precisa ser levado ao pé de feijão. Ao andar pela cidade encontra a prefeita perguntando pela galinheta, ela leva um susto com o menino gigante, entra correndo na prefeitura para se esconder, mas o menino a encontra, carrega-a pela mão arremessando até o local onde havia visto a galinheta. Em gritos cai num seleiro, em cima do ninho, da galinheta, que é a vice-prefeita. O menino Alex gigante percorre várias ruas da cidade, e as pessoas saem correndo por sentir medo. A Patrulha Canina teve a ideia de encher um copo gigante de limonada, pendura-lo pelo helicóptero, para que Alex o seguisse até o pé de feijão. Isso deu certo, mas a história sobre o menino Alex foi apenas um sonho do Rubble, que ao ser acordado viu o Alex brincando num cavalo de perna de pau. Observação: Depois o episódio continua, devido ao fato de ser longo só o primeiro foi descrito.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

#### **Quadro 16 – Unidade de sentido e significado quanto ao objeto observado.**

<b>Unidade de Sentido:</b> Ambiente Aconchegante na vida da criança.
<b>Unidade de Significado</b>
<b>Episódio:</b> Jacarelvís e Amigos 3 (completo) Desenho Infantil Musical
Esta descrição relata os três primeiros episódios contidos no vídeo do Jacarelvís e Amigos 3. Os personagens não se expressam oralmente, apenas fazem expressões faciais e movimentos com o corpo ao ritmo da música. O primeiro desenho musical se refere a uma festa de aniversário, cantam parabéns com letra e melodia diferenciada. Os personagens que aparecem batendo palmas são o tatu, o macaco, o hipopótamo e uma criança. O cenário parece familiar, uma mulher (a mãe), faz bolo, enquanto duas crianças correm pela cozinha demonstrando alegria e o homem (o pai) enche balões para a festa. Logo em seguida, a mesa está arrumada com guloseimas, bolo de aniversário e brigadeiro, todos estão contentes e Jacarelvís e seus amigos (a Abelhinha, o Tatu, o Gato, Mico-Tuco, o Hipopótamo, o Elefante, o Flamingo, Galileu, Tatá, Manu e Guga possuem faixas de idade diferentes, entre 1 e 6 anos) ficam em volta da mesa e cantam parabéns. O segundo episódio começa com um relógio enorme que informa quando chega a hora de acordar e sete gatinhos azuis dormindo, cada um dentro de sua cesta, acordam para ir à escola. Na hora do recreio é hora de lanche, cada lancheira contém (banana, maçã, pera, uva, abacaxi, pêssego) todas com a mesma quantidade. Ao retornar para casa tem sete pratos azuis com frutas para alimentá-los, seis deles demonstram alegria, sendo que apenas um apresentou desconforto na hora de ir à escola e na hora do almoço fez careta. Eles foram brincar no quintal e lá encontraram o Jacarelvís e o Mico, e brincaram juntos, alguns gatos subiram na careca do Jacarelvís. Após um longo período de brincadeira foram tomar banho e apenas o gatinho resmungão estranhou quando a água caiu em seu corpo. Jantaram, escovaram os dentes e foram deitar, o sol já havia escondido e foram descansar e apenas o gatinho resmungão roncou com a boca aberta. O terceiro episódio apresentado mostra os personagens num campo de futebol, ambiente com poucas imagens simples, destacando o campo de futebol, as bolas coloridas e os personagens, sendo um bebê usando macacão verde e chupeta vermelha, o primeiro a pegar a bola, uma bola amarela, que joga para cima com ar de quem estava gostando, depois joga para seus amigos, sendo duas meninas, um menino e o Jacarelvís. Eles estavam usando camiseta amarela do time brasileiro. No campo de futebol fazem vários gols, utilizando bolas coloridas, com cores suaves. Durante os episódios ouviu-se um fundo musical.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

Assim para esclarecer o fenômeno a partir de inúmeros aspectos, serão apresentadas as percepções, enxergadas nos objetos a partir da observação do olhar.

A unidade de sentido “agressividade e conflitos” no episódio *Cavaleiros do Natal* mostra situações de agressividade e ações indevidas para a criança em desenvolvimento. Mostra-se conflituoso do começo ao fim, os personagens são agressivos e pegam coisas que não lhes pertencem, a atitude de roubo e brigas é perceptível, assim como invadir casas e

escravizar crianças em que o outro é obrigado a fazer algo que não queira. Os personagens que agem de modo extremo, aparenta ser normal agir dessa forma. Alguns personagens se tratam de modo agressivo no contexto mesmo quando o objetivo é ajudar os companheiros. É notória a presença de palavras indevidas que são expressas como: incompetente, verme, miserável e lesma preguiça. O episódio mostra o personagem do Papai Noel com atitudes totalmente indevidas em quem a criança pode se espelhar, apresentando tom de voz agressivo, se mostra sem educação, desrespeitando seus companheiros e seu rosto aparenta expressão de zangado e de raiva.

Na unidade de sentido “imaginação e fantasia” as Fada Winx, exibem imagens coloridas, imaginação e magia, seus poderes são capazes de transformar o que quiserem, tem poderes para criar asas e voar e os utiliza para ajudar quem precisa. O episódio mostra a luta entre o bem e o mal, há cenas de maldade quando o monstro tem a intenção de pisar em cima da fada Bloom e quando a ave de rapina pega a cavolpeira. Sentimentos de afeto, alegria, carinho, ciúmes, raiva se mostra nas imagens, e também atitudes de agressividade por parte do monstro canguru, da ave rapina e até das próprias fadas ao tentar recuperar a cavolpeira.

Em relação à unidade de sentido referente ao episódio: *Heróis Ajudam Todos que Precisam*, este se mostra diferente por possuírem meios de transportes modernos como carro, canhão de água, barco, helicóptero, elevador, e a presença de recursos eletrônicos como data show e celular, que se mostra útil, nas atividades diárias sendo utilizados para comunicação e ações de salvamento. Percebe-se também que o personagem principal e os seis cães enfrentam desafios para proteger o lugar onde moram e socorrer quem precisa. O episódio mostra os personagens como calmos que trabalham em equipe, mas expressam sentir medo diante de algumas situações. Mas também há certa agressividade no contexto apresentado.

A partir da unidade de sentido “o ambiente aconchegante na vida da criança” ficou perceptível que o episódio do Jacarelvís e Amigos 3 (completo), se mostra diferente em relação aos outros episódios apresentados, com ambiente aconchegante e familiar com situações que ocorrem no cotidiano da criança como festa de aniversário, ir para a escola, escovar os dentes e fazer refeições e tomar banho, percebe-se também momentos de brincadeiras com bola, e movimento corporal. Ficando perceptível a simplicidade nas imagens sem muitos detalhes, mas percebe-se a presença de cores claras e alegres. Os personagens são baseados na figura humana e animais, não emitem voz, mas as imagens são objetivas e falam ao espectador. Os personagens são alegres, gostam de brincar e dançar, por ter características

voltadas para conteúdos musicais utilizando gestos e movimentos para chamar atenção. As imagens se mostram agradáveis e acolhedoras.

### **5.5 Compreensão e interpretação dos vídeos assistidos em desenhos animados**

A compreensão e interpretação das imagens, atitudes e diálogo entre os personagens dos desenhos animados assistidos mostram que os desenhos animados pesquisados apresentam características semelhantes e distintas, mas com a finalidade de prender a atenção do espectador. As imagens são coloridas, atrativas e envolventes, despertam muita atenção principalmente da criança, para evitar a distração e a perda do interesse. Além das imagens coloridas, os desenhos animados apresentam cenários que geralmente lembram ambiente familiar, escola, natureza, cidade, e vários tipos de diálogos que também precisam lembrar a rotina infantil. As imagens parecem reais, mas não são, parece tão perto e ao mesmo tempo distantes, sem nenhum tato, cheiro e movimento real e presente, há apenas a visualidade em que o olho precisa olhar fixamente na tela, para assistir o que lhe é visível e invisível ao mesmo tempo, basta olhar para o lado a imagem desaparece. É por meio da visão que os olhos contemplam o real e o irreal. No caso do desenho animado, o irreal impossibilita que a criança desenvolva seus sentidos por meio de uma tela. As atitudes indevidas e palavras que induzem a criança à má formação de caráter foram evidenciados em três desenhos animados assistidos, *Jovens Titãs em Ação*, *Fadas Winx* e *Patrulha Canina*, exceto no desenho animado *Jacarelvivis*.

O episódio *Cavaleiros do Natal* mostra situações de agressividade e conflito, os personagens são agressivos, mostra atitude de roubo, brigas e palavras indevidas como: incompetente, verme, miserável e lesma preguiça. O episódio mostra o personagem do Papai Noel com tom de voz agressivo, desrespeito aos companheiros e com expressão de zangado e de raiva, sendo que a atitude que se espera do Papai Noel é que seja bondoso, educado e apresentador, no desenho animado há diferença discrepante pelo Papai Noel apresentado na mídia e esse do desenho animado citado. A percepção dada ao sentido apresentado nos remete a compreensão de Buddmeier (2007), ao demonstrar que cenas de violência pelas imagens midiáticas, estimulam o comportamento agressivo que afeta a vida do ser humano. No seu entender, a criança que convive repetidamente com cenas de violência, em que o poder da força impera, os órgãos infantis, e em especial o cérebro, passam a conceber essas situações como algo normal e tais efeitos são mais fortes na vida da criança do que do adulto, quando

expostos às cenas de agressividade, espancamento e assassinato. A agressividade está posta na sociedade vista em imagens televisivas, e muitas vezes vivenciadas na família, a reflexão sobre essa agressividade é forte e intensa, e ainda vem sendo mostrada nos desenhos animados. Parece irônico, mas os desenhos são pensados nas crianças em formação, no entanto para prender a atenção da criança é preciso intensificar os atos de violência. De fato, existe uma preocupação em relação a esse tipo de imagem apresentada na tela para a criança. Segundo Borges (2016), vários estudos, principalmente na área da psicologia social, constataam que contínua exposição a cenas de violência reforçam a conduta agressiva.

Na unidade de sentido “imaginação e fantasia” as Fada Winx, mostram seus poderes e magia, em que podem voar emitindo poderes e magias, transformar um mostro em um animal dócil e pequeno, entre outros. Percebe-se que as imagens são muito atrativas, imagens que não são vistas no mundo real, não da forma que é apresentado, é preciso saber contemplar a beleza do mundo real, “o mundo virtual, em contrapartida, é colorido e diversificado” (BUDDEMEIER, 2010, p. 49). A imagem tem força intensa e envolvente, principalmente quando envolve a imaginação. Para Heydebrand (1991), a fantasia às vezes possui dimensões que os adultos nem imaginam, comparando-as a um artista que penetra na essência do mundo alcançando conhecimentos verdadeiros. Segundo Stirbulov (2015) as imagens prontas em televisão, computadores e outros, estão longe de serem saudáveis, em que a criança só recebe algo pronto, “como o espectador, com sua própria fantasia, não dá vida ao que lhe é apresentado, fica então passivo e pode facilmente ser atraído para a ação” (BUDDEMEIER, 2010, p. 36). A fantasia faz parte do mundo infantil, pelo brincar é possível imaginar e fantasiar.

As imagens assistidas aparentemente se mostram inofensivas, com cores bonitas e alegres, imagens de animais, natureza, companheirismo entre as fadas, mas também mostra certa agressividade e conflitos e a luta entre o bem e o mal ao expectador e *provocam fortes emoções*, como expressou a criança Lírio na unidade de sentido “tipos de sentimentos” em que afirma ficar feliz com as fadas, mas que também chora diante de alguma situação (BUDDEMEIER, 2007, p. 38). No episódio apresentado há um equilíbrio entre as emoções e sentimentos (de afeto, alegria, carinho, ciúmes, raiva e atitudes de agressividade, poderes sobrenaturais) diferente dos sentidos encontrados no episódio Jovens Titãs Cavaleiros do Natal, onde a briga física impera, pelo menos no episódio assistido. É bom lembrar que os sentimentos bons vistos, são irreais, conforme Apple (1955) e Steiner (2012) a criança precisa

vivenciar os sentidos de modo ativo para desenvolver. É possível perceber os tipos de sentimentos pesados que os personagens sentem um pelos outros. Não é um tipo de sentimento propício a criança, segundo Steiner (2000) e Romanelli (2017), a criança precisa aprender que o mundo é bom para que a imitação seja benéfica.

O episódio: *Heróis Ajudam Todos que Precisam*, mostra meios de transportes modernos como carro, canhão de água, barco, helicóptero, elevador, e a presença de recursos eletrônicos como celular, com personagens principais prontos para solucionar conflitos e problemas, e os medos sentidos por personagens coadjuvantes no decorrer do episódio. Percebe-se que a sociedade está cada vez mais relacionada ao uso de tecnologias digitais e no desenho animado não é diferente, retrata bem o mundo tecnológico que pode induzir a criança a querer certos tipos de brinquedos e meios eletrônicos por serem vistos nos desenhos animados, esta observação está explícita na fala da criança Amor-Perfeito ao dizer *esse eu quero, quero esse*. Sobre essa questão Borba (2013) menciona que os meios eletrônicos atrapalham o desenvolvimento das relações sociais porque é no convívio com outras crianças no dia a dia que a criança aprende a compartilhar, respeitar, esperar, ouvir e se calar. O mundo virtual pelo desenho animado *Heróis Ajudam todos que precisam*, mostra muito trabalho em equipe, amizade e companheirismo, empatia pelo próximo. No entanto, “a tela é apenas um local de onde brota sempre algo novo – e isto num único e mesmo lugar” (BUDDEMEIER, 2010, p. 38).

O episódio *Jacarelvís e Amigos 3* (completo), se mostra diferente em relação aos outros episódios apresentados, com ambiente aconchegante e familiar cotidianos que retratam o dia a dia de uma criança, o desenho animado se mostra educativo, com gestos e movimentos que chamam atenção, mas sem emissão de voz, apenas com fundo musical. Neste sentido, cabe lembrar que Rudolf Steiner (2000) afirma que a criança precisa acreditar que o mundo é bom, o episódio assistido tem essa intenção. No entanto, é preciso reforçar mais uma vez, que o desenho animado é irreal, por mais que seja educativo, parece inapropriado para a criança, que aprende pelos atos imitativos, repetitivos num convívio diário e real no mundo físico na qual está inserida. Concatenado ao pensamento de Steiner, Buddemeier (2010), considera que um ambiente harmônico, amoroso estimula os órgãos sadios e esse tipo de influência é levada por toda vida. A compreensão que se tem é que esse modelo de desenho diferente prende a atenção das crianças menores. Na compreensão de Buddemeier (2010) o mundo virtual

apresenta possibilidades, as ofertas já incluem os bebês, e ainda existem gravações de música e de contos para as crianças, como essa apresentada nessa unidade de sentido.

Ao adentrar em cada unidade de sentido é possível compreender como a pesquisa fenomenológica de Buddemeier (2007; 2010), mostra sinais de como a mídia afeta a vida do ser humano, especialmente da criança. Em sua concepção as imagens de violência transmitem uma mensagem, para garantir o sucesso e muitas vezes o agressor é o herói da cena, o que se confirmou na unidade de sentido agressividade e conflitos. Para o autor tais efeitos são fortes e prejudiciais para criança na fase de imitação.

Os desenhos animados envolvem a criança e fazem parte do seu dia a dia conforme vista no diálogo mantido com as crianças aqui pesquisadas, deixando-as viciadas como expressou Buddmeier (2007) ao preocupar-se com o processamento da imagem e sua interferência na questão cognitiva da criança. Esse vício impede atividades prazerosas propícias a criança, a falta de discernimento permite o gosto por imagem midiática artificial, que não beneficia seu desenvolvimento, conforme vimos nos capítulos dessa dissertação. Percebe-se nos episódios assistidos que há imagens bonitas, mas também imagens que não são belas aos olhos e aos sentimentos, segundo Buddmeier (2007), a criança que fica muito envolvida com a mídia acostuma com imagens grotescas.

A partir das percepções aqui apresentadas e da contribuição inteiramente fenomenológica de Buddmeier, finalizo com uma citação,

O que acontece na tela exclui a fantasia. Ali nada existe de oculto para descobrir. Assim, o aspecto bizarro e mágico dos acontecimentos, em conexão com o andamento e mais moderna tecnologia, atrai a criança. Certa ânsia por uma sensação é despertada, alienando a criança do mundo que lhe é próprio. Com isso a fantasia é enfraquecida. (BUDDMEIER, 2010, p 54).

Ao findar essa subseção espera-se que os dados trazidos sejam suficientes para a compreensão acerca dos efeitos causados pela imagem midiática, assistidas em desenhos animados. Efeitos que levam a agressividade, efeitos que impedem o brincar, imaginar e fantasiar no convívio com o mundo real, efeitos que geram medo e desprazer diante de algumas imagens. Efeitos que impedem a sensibilidade do real e seus aspectos relevantes para a vida, assim a criança se alimenta e interioriza de imagens com falsas visões sobre a realidade que não condiz com o desenvolvimento infantil, mas que retrata o pensar de acordo com os propósitos da sociedade, que impondo a maneira de pensar, além de retratar a agressão física e verbal.

## 5.6 Síntese dos resultados (sujeitos/mães)

**Quadro 17** – Mostra as unidades de sentidos encontradas

Unidade de Sentido
1) Meios eletrônicos
Todas as mães disseram que seus filhos utilizam como meio eletrônico a televisão para assistir desenhos animados e confirmaram a presença de TV por assinatura. Além da televisão utilizam o celular, e apenas uma criança dispõe do tablete como terceira opção para assistir desenhos animados.
Unidade de Sentido
2) Canais e desenhos assistidos
Todas as mães falaram que seus filhos assistem vários canais, três mães afirmaram o acesso ao <i>YouTube</i> . Embora apenas uma mãe confirme o acesso a Netflix, percebe-se na fala de três mães que seus filhos tenham acesso a esse recurso. Quanto aos desenhos animados assistidos as mães dizem que são vários, mas suas percepções permitem mencionar os preferidos pelos filhos. E apenas uma mãe admite que seu filho assiste outras imagens midiáticas.
Unidade de Sentido
3) Comportamento da criança
O relato das mães entrevistadas mostra que, as crianças apresentam atitudes de inquietação ao assistir desenhos animados e descrevem comportamento diversificado.
Unidade de Sentido
4) Imitação
Mostram atitudes de imitação, sendo a maioria indevida para a criança em desenvolvimento. Todas apresentam muita curiosidade diante das imagens visualizadas na tela.
Unidade de Sentido
5) Desenvolvimento da criança.
As mães concebem o desenho animado como bom, sendo lúdico e educativo, enriquecendo o vocabulário, ensinando de forma lúdica.
Unidade de Sentido
6) Aspectos inadequados para o desenvolvimento.
As percepções ruins para a criança segundo as mães são: impossibilidade de interação com outra criança, linguagem não adequada, incentivo ao homossexualismo e a violência.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

## 5.7 Síntese dos resultados (sujeitos/crianças)

**Quadro 18** – Mostra as unidades de sentidos encontradas

Unidade de Sentido
1) Percepção da criança sobre os desenhos animados
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Todas as crianças que fizeram parte da pesquisa expressaram que assistem muito desenho animado;</li> <li>➤ Cada criança tem conceitos e gostos diferentes em relação ao desenho animado;</li> <li>➤ Todas sentem prazer e gostam de assistir desenhos animados.</li> </ul>
Unidade de Sentido
2) Tipos de sentimentos
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ As crianças ficam felizes ao assistir desenhos animados, mas também apresentam outros tipos de sentimento;</li> <li>➤ A criança Lírio expressa sentimento de ficar brava e choro;</li> <li>➤ A criança Cravo tem sentimento de descontentamento e antipatia;</li> <li>➤ A criança Amor-Perfeito expressa o sentimento de medo.</li> </ul>
Unidade de Sentido
3) Brincadeira e Imaginação
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ As crianças apresentam suas brincadeiras preferidas, percebe-se o movimento e a imaginação diante do brincar;</li> <li>➤ A criança Girassol brinca de pega-pega e esconde-esconde;</li> </ul>

- A criança Lírio brinca com seu cachorro de jogar bolinha, brinca de doutora e mamãe e filhinha;
- A criança Cravo brinca na árvore de casinha, anda de bicicleta, e brinca de fazer pipa;
- O Amor-Perfeito deixa transparecer em sua fala durante a conversa que gosta de brincar de carrinho.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril de 2021.

## 5.8 Síntese dos resultados (objetos)

**Quadro 19** – Mostra as unidades de sentidos encontradas

Unidade de Sentido	
1) Agressividade e conflitos	
➤	Agressividade física e verbal;
➤	Crueldade em amarrar o próximo;
➤	Palavras inadequadas para a criança pequena;
➤	Mostra personagens com atitudes inadequadas;
➤	Tom de voz agressivo, desrespeito, expressão de zangado e de raiva;
➤	Poderes sobrenaturais;
➤	Irritabilidade e agressão;
➤	Observação: Percebe-se a agressividade em todos os episódios, exceto no Jacarelvís.
Unidade de Sentido	
2) Imaginação e Fantasia	
➤	As imagens prontas deixam o expectador passivo, levando a criança a imaginar somente o visto e não o imaginar que surge do seu próprio pensar.
Unidade de Sentido	
3) Presença de meios eletrônicos	
➤	A curiosidade possibilitou a fantasia e a imaginação;
➤	Apresenta meios de transportes modernos e a presença de meios eletrônicos como o celular, data show e computador para simular estratégia de salvamento;
➤	Mostra situação de medo e perigo.
Unidade de Sentido	
4) Ambiente aconchegante na vida da criança	
➤	Relembra ambiente familiar;
➤	Apresenta atividades de rotina como (higiene pessoal, ir para escola, hábitos alimentares);
➤	Mostra brincadeiras simples (bater palma, jogar bola);
➤	Imagens sem muitos detalhes, com cores claras e alegres;
➤	Personagens não emitem palavras;
➤	Utiliza seus gestos e movimentos para chamar atenção.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, abril 2021.

## 6 CONSIDERAÇÕES

A mídia vem sendo foco de estudos por ser envolvente e forte influenciadora, sendo que crianças, adultos e os idosos, se sentem atraídos por ela. Há grande preocupação com as crianças que passam parte do seu tempo diante de uma tela, inclusive do desenho animado. O estudo e a preocupação que se tem com as crianças com a apropriação do desenho animado não são recentes. Desde 1960 Pacheco, que é professora da USP e pesquisadora do LAPIC já desenvolvia seus estudos e primeiras pesquisas em relação ao desenho animado. O desenho animado faz parte da mídia exercendo influência sobre as crianças, as imagens seduzem com suas cores, efeitos e movimentos, o enredo musical e a voz dos personagens também envolvem a criança no seu dia a dia, principalmente o personagem preferido. O desenho animado é o grande sedutor das crianças, e sua imagem é permitida pelos pais conforme visto nesta dissertação e pelas mães entrevistadas que fizeram parte deste estudo, assim se torna aliado dos pais e de professores por fazer parte da prática pedagógica, exceto da Pedagogia Waldorf que tem didática diferenciada fundamentada na Ciência Espiritual Antroposófica apresentando outras prioridades em seu currículo.

Verificou-se nessa pesquisa que o contato com a mídia é prejudicial à criança em fase de desenvolvimento infantil, isso leva ao entendimento que o desenho animado propõe fatores e efeitos inadequados para a criança. Embora os desenhos animados pareçam inofensivos, a investigação aqui apresentada, revela que são inapropriados para a criança por não estar preparada cognitivamente e emocionalmente para receber visualizações e conteúdos abstratos durante a infância e pela falta da contribuição com seu pleno desenvolvimento que ocorre através dos sentidos, que desde o nascimento começam a ser moldados. Considera-se nessa pesquisa o desenho animado como algo abstrato que invade o processo anímico da criança quando ela mergulha na vida midiática.

Diversos fatores podem estar relacionados a efeitos negativos no processo de desenvolvimento da criança, conforme visto no capítulo 4.3, A mídia e seus efeitos na vida da criança, são vários os efeitos negativos que podem afetar a criança que fica muito tempo em contato com os meios eletrônicos. As mães entrevistadas acreditam que os desenhos animados podem trazer benefícios para a criança, essa percepção deve ser respeitada, compete a cada ser humano refletir sobre suas próprias concepções. Os estudos e pesquisas desenvolvidos pela Academia Americana de Pediatria e a Sociedade Brasileira de Pediatria comprovam seus efeitos prejudiciais.

Buddemeier (2010), afirma que a criança que fica muito tempo em frente às telas observando imagens midiáticas apresenta dificuldade para tatear o que está a sua frente e essa imagem inibe a capacidade de imaginar, toda presença de imagem pronta impede a imaginação, a imagem invade a mente, invade o imaginário. Também compara a mídia como uma droga, isso é terrível, seus efeitos são devastadores, destroem o ser humano. Os desenhos animados levam a sensação de prazer oferecida pelas imagens em tela, e a criança em sua inocência não tem noção dos prejuízos interior em seu organismo. Os efeitos negativos atrapalham o processo de desenvolvimento da criança atingindo o corpo e a mente, comprometendo seu estado físico e emocional. Outro efeito negativo está relacionado ao brincar, fantasiar, pois quando a criança passa grande parte de seu tempo assistindo, deixa de vivenciar a infância por meio do brincar.

Para se compreender os princípios que levam a Pedagogia Waldorf ser contra o uso de meios eletrônicos é preciso retomar a base antroposófica em que a pedagogia Waldorf está fundamentada. Steiner (1996) o criador da antroposofia propõe um caminho espiritual oferecendo uma cosmovisão que proporcione a essência da vida humana. Desta forma é possível descrever a natureza da criança e seu desenvolvimento. No primeiro septênio a criança precisa acreditar que o mundo é bom, é um período de muita aprendizagem e desenvolvimento, sendo a criança envolvida no plano físico. Para Romanelli (2017) a primeira infância é fundamental, é a base, um período de construção que envolve a criança, o ambiente, aprendendo por meio da imitação.

No primeiro septênio o corpo contém divisão sistema neurossensorial, rítmico-circulatório e metabólico-motor. Assim Steiner (2015) explica que o sistema neurossensorial são as representações mentais e as imagens marcando o caráter existencial, e o que está no mundo pode ser internalizado pelas imagens. O sistema metabólico-motor, mantém cada parte do corpo, assim como o movimento motor. Entre esses dois polos encontram-se o sistema rítmico, os órgãos internos como o pulmão (respiração) e o pulsar do coração, estando a serviço do sentir. Enquanto o ser humano estiver desenvolvendo o corpo físico, o pensar, o sentir e o querer também estão em desenvolvimento de acordo com os septênios.

No primeiro septênio a criança é toda querer, apresenta uma força enorme para o movimento e formação dos órgãos. Bons sentimentos precisam ser mantidos diante do sentir, o amor, a alegria, são sentimentos ideais para a criança. Quanto ao pensar deve ser equilibrado, isso mantém o organismo sadio. Essa tríade quando alimentada de modo

saudável tanto pela família, principalmente pelos professores, que são o modelo e o espelho para a criança.

Para a Pedagogia Waldorf os brinquedos naturais são ideais para seu desenvolver, os sentidos também são importantes para o viver e desenvolver da criança, através deles vivencia e percebe o mundo. Nesse processo os sentidos e o cultivo da fantasia têm papel fundamental e precisam ser aguçados, pelo fato de o ser humano se desenvolver pelo cultivo dos sentidos e pelo esplendor do mundo real. Ao brincar explorar diversos materiais e texturas, sendo fundamental o contato com os quatro elementos da natureza: terra, água, ar e fogo, atributos relacionados à vida.

Toda a infância é necessária para que a criança aprenda a se coordenar, a ter atenção, a ter habilidades, a ter respeito, a se conhecer e conhecer seu entorno e isso só é possível num ambiente verdadeiro e não virtual onde ela possa se expressar e compartilhar (BORBA, 2013, p. 2).

Dessa forma é possível compreender que o desenho animado seja inadequado a criança por limitar seus órgãos dos sentidos, o movimento e o pensar. Pensando nos prejuízos que a mídia causa ao desenvolvimento da criança, a Pedagogia Waldorf não recomenda o uso da tecnologia para a criança em fase de desenvolvimento. Mas dá grande importância a fantasia infantil criada pela criança. Em Steiner (2019) a fantasia infantil precisa ser apoiada para atuar no contato com o mundo exterior com os brinquedos e no brincar com outras crianças. É importante considerar que os contos de fadas proporcionam modos diferentes de imagens criadas pela criança, em sua imaginação.

Todas as pessoas têm dentro de si uma princesa, e todos conhecem também o dragão, aquela força escura, explosiva, descontrolada, inconsciente, que às vezes ameaça devorar a princesa, nosso ideal mais puro, mais íntimo. Também conhecemos o que significa perder-se na floresta e não achar o caminho de casa. As crianças compreendem estas imagens de forma direta. Elas vivem em imagens. Podemos, então, dizer para um menino que chuta, bate, esperneia descontroladamente: “Pedro segure as rédeas seu cavalo está disparando. Você precisa aprender a ser bom cavaleiro”. Esta imagem vai tocá-lo muito mais profundamente do que se eu disser simplesmente: “Pare com isto! Bater é feio”, etc. (IGNÁCIO, 1995, p.61).

A citação acima deixa evidente que a imagem criada a partir de um conto de fadas, mexe com a criança de modo que acalma, desde que trabalhado dentro dos princípios pedagógicos, diferente do desenho animado.

A tríade do pensar, sentir e querer é afetada pelas imagens oferecidas pelos desenhos animados, em relação ao pensar abafa a imaginação doce e suave que a criança pode desenvolver de modo natural, ou seja, a criança deixa de pensar, imaginar por si própria

reproduzindo imagens por vezes inadequadas em seu sistema neurossensorial. Em contrapartida a Pedagogia Waldorf apresenta uma ação pedagógica extremamente relevante para o desenvolvimento da criança, baseada no brincar nos contos de fadas e atividades artísticas propícias à idade. Referente ao sentir, o desenho animado leva a criança ao sentimento irreal, pelo que é visto nas imagens em tela e não o vivido na prática, pelas experiências concretas em um ambiente familiar ou escolar, ou a partir de uma brincadeira, fazer artístico, ouvir canções ou conto de fadas.

No caso do querer quando a criança se encontra em frente à tela, sua vontade e todo o sistema metabólico são afetados, seu querer é abafado, perde-se a vontade do brincar, imaginar, interagir com o outro. Atitude que contradiz o querer enquanto principal atividade anímica, que deve ser bom, com sentimentos calmos e belos. A forma estética e artística é afetada, o belo deixa de existir, deixa de ser belo por acostumar com as imagens grotescas. Relembrando a fala de Buddemeier (2007) a tela leva a criança ficar estática e com olhos fixos. Ação que impede o imaginar, brincar e o movimento da criança, é uma situação cômica, ela não brinca, mas vê o brincar e o movimento dos personagens visualizados nos desenhos animados, vivencia o mundo virtual no momento em que assiste, para posteriormente imitar, pois conforme Steiner (1996; 2000) a criança do primeiro septênio aprende pela imitação.

Descrever sobre a Pedagogia Waldorf no contexto cultural em que a mídia tem função atuante na sociedade é relevante, a sociedade precisa conhecer o modo diferente de compreender, enxergar, envolver e tratar a criança, a partir dos ensinamentos de Rudolf Steiner, o qual contribuiu grandemente com sua visão antroposófica para a compreensão do desenvolvimento humano e infantil. A reflexão aqui apresentada mostra que é possível substituir os desenhos animados pelo espaço tridimensional explicado por Buddmeier (2007), no qual há possibilidade do movimentar, interagir e relacionar de maneira íntima, ao tocar os objetos, alimentar-se e viver a vida no mundo real composto pelo reino mineral, vegetal, animal e humano. E ainda os substituir por brincadeiras, contos, histórias, canções, imaginação real e verdadeira e o contato artístico e com a natureza que é a melhor forma para o desenvolvimento da criança. Existem formas para alimentar a alma e ficar estático diante de uma tela não é a opção ideal, no entanto a Pedagogia Waldorf nos oferece possibilidades fundamentais para a criança se desenvolver. A contação de histórias por exemplo permite a criança usar seu próprio pensar de acordo com o septênio que se encontra,

No contato com as histórias, a criança tem a possibilidade de compensar excesso de informações do mundo. Ganha um contraponto interior, se revitaliza. Aprende a

escutar, aclama-se e torna-se capaz de centralizar-se. Encontra foco e eixo. Desenvolve sensibilidade e percepção, humor e versatilidade. Enfim, as histórias nos sustentam, levam a novos caminhos de transformação e nos fortalecem (STIRBULOV, 2015, p.133).

A contação de história é uma das atividades mais remotas de que se tem registro na humanidade. É uma atividade que transmite conhecimentos e valores, contribuindo no desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem e o despertar da imaginação, emoções e o interesse e expectativa do ouvinte. A contação de histórias é uma das metodologias usadas pela Pedagogia Waldorf que pode ser desenvolvida na escola e na própria família, que optam pelo desenho animado devido fácil acesso.

Mais do que um divertimento/passa tempo os desenhos animados passaram a ter um significado na vida da criança ao fazerem parte de sua rotina infantil. Ao analisar as percepções significados e sentido das mães entrevistadas e crianças perante o convívio com os vídeos de desenho animado, percebe-se que os desenhos animados seduzem e condicionam e são vistos pela criança como uma necessidade fundamental e diária, como se alimentar e brincar. E pelos pais são vistos como um recurso que contribui para o desenvolvimento de seus filhos. O desenho animado como parte integrante da rotina da criança é permitido pela própria família que oferece o acesso midiático e a imagens em tela. Verificou-se na análise dos dados que as mães entrevistadas afirmam em suas falas que oferecem meios eletrônicos para seus filhos assistirem desenhos animados, inclusive outros canais conforme constatados na fala da criança Amor-Perfeito.

Embasada nos relatos das mães Begônia, Margarida, Azaleia e Rosa considera-se que o desenho animado gera comportamentos de ansiedade, movimento limitado, imitação e ainda a indução ao consumismo. Referente a imitação, autores antroposóficos estudados nesta dissertação tem a concepção que a imitação deve ser aprendida no meio familiar a partir de bons exemplos e também no ambiente escolar tendo os professores como espelho, segundo eles os movimentos devem ser espontâneos, a criança precisa brincar, correr, pular e saltar. Segundo Borba (2013), os aparelhos eletrônicos prejudicam a fala levando a criança a falar aos pouquinhos e num timbre que não é normal, impede a criança de sentir cheiros sem estímulo para cheiros naturais, não permitem o sentido do tato, além de prejudicar o desenvolvimento dos músculos oculares desenvolvidos nos quatros primeiros anos da criança, podendo causar encurtamento dos músculos levando a miopia.

Considera-se também que as mães entrevistadas reconhecem os aspectos inadequados para o desenvolvimento da criança, no entanto, as percepções são superficiais, sem reflexão dos efeitos que o desenho pode gerar em seus filhos. As mães acabam sendo vítimas e induzidas a pensar que o desenho animado traga mais benefícios do que efeitos nocivos, a própria mídia, inclusive os programas infantis induzem a esse tipo de pensamento. Os sujeitos da pesquisa percebem atos de violência nos desenhos animados. O ideal seria a criança evitar contato com desenhos que retratam violência e maldade, a luta entre o bem e o mal, porque cenas dessa amplitude a impedem de perceber que o mundo é bom.

Há muitas cenas de violência nos desenhos animados, conforme já mencionado na pesquisa sobre essa questão é possível considerar que quando as imagens midiáticas emitidas por meios eletrônicos “tomam o lugar do ser humano, criam-se seres agressivos, desumanos, insensíveis, calculistas, estressados, apressados, impacientes e ansiosos” (BORBA, 2013, p.2). Outro fator a ser considerado é o fato de alguns desenhos animados poderem causar medo e angústia, que para Steiner (2016, p. 28), “tudo o que se refira ao negror: é a nuance do susto, a nuance do medo”. Cenas assustadoras e desconhecidas ao olhar doce e infantil da criança, imagens grotescas causadoras de violência e medo, sons e vozes medonhas são aspectos inibidores que impedem a criança de absorver o mundo bom que a rodeia. O período correspondente ao primeiro septênio é um período muito bonito em que a criança desenvolve física e cognitivamente no ambiente que a permeia, e também um período de muita compreensão, em que recebe amor, afeto, toque físico, carinho e cuidado, portanto os sentimentos e sensações que fazem mal devem ser evitados.

Verifica-se que as crianças aqui pesquisadas, mantêm contato diário com os desenhos animados pela televisão, *YouTube* e Netflix, por considerá-los legais, bons e atrativos. Há um envolvimento emocional que leva a criança gostar dos desenhos animados e seus personagens, conforme visto no capítulo que trata da Compreensão dos dados. É possível perceber na fala das crianças que o desenho animado gera sentimento “de alguma forma cada coisa atua sobre o sentimento humano, embora frequentemente de modo sutil, permanecendo meio inconsciente” (STEINER, 2016, p. 27). Assim os sentimentos de contentamento e descontentamento são gerados nas crianças diante dos desenhos animados, afirmando ficarem felizes ao estarem em contato com as imagens apresentadas nos desenhos. Essa felicidade é irreal, proporciona um sentimento que a impossibilita de vivenciar sentidos ativos, inclusive a interação com o outro. É importante reafirmar que as crianças são capazes de falar sobre seus

sentimentos relacionados aos desenhos animados expressando o medo, o sentimento de repulsa, sentimento que deixa feliz e que deixa triste levando a expressão física do choro, a antipatia e a simpatia estão presentes nesse contexto. Mas percebe-se que mesmo diante da imersão dos desenhos animados na vida da criança ela ainda prefere o brincar, o brincar é algo natural, que a criança precisa vivenciar em seu cotidiano, o próprio corpo em desenvolvimento solicita o brincar, o imaginar e o fantasiar.

Ao refletir sobre os significados e sentidos de desenhos animados, a partir das imagens vistas na tela do *YouTube* verificou-se que um vídeo leva a outro; suas imagens revelam os mesmos aspectos já mencionados, imagens coloridas, com muito movimento e diálogo que atrai e prende a atenção do telespectador. Os aspectos percebidos revelam atitudes de violência compatíveis com a fala dos sujeitos entrevistados, que considera o desenho animado violento e a maioria mostra vocabulário e atitudes inadequadas. Atitudes de maldade, brigas, agressão física e verbal, magia e lutas entre o bem e o mal, são observadas nas imagens viciantes oferecidas a criança. Assim como o consumismo e atos imitativos. Mas também apresentam sentimentos de bondade, amizade, respeito e o brincar vivenciado pelo personagem e não pela criança que assiste. O nome desenho animado parece inofensivo, assim como suas imagens, mas os atos imitativos que podem ser incorporados pelas crianças que os assistem, não são benéficos para o primeiro septênio. Os desenhos animados foram analisados por estarem postos no mundo, como documentos, em que são apresentados para a criança pelo fato do adulto, sem tempo para se dedicar aos cuidados dessa criança, provavelmente lhe coloca em frente a uma tela a ser assistida.

Reafirma-se que a intenção em momento algum é falar mal da tecnologia e da mídia, sua existência foi sendo construída, ela existe e não deixará de existir. No entanto deve ser usada com cautela, por mostrar assuntos e conteúdos interessantes que possibilitam o ser humano manter-se informado. Como resultado deste estudo tem-se a intenção de mostrar os efeitos que os desenhos animados acarretam na criança em desenvolvimento. Aos pais e educadores cabe a reflexão que o caminho apontado pela Pedagogia Waldorf, é um caminho diferente, com olhar amoroso em relação à criança contendo doçura e a boniteza de educar, cuidar e ensinar, possibilitando um crescer saudável com bases sólidas para que tais aprendizagens e desenvolvimento aconteçam. Assim, finaliza-se esta pesquisa sem a pretensão de concluir, pois ela contribui com outras pesquisas que buscam compreender os

processos dos efeitos no corpo e mente humana. Viver o desafio de ir à contramão do mundo, não é fácil, mas é possível, necessitando de ousadia para querer ensinar com liberdade.

## REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, F. **Literatura infantil, gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1997.

ADAMY, E. K. **Validation in grounded theory: conversation circles as a methodological strategy**. Revista Brasileira de Enfermagem, v.71, n.6, 2018.

AEPPLI, W. **O Organismo sensório: sua perda e seu cultivo. A Teoria dos sentidos, de Rudolf Steiner e o seu significado para a Educação**. Tradução de Lucinda Dias. Basileia, 1955.

AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS - AAP. **Crianças, adolescentes e a mídia** **Conselhos de Comunicação e Mídia**. Pediatrics, 2013. Disponível em: <https://pediatrics.aappublications.org/content/132/5/958.full>. Acesso em: 30 de mar. 2021.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Tradução de Dora Fraksman. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BACH, J. **Fenomenologia de Goethe e Educação, a filosofia da Educação de Steiner**. Lohegrin, Curitiba, Paraná, 2017.

BARBOSA, R. F. M.; GOMES, C. F. **Brincadeira e desenho animado - a linguagem lúdica da criança contemporânea**. X Congresso Nacional de educação - Educere. I Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação – SIRSSE. Curitiba, 7 a 10 de novembro de 2011. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5656\\_3458.pdf](https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5656_3458.pdf). Acesso em: 06 de set. 2021.

BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009.

BENTES, J. **Infância e cultura digital: diálogo com gerações**. 1 ed. Curitiba, Appris, 2017.

BICUDO, M. A. V. **Fenomenologia: Confrontos e avanços**. Editora Cortez. Perdiz, São Paulo. 2000.

BICUDO, M. A. V. **Pesquisa qualitativa segundo a visão fenomenológica**. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

BICUDO, M. A. V. **Sobre a fenomenologia. Sociedade brasileira de estudos e pesquisa qualitativos**. São Paulo, 1990.

BORBA, T. P. M. **Mídia e Infância. Jornal da Escola Waldorf de Educação Infantil Jardim das Amoras**. Edição Junho/julho/agosto, 2013. Disponível em: <http://jardimdasamoras.com.br/wp-content/uploads/2017/03/Informativo-Jardim-das-Amoras-2013-06.pdf>. Acesso em: 29 de mar. 2021.

BORGES, M. **Nos bastidores da mídia: como os meios de comunicação afetam a mente.** 2ed. Atual - Tatuí, São Paulo - Casa Publicadora Brasileira, 2016.

BORRE, L. M.; REVERDITO, R. S. **Análise ecológica do ensino infantil e as interfaces com a Educação Física.** Revista de Estudos Aplicados em Educação, v.5, n.9, jan./jun. 2020.

BUDDEMEIER, H. **Mídia e Violência: como as cenas de violência atuam, e por quê?** Tradução de Rita de Cássia Fischer. São Paulo: Antroposófica: Aliança pela Infância, 2007.

BUDDEMEIER, H. **Jogos Eletrônicos e Realidade Virtual: Desafio ao bom-senso na educação.** Tradução de Jacira Cardoso. São Paulo: Antroposófica: Ad Verbum Editorial, 2010.

BRANDÃO, Z. **Conversa com pós-graduandos.** 2.ed. - Rio de Janeiro: Forma & Ação, p.124, 2010.

BRANDÃO, L. C.; REIS, C. J. T. **Importância do ambiente de jardim de infância Waldorf no desenvolvimento da coordenação motora de crianças de quatro a seis anos.** Revista Entreideias, v. 7, n. 1, p.117-134, Salvador, 2018.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil.** Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/eduinfparqualvol1.pdf>. Acesso em: 05 de abr. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 01 de abr. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília, DF: MEC/SEB, 1998. Disponível: <http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file>. Acesso em: 01 de abr. 2021.

BRASIL. Ministério de Educação. Secretária de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil.** v. 01, 02, 03, Brasília, 2001.

BRITO, R. **Estilos de mediação do uso de tecnologias digitais por crianças até aos 6 anos.** Da Investigação às Práticas, v.8, n.2, p.21 -46, 2018.

CAPES. **Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Banco de Teses e Dissertações.** Disponível em: <http://bancodeteses.capes.gov.br/>. Acesso em: 25 a 31 de mai. 2019.

CARNEIRO, K. T.; ASSIS, E. R.; BRONZATTO, M. **A Presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários**. R. Educ. Públ. Cuiabá, v.27, n.66, p.815-838, set./dez. 2018.

CASTRO, R. E. V. **A miopia em crianças aumentou devido à pandemia?**. Disponível em: <https://pebmed.com.br/a-miopia-em-criancas-aumentou-devido-a-pandemia/>. Acesso em: 21 de jul. 2021.

CORBELLA, L. **O Imaginário e o Processo de Criação Artística**. AISTHE, v.11, n.9, 2012.

CORDEIRO, J. [org.]. **Cultura da Mídia e Educação: relações cruzadas**. Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2018.

DURAND, G. **A imaginação: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Tradução de Renée Eve Levié. 6ªed. - Rio de Janeiro: DIFEL, 2014.

FERNANDES, A. H. **As crianças e os desenhos animados: mediações nas produções de sentidos**. Rio de Janeiro: NAU, 2012.

FERREIRA, A. B. O. **O Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa**. Marina Baird Ferreira (Coord.). 8 ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FRIEDMANN, A. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. Cotidiano escolar: ação docente, 1.ed. - São Paulo: Moderna, 2012.

GAMBOA, S. S. **Epistemologia da Pesquisa em Educação**. Campinas, Práxis. 1998. Tese de doutorado. Disponível em: <http://www.geocities.ws/grupoepisteduc/arquivos/tesegamboa.pdf>. Acesso em: 20 de abr. 2019.

GENTILE, D. A. *et al.* **Well-Child Visits in the Video Age: Pediatricians and the American Academy of Pediatrics' Guidelines for Children's Media Use**. Pediatrics, v.114 n.5, p.1235-1241, 2004.

GHEDIN, E.; FRANCO, M. A. S. **A reflexão como fundamento do processo investigativo**. In: GHEDIN, E.; FRANCO, M. A. S. Questões de método na construção da pesquisa em educação, São Paulo: Cortez, p. 03 – 126, 2008.

GIL, M. O. G. **Brincar é coisa muito séria**. Colunista da Revista de Pediatria SOPERJ. Referência: Número atual: 17.3 – Outubro, 2017. Disponível em: <https://4daddy.com.br/brincar-e-coisa-muito-seria/>. Acesso em: 30 de mar. 2021.

GLÖCKLER, M.; HÜBNER, H.; FEINAUER, S. **Crescer Saudável no Mundo das Mídias Digitais: guia de orientação para pais, professores e todos os demais responsáveis por crianças e jovens**. São Paulo Verbum, editorial, 2020.

GOLDENBERG, M. **A Arte de Pesquisar: Como fazer Pesquisa Qualitativa em Ciências Sociais**. 8 ed. Editora Record 2004.

HADDERS-ALGRA, M. **Interactive media use and early childhood development.** J Pediatr. (Rio J), v. 96, n 3, p. 273-275, 2020.

HECKMANN, H. **Jardim-de-infância: estruturando o ritmo diário segundo as necessidades da criança pequena.** Tradução de Jacira Cardoso. São Paulo: Federação das Escolas Waldorf no Brasil: Aliança pela infância, 2008.

HEYDEBRAND, C. V. **A natureza anímica da criança.** Tradução de Rudolf Lanz. 2 ed. São Paulo: Antroposófica, 1991.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

IGNÁCIO, K. R. **Criança querida: O dia a dia das creches e jardins de infância.** São Paulo: Antroposófica: Associação comunitária Monte Azul, 1995.

JUNG, C. G. **O desenvolvimento da personalidade.** Tradução de Frei Valdemar do Amaral. 1972.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, Perspectwa. Florianópolis, n. 22, p. 105-128, 1998.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica - 5 ed.** São Paulo: Atlas, 2003.

LANZ, R. **A Pedagogia Waldorf: caminho para um ensino mais humano.** 12 ed. São Paulo: Antroposófica, 2016.

LIEVEGOED, B. **Desvendando o crescimento: As fases evolutivas da infância e da adolescência.** São Paulo: Antroposófica, 1994.

MARINIS, L. L. P. **A Educação Infantil sob a perspectiva da Pedagogia Waldorf.** Monografia (Graduação) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências, Bauru, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/126653/000839054.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 30 de mar. 2021.

MULLER, J. C.; FANTIN, M. **Desafios da mediação familiar e escolar no uso das tecnologias digitais pelas crianças.** Trabalho - 39ª Reunião Nacional da ANPEd, Educação e Comunicação, 2019. Disponível em: [http://39.reuniao.anped.org.br/wp-content/uploads/sites/3/trabalhos/5363-TEXTO\\_PROPOSTA\\_COMPLETO.pdf](http://39.reuniao.anped.org.br/wp-content/uploads/sites/3/trabalhos/5363-TEXTO_PROPOSTA_COMPLETO.pdf). Acesso em: 13 de jul. 2021.

NOBRE, J. N., *et al.* **Quality of interactive media use in early childhood and child development: a multicriteria analysis.** J Pediatr (Rio J). 2020.

OLIVEIRA, F. M. C. *et al.* **Ciência e espiritualidade em ação: o legado de Rudolf Steiner.** South American Journal of Basic Education, Technical and Technological. v.7, n.1, edição jan/abr, p.583-606, 2020.

OLIVEIRA, D. M. S.; SHIMIZU, A. M. **A criança e o desenho animado: concepções sobre os desenhos mais assistidos e os personagens preferidos.** III Encontro Nacional de Estudos da Imagem. Disponível:  
<http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais2011/trabalhos/pdf/Dilian%20Martin%20Sandro%20de%20Oliveira.pdf>. Acesso em: 18 de jul. 2021.

OLIVEIRA, D. M. S.; MORAIS, A. **Conflitos interpessoais e desenho animado: Um estudo sobre os estilos de resolução predominantes.** PsicolArgum. jan./mar., v.34, n.84, p.01-14, 2016. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-835162>  
 Acesso em: 28 de mar. 2021.

PAIVA, N. M. N.; COSTA, J. S. **A influência da tecnologia na infância: Desenvolvimento ou Ameaça?** Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>.  
 Acesso em: 06 de set. 2021.

PEREIRA, M. M. **Percepções sobre os desenhos animados na primeira infância e a mediação parental,** 2018. Disponível em:  
<https://abpeducom.org.br/publicacoes/index.php/portal/catalog/download/26/20/814-1?inline=1>. Acesso em: 13 de jul. 2021.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância.** Tradução de Suzana Menescal de Alencar Carvalho e José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

REVERDITO, R. S. *et al.* **O cotidiano da criança na instituição de ensino: espaço e tempo disponível para atividades lúdico-motoras.** Pensar a Prática, Goiânia, v. 16, n. 2, p. 320-602, abr./jun. 2013.

ROMANELLI, R. A. **A arte e o desenvolvimento cognitivo um estudo sobre os procedimentos artísticos aplicados ao ensino em uma escola Waldorf.** Doutorado em Educação. Universidade de São Paulo: São Paulo, 2018.

ROMANELLI, R. A. **A Pedagogia Waldorf: cultura, organização e dinâmica social.** v1, Curitiba. Appris, 2017.

ROWAN, C. **O impacto da tecnologia na criança em desenvolvimento.** 2013. Disponível em: [https://www.huffpost.com/entry/technology-children-negative-impact\\_b\\_3343245](https://www.huffpost.com/entry/technology-children-negative-impact_b_3343245).  
 Acesso em: 29 de mar. 2021.

SALGADO, R. G. **Da menina meiga à heroína superpoderosa: infância, gênero e poder nas cenas da ficção e da vida.** Cad. Cedes, Campinas, v.32, n.86, p.117-136, jan.-abr. 2012.

SANTANA, A. M.; FERREIRA, L. G. **A tv e a educação: um estudo sobre a influência dos desenhos animados nos valores morais da criança.** Cadernos da Pedagogia. São Carlos, v.9 n.17, p.2-18, jul-dez 2015.

SARMENTO, M. J. **Imaginário e Cultura da Infância**. Disponível em: [https://scholar.google.com.br/scholar?hl=ptBR&as\\_sdt=0%2C5&q=imagin%C3%A1rio+e+cultura+da+infancia&btnG=](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=ptBR&as_sdt=0%2C5&q=imagin%C3%A1rio+e+cultura+da+infancia&btnG=) Acesso em: 05 de abr. 2020.

SCHILLER, F. **A educação estética do homem**. Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. 4 ed, 2002.

SILVA, B. T. **A representação social da infância veiculada no desenho animado Hora de aventura**. Presidente Prudente: [s.n.], Dissertação de Mestrado. 2016.

SIQUEIRA, A. W. N. **Televisão sob o olhar de crianças Cuiabanas**, Cuiabá: EdUFMT, p.92, v.3. Coletânea Educação, Subjetividade e Psicanálise. 2008.

SETZER, V. W. **Criança e jovem sem tevê: postura radical ou sensata?** Revista eletrônica pontocom. 2009. Disponível em: <http://revistapontocom.org.br/edicoes-antiores-entrevistas/crianca-e-jovem-sem-teve-postura-radical-ou-sensata>. Acesso em: 29 de abr. 2021.

SETZER, V. W. **Os meios eletrônicos e a educação, no lar e na escola: uma síntese de problemas e recomendações**. 2019. Disponível em: <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/meios-educacao-sintese.pdf>. Acesso em: 10 de abr. 2021.

STEINER, R. **A educação da criança segundo a ciência espiritual**. Tradução de Rudolf Lanz. São Paulo: Antroposófica, 1996.

STEINER, R. **A Arte da Educação - I**. Tradução de Rudolf Lanz, Jacira Cardoso. SP, Ed. Antroposófica, 5ªed. 2015.

STEINER, R. **A Arte da Educação – II– metodologia e didática no ensino Waldorf**. Tradução de Rudolf Lanz, Jacira Cardoso. S. Paulo, SP, Ed. Antroposófica, 3ªed. 2016.

STEINER, R. **A Arte da Educação – III – Discussões pedagógicas**. Tradução de Rudolf Lanz. S. Paulo, SP: Ed. Antroposófica, 2ªed. 2015.

STEINER, R. **Andar, falar, pensar: a atividade lúdica**. Tradução de Jacira Cardoso. São Paulo: Antroposófica, 2014.

STEINER, R. **A Pedagogia Waldorf: cultura, organização e dinâmica social**. v.1. Curitiba: Appris, 2017.

STEINER, R **A prática pedagógica: segundo o conhecimento científico - espiritual do homem**. Tradução de Christa Glass. São Paulo: Federação das Escolas Wardorf no Brasil, 2000.

STEINER, R. **Os doze sentidos e os setes processos vitais**. Conferência proferida em Dornach (Suíça), em 12 de agosto de 1916. Tradução de Christa Glass. São Paulo: Antroposófica, 2012.

STEINER, R. **O desenvolvimento saudável do ser humano: uma introdução à pedagogia e a didática antroposóficas**. Tradução de Rudolf Wiedemann, Rosemarie Schalldach, Jacira Cardoso. 2 ed. São Paulo: Antroposófica: FEWB – Federação das escolas Waldorf no Brasil, 2019.

STIRBULOV, S.; LAVIANO, R. **A Arte de educar em família: os desafios de ser mãe e pai nos dias de hoje**. São Paulo: All Print Editora, 2015.

STRASBURGER, V. C.; WILSON, B. J.; JORDAN, A. B. **Crianças, adolescente e a mídia**. Tradução de Sandra Mallmann. Porto Alegre: Penso, 2 ed. 2011.

STRASBURGER, V. C.; JORDAN, A B; DONNERSTEIN, E.D. **Efeitos da mídia na saúde em crianças e adolescentes**. AAP - American Academy of Pediatrics, 2010. Disponível em: [https://pediatrics.aappublications.org/content/125/4/756?ijkey=457bbe1c548e8a70493cacbef380f9fc06874540&keytype=tf\\_ipsecsha](https://pediatrics.aappublications.org/content/125/4/756?ijkey=457bbe1c548e8a70493cacbef380f9fc06874540&keytype=tf_ipsecsha). Acesso em: 30 de mar. 2021.

TAVARES, G. S.; GOMES, M. A. V. **Efeitos da televisão sobre o comportamento da criança de 08 a 12 anos de idade**. Sabres docentes em ação. v.03, n.01, 2017.

TOKARNIA, M. **Pesquisadores alertam para riscos de crianças expostas a telas: na pandemia, essa exposição aumentou**. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-05/pesquisadores-alertam-para-riscos-de-criancas-expostas-telas>. Acesso em: 13 de jul. 2021.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VIANNA, G. V. G. M. (Org.). **Infância na mídia**. Belo Horizonte: Autêntica: Editora, 2009.

\_\_\_\_\_. **A escola 'sem tecnologia' onde as telas estão fora dos limites - mesmo em casa**. Disponível em: <https://www.theguardian.com/education/2015/sep/29/the-no-tech-school-where-screens-are-off-limits-even-at-home>. Acesso em: 13 de jul. 2021.

\_\_\_\_\_. Federação das Escolas Waldorf no Brasil. **BNCC e Pedagogia Waldorf. A etapa da educação infantil**. 2020. Disponível em: [http://fewb.org.br/documentos\\_bncc/BNCC-EI-Texto%20Final.pdf](http://fewb.org.br/documentos_bncc/BNCC-EI-Texto%20Final.pdf). Acesso em: 01 de abr. 2021.

\_\_\_\_\_. Federação das Escolas Waldorf no Brasil. **Memorando acerca da educação no mundo digital. Fórum Internacional do Movimento Pedagógico Waldorf (Círculo de Professores Waldorf)**. Disponível em: <http://www.fewb.org.br/tecnologia.html>. Acesso em: 19 de jul. 2021.

\_\_\_\_\_. **Ondas eletromagnéticas: saiba como elas afetam a sua saúde**. Sua Dieta e Saúde, 2020. Disponível em: <https://suadietaesaude.com.br/ondas-eletromagneticas-saiba-como-elas-afetam-a-sua-saude/>. Acesso em: 06 de abr. 2021.

\_\_\_\_\_. **Uso apropriado de idade de tecnologias digitais: Petição lançada pela rede Eliant e a Alliance for Humane Education.** 2020. Disponível em: <https://www.mynewsdesk.com/goetheanum/pressreleases/age-appropriate-use-of-digital-technologies-petition-launched-by-the-eliant-network-and-the-alliance-for-humane-education-3052895> Acesso em: 13 de abr. 2021.

## **APÊNDICE A - TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM A MÃE BEGÔNIA**

**Pesquisadora:** Oi, boa tarde. Fico feliz de você participar dessa pesquisa, por disponibilizar um pouquinho do seu tempo. A primeira coisa que gostaria de saber: seu filho (a) assiste desenho animado?

**Begônia:** Oi é um prazer poder lhe ajudar e meu filho sim, ele assiste desenho animado.

**Pesquisadora:** Qual meio eletrônico seu filho (a) utiliza para assistir desenhos animados? E quais canais e desenhos assistem?

**Begônia:** O meu filho utiliza três recursos aqui em casa tem hora que fica no celular, tem hora que fica no tablete e quando ele enjoa dos dois vai para a televisão, ele assiste quase todos os canais que temos aqui, Nick Júnior, TV Globinho, Discovery Kids, Disney, ele vai variando, vai mudando, do desenho que ele gosta tem um pouco em canal como Pepa, Monster Matine, Patrulha Canina, Jovens Titãs, Mine Bich é bastante e Bob Esponja.

**Pesquisadora:** Percebo que tem muitas opções, realmente a mídia hoje oferece muita coisa, tanto para os adultos como para as crianças.

**Pesquisadora:** Como seu filho se comporta ao assistir desenhos animados?

**Begônia:** Depende do desenho, se ele estiver assistindo um desenho que seja mais para o lado educativo, fica quieto e pergunta tem curiosidade, pergunta o que é isso? E também aprende com os desenhos, tipo o desenho Show da Luna, mas os desenhos de ação quer imitar, se o desenho chuta ele também quer chutar, se o desenho pula ele também quer pular, mas no geral quase não sossega para assistir e fica o tempo todo mexendo no sofá, mas tá assistindo, toda hora ele levanta bebe água senta, levanta, sobe no sofá, mesmo assim ele assiste e conta tudo certinho, conta tudo o que aconteceu.

**Pesquisadora:** Agora surgiu uma curiosidade, ele assiste durante muito tempo, e quando ele assiste você também assiste com ele? Porque você disse que ele faz perguntas.

**Begônia:** Às vezes, assisto quando tenho um tempinho sento com ele para assistir como aqui em casa é cozinha americana ele fica aqui, e só nós dois, eu acabo assistindo, ouvindo, e ele assistindo, se surge uma palavra nova ele quer saber: o que é? Porque acontece isso? Ele não assiste o tempo todo, mas se tiver uma criança para brincar com ele, nem liga para televisão, não liga para o tablete e nem para o celular, não pra nada. Se tiver uma criança aqui em casa o dia inteiro para brincar com ele não pega em nada eletrônico, só brincar mesmo, porque ele gosta de brincar, mas como não tem ninguém pra brincar com ele sendo só eu e o pai dele às

vezes, acaba ficando certo tempo na televisão principalmente de manhã. Agora com essa pandemia disse que já quer voltar logo para a escola, porque gosta de brincar, adora brincar, principalmente brincar de correr.

**Pesquisadora:** Que bonitinho quer voltar para a escola, fala que logo, logo irá retornar com a graça de Deus.

**Pesquisadora:** Mas você considera o desenho animado como bom ou ruim para o desenvolvimento de seu filho(a)?

**Begônia:** De modo geral eu considero bom, assim como os jogos e as brincadeiras, eu vejo o desenho como ludicidade e a gente sabe que o lúdico é importante para o desenvolvimento da criança, só não é tão bom porque a criança não acaba interagindo com outra criança, mas eu percebi que ajuda bastante com o desenvolvimento do meu filho, porque eu percebi que ele fica bastante curioso com os assuntos abordados no desenho, acaba estimulando a curiosidade dele. Percebi que contribuiu para o vocabulário dele, acabou trazendo palavras novas, que a gente não ensinou, nem eu nem o pai dele, várias vezes ele falou palavras que nós nunca dissemos pra ele o que era, assim acabou enriquecendo o vocabulário dele, a gente falava assim, XXXX onde você escutou essa palavra, quem falou pra você essa palavra, e algumas vezes ele falou que assistiu no desenho né. Outra coisa que eu vi que ele acabou aprendendo o que é certo e o que é errado, o que é o bem, e o que é o mal, aprendeu sobre a importância e o respeito ao próximo, a natureza, aos animais, isso tudo eu percebi e outra coisa bem importante que eu acho, assim que o desenho animado ajuda os pais e o desenvolvimento da criança são assuntos é difícil de conversar, falar sobre... deixa eu ver aqui éé, falar sobre a morte, por exemplo é difícil falar pra criança sobre a morte, é um assunto que não é fácil para abordar com uma criança e tem os desenhos que trás esse assunto com tanta facilidade na linguagem deles mesmos, que acabam aprendendo de uma maneira lúdica, sem fazer com que eles sintam talvez uma dor, sei lá, e aí a gente vai lá e complementa, assuntos reais que é difícil falar para a criança, o desenho acaba ensinando de forma lúdica e isso é bom para a criança, acaba aprendendo, só que também tem alguns desenhos, né por outro lado que não são tão bons, posso citar um que não é legal a Pepa não é bom pra criança as vezes ela é muito egoísta, pensa somente nela. Então os desenhos que meu filho tem assistido de forma geral contribuiu e vem contribuindo bastante para o desenvolvendo dele, ele está mais crítico, sabe se posicionar, são coisas assim, que os pais não acabam ensinando, e ele acabou aprendendo, porque assiste bons desenhos é tudo assim uma questão de se o desenho for bom ele acaba

aprendendo coisa boa, se o desenho não for um bom exemplo, se o personagem não um bom exemplo, tende a não aprender coisas boas, meu filho graças à Deus só aprendeu coisa boa, e também o que a gente acha que é errado, que ele não deve absorver a gente tira da cabeça dele e as vezes até não deixa ele assistir, a Pepa mesmo nós não gostamos da Pepa e as vezes quando a gente pode fala que não é pra ele assistir. Né. Mas de forma geral tem muitos desenhos que tem coisa boa e que contribui mesmo para o desenvolvimento da criança em muitas coisas.

**Pesquisadora:** Fico feliz com tua participação, tenha certeza que contribuiu bastante, gostei das respostas, depois vamos agendar com seu filho uma roda de conversa.

## APÊNDICE B - TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM A MÃE MARGARIDA

**Pesquisadora:** Boa tarde, de antemão agradeço por aceitar o convite em participar da pesquisa. Farei algumas indagações relacionadas ao tema de pesquisa.

**Pesquisadora:** Seu filho (a) assiste desenho animado?

**Margarida** Sim. A minha filha assiste desenho animado tanto na televisão como no *YouTube* pelo celular.

**Pesquisadora:** Você disse que a sua filha assiste pela televisão e pelo celular pelo *YouTube*, quais canais ela acessa e quais desenhos assiste?

**Margarida:** Pela televisão ela assiste pela TV a cabo, então ela assiste, tem o canal da Glube, ela gosta, é um canal só de desenhos, tem Nickleond, deixa eu ver se consigo lembrar os outros, são três canais que são os preferidos dela que passa desenho o dia todo. E no *YouTube* ela assiste *Ladbug*, *Pepa Pig*, são os que ela mais gosta e *Masha e o Urso*.

**Pesquisadora:** Como sua filha se comporta ao assistir desenhos animados?

**Margarida:** Ela não fica quieta, ela assiste, fica de cabeça pra baixo, ela deita, ela rola, ela levanta, ela sai se a gente chega perto ela quer comentar o que tá vendo, faz pergunta demais, pergunta tudo sobre o desenho, pergunta se é verdade, se aquilo acontece na vida real, se aquilo vai acontecer com ela, gosta muito de questionar, não fica sentada assistindo ela fica se revirando e na maioria das vezes fica de cabeça pra baixo.

**Pesquisadora:** Quando você diz de cabeça pra baixo ela está na cama ou sofá?

**Margarida:** Tanto na cama quanto no sofá ela põe os pés para cima, vira cambalhota, mas assiste de cabeça pra baixo, eu brinco com ela, dou medo pra ela falo que isso faz mal, que vai subir sangue para a cabeça, mas de repente ela vira de novo.

**Pesquisadora:** Você considera o desenho animado como bom ou ruim para o desenvolvimento de seu filho (a)?

**Margarida:** Eu considero bom, como ela questiona muito é uma forma de aprendizado pra ela, e ela sempre pergunta tira as dúvidas, eu considero bom e depende do desenho também né, hoje em dia os desenhos são bastante educativos.

**Pesquisadora:** Você pode citar um exemplo das perguntas que ela faz?

**Margarida:** Por exemplo, se aparece um tubarão, ela pergunta se aqui também tem tubarão no nosso rio aonde ele vive, se morde, quando aparece as sereias ela pergunta se existe sereia, se agente consegue nadar sem respirar igual a elas, no caso elas respiram debaixo da água, são

perguntas desse estilo, assim. Quando é no *YouTube* ou na *Netflix* e não entende ela volta o vídeo e assiste de novo, mas quando é na TV ela pergunta mãe o que aconteceu, tal, mas aí eu não sei por que não estou assistindo, né falo a mamãe não sabe depois a gente vê, mas aí ela deixa pra lá.

**Pesquisadora:** Entendi são curiosidades a partir das imagens que visualizou.

**Margarida:** E ela aprende também tem um desenho que ela gosta muito *Winx*, lá são fadas tem superpoderes e aí as veze parece assim, que o poder delas só aumenta, ou elas conseguem algum outro por desvendar algum mistério a partir da pureza, tem que ter o coração puro, atitudes boas, então ela fala, ó mãe, se agente fazer o bem, a gente consegue, aí ela quer saber se ela também vai ter poder. Eu explico que não que é só um desenho, então agora ela já está começando a ter uma noção do que é real e do que é fantasia.

**Pesquisadora:** Essas fadas apresentam somente atitudes boas ou indevidas e sua filha as imita?

**Margarida:** As fadas *Winx* tem as fadas boas e as ruins, então sempre tem uma briga, as fadas ruins tentando fazer mal e as fadas boas vão lá acabam vencendo elas tem aquelas brigas de poderes. Né.

**Pesquisadora:** Você percebe atos imitativos, no dia a dia ou nas brincadeiras?

**Margarida:** Coisas assim ela não imita não, ela só assiste mesmo.

**Pesquisadora:** Ok. Agradeço tua disponibilidade em contribuir com essa pesquisa.

**Pesquisadora:** E a roda de conversa com sua filha será possível?

**Margarida:** Sim, posso amanhã às 18h30min horas.

**Pesquisadora:** Ok. Combinado. Agradeço suas contribuições mãezinha.

## **APÊNDICE C - TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM A MÃE AZALEIA**

**Pesquisadora:** Oi, boa tarde, tudo bem? Obrigada pelo aceite em participar da pesquisa.

**Azaleia:** Boa tarde, tudo bem, graças à Deus.

**Pesquisadora:** Que bom.

**Pesquisadora:** Seu filho (a) assiste desenho animado?

**Azaleia:** Sim, meu filho assiste desenho animado.

**Pesquisadora:** Qual meio eletrônico seu filho (a) utiliza para assistir desenhos animados? E quais canais e desenhos assistem?

**Azaleia:** O meio eletrônico é a TV e os canais que ele assiste, que ele gosta é o ZooMoo bem educativo para a idade dele.

**Pesquisadora:** Então assiste pela TV e por canal por assinatura, mas ele não assiste outros desenhos?

**Azaleia:** Ele assiste por TV por assinatura, assiste vários canais que a assinatura oferece pelo celular pouco tem acesso, por que aqui na minha rua não tem, não passa internet, e a minha e pelo pacote de dados, então, aí ele fica mais na televisão do que no celular.

**Pesquisadora:** Entendi. Mas você sabe dizer outros além do ZooMoo?

**Azaleia:** O canal que ele gosta de assistir é o ZooMoo Kids, Os desenhos de criança para criança Jacarelviz, Giramille, Discovery Kids, os desenhos são Luna, Pepa, Patrulha Canina, Jorge Curioso.

**Pesquisadora:** Como seu filho se comporta ao assistir desenhos animados?

**Azaleia:** Quando ele assiste ele fica bastante animado, com entusiasmo, com aquelas curiosidades em querer saber por que aquele desenho faz aquilo, porque que faz aquilo, quando é a hora da música se levantam, se agitam e começam a dançar, até o mais novinho é estimulado pela canção da música que passa pela TV.

**Pesquisadora:** Realmente o canal ZooMoo Kids é bem legal. Ele imita os desenhos na hora da dança? Esperei um tempo para a resposta, mas a mãe não respondeu.

**Pesquisadora:** Você considera o desenho animado como bom ou ruim para o desenvolvimento de seu filho (a)?

**Azaleia:** Sim. Ele assiste todos os dias, depois vai brincar, brinca com o irmãozinho, referente ao que ele assistiu faz pergunta, o desenho permite o desenvolvimento e raciocínio dele, ele pergunta para o pai dele pai sabe onde fica o Brasil.

**Pesquisadora:** Mãezinha, mas referente ao desenvolvimento como você compreende tudo isso?

**Azaleia:** Existem opções de desenho animado com potencial educativo que pode auxiliar no desenvolvimento da criança de forma divertida e atraente, e já tem outros canais que não oferecem essas opções, por faixa etária, por linguagem, não adequada para a criança por esse lado que acho ruim, não é atrativo não é bom.

**Pesquisadora:** Certo. Grata pela contribuição.

## **APÊNDICE D - TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM A MÃE ROSA DO DESERTO**

**Pesquisadora:** Boa tarde, primeiramente agradeço sua disponibilidade em participar dessa pesquisa.

**Pesquisadora:** Seu filho (a) assiste desenho animado?

**Rosa do deserto:** Sim.

**Pesquisadora:** Qual meio eletrônico seu filho (a) utiliza para assistir desenhos animados? E quais canais e desenhos assistem?

**Rosa do deserto:** Assiste pela televisão e pelo celular.

**Pesquisadora:** Mas você sabe dizer quais canais e desenhos, é você que escolhe?

**Rosa do deserto:** Na Netflix assiste Vera, a Hora do Jasp e Patrulha Canina no *YouTube* não chega ser desenho é tipo Blog as pessoas fazem vídeo, que compra caminhão aí fica lá filmando caminhão e carro, ele assiste Você Sabia e Fatos Curiosos isso que ele gosta de assistir. São dois canais no *YouTube* que fala sobre curiosidades, sobre fatos que acontecem no mundo, sobre animais, é no geral, assim eles abordam vários tipos de assunto e ele gosta disso, gosta de ver animais e até sobre fatos folclóricos.

**Pesquisadora:** Legal.

**Pesquisadora:** Como seu filho se comporta ao assistir desenhos animados?

**Rosa do deserto:** Enquanto ele tá assistindo tem reação, só filmando pra ver o que ele faz, fica bem ansioso, fica batendo os braços como se fosse uma asa e se a gente fala com ele fica nervoso com a gente.

**Pesquisadora:** Interessante, mas você pode explicar melhor sobre esse comportamento?

**Rosa do deserto:** É muito raro ele assistir alguma coisa sentado, geralmente só fica em pé em frente a televisão, e ele, principalmente, assim quando é uma coisa relacionada a carrinho, a algum brinquedo, ele fica batendo o braço, com braços abertos, fica falando esse eu quero, quero esse, sempre assim, aí a gente chama a atenção dele, por que você tá fazendo isso, aí ele fica nervoso com a gente. Os especialistas falam que é normal, que é um tic de ansiedade.

**Pesquisadora:** Ele fica muito tempo diante das telas?

**Rosa do deserto:** Quando ele tá no celular fica mais tempo do que na televisão, porque no celular procura o que quer assistir, na televisão fica menos tempo, mas ele para, consegue parar o vídeo para tomar água, às vezes ele vê algum pintinho lá fora ele pausa, vai lá corre atrás do pintinho, dá uma volta olha os pintinhos, aí volta pra lá pra assistir, e ele para pra

pegar comida também, pegar as coisa que ele quer comer ele é bem independente, ele vai na cozinha pega o que quer comer, pega e volta pro quarto, e vai assistir, geralmente assiste mais na varanda do que no quarto, a gente fica sempre de olho, para ficar mais perto e escutar o que assiste, pra não assistir nenhuma coisa indevida.

**Pesquisadora:** Realmente a mídia oferece muita coisa indevida, temos que tomar muito cuidado.

**Pesquisadora:** Você considera o desenho animado como bom ou ruim para o desenvolvimento de seu filho (a)?

**Rosa do deserto:** Assim, eu confesso que antes os desenhos que ele assistia quando era menor, ele obedecia a gente, os desenhos eram bons pra ele, a gente colocava aqueles desenhos educativos que ensinava o alfabeto, ensinava inglês, nome dos animais, as cores tudo certinho. Os desenhos de agora, eu não acho muito, assim, Vera, Hora do Justin e Patrulha Canina que ele gosta de assistir, ensina ele ser cortez, ensina amizade, essas coisas, mas os outros, igual o de carrinho parece que aprende apenas consumismo, porque fica pedindo compra esse, compra aquele, quero esse o tempo todo. Assim quando a gente não observa que ele tá assistindo, a gente procura no canal uma coisa porque fica registrado no histórico do celular, aí a gente vê que ele tá assistindo alguma coisa que não é viável nem sequer pra criança, ensina violência e até por isso que eu não deixo ele assistir os desenhos que fica no canal aberto da televisão, porque ensina muita violência, e não é devido pra ele, não encaixa na nossa conduta cristã. Tem desenho que ensina o homossexualismo, principalmente a violência, que me preocupa bastante.

**Pesquisadora:** Quando você se refere a violência você percebe a imitação no dia a dia

**Rosa do deserto:** Sim. Ele gosta de brincar de lutinha né, bate em todo mundo, chuta, dá murro, às vezes tem algum desenho que ele assiste, se o personagem vai virá e mostra o bumbum, aí ele pega e faz pra gente também, falo pra ele que não pode, explico pra ele direitinho, aí ele vai e continua, então a gente pega e tira o desenho, a maioria dos canais a gente entra e vai bloqueando tudo, quando a gente vê que ele assistiu alguma coisa assim, a gente vai bloqueando e não deixa ele assistir mais. Esse do bumbum é um desenho bem comum Titãs que passa na TV aberta no SBT, aí o carinha lá que é metade do corpo robô e metade humano o Cyborg ele pega virá pra trás e faz o bunda lelé, aí ele ficou fazendo isso pra gente.

**Pesquisadora:** A idade dele corresponde à fase da imitação, realmente deve ser cuidadosa. Agradeço sua participação esses dados são importantes para a pesquisa.

## **APÊNDICE E - TRANSCRIÇÃO DA RODA DE CONVERSA COM A CRIANÇA GIRASSOL**

**Pesquisadora:** E você gosta de assistir desenhos animados?

**Criança:** Sim.

**Pesquisadora:** Assiste muito ou só um pouquinho?

**Criança:** Muito.

**Pesquisadora:** Você sabe dizer o nome desses desenhos?

**Criança:** É...

**Pesquisadora:** Pode pensar com calma. Quando eu era criança eu gostava de assistir desenhos.

**Criança:** Tem um monte, tem Lelê e Linguíça, Luna, Bob Esponja, Patrulha Canina.

**Pesquisadora:** Hum, eu conheço esses desenhos Lelê e Linguíça, Bob Esponja, Patrulha Canina.

**Pesquisadora:** Deixa te perguntar você fica alegre ou nervoso quando assiste os desenhos animados?

**Criança:** Alegre.

**Pesquisadora:** O que você vê no desenho que deixa você alegre, as imagens deixa você alegre por quê?

**Criança:** Tem um monte de coisa lá no desenho.

**Pesquisadora:** Legal, mas que coisa é essas?

**Criança:** É muita coisa.

**Pesquisadora:** Os desenhos que você assiste têm bastante personagem, por exemplo, na Patrulha Canina tem bastante cães, quando as pessoas ligam eles vão salvar as pessoas. Né. E esses desenhos que você assiste os personagens são malvados ou ruins?

**Criança:** Tem

**Pesquisadora:** Vou chamar o meu amiguinho para ajudar e fazer essa pergunta. Com o fantoche do coelho, e entonação de voz diferente. Oi tudo bem? Esse coelho quer fazer uma pergunta a você prefere brincar com o amiguinho, com os priminhos ou assistir desenhos animados?

**Criança:** Prefiro brincar.

**Pesquisadora:** Brincar do que?

**Criança:** Pega, pega, esconde, esconde.

**Pesquisadora:** Que legal também gosto. Lá nos desenhos eles brincam?

**Criança:** Lá na Patrulha Canina eles brincam de cachorro.

**Pesquisadora:** E os outros, brincam do que?

**Criança:** No Show da Luna elas brincam de show lá.

**Pesquisadora:** Show da Luna, o coelhinho quer assistir show da Luna. Esse coelhinho dorme cedo. Mas que assistir o show da Luna com você.

**Criança:** Dorme?

**Pesquisadora:** Sim. Ele manda um abraço pra você. Estou feliz com sua contribuição para minha pesquisa.

## **APÊNDICE F - TRANSCRIÇÃO DA RODA DE CONVERSA COM A CRIANÇA LÍRIO**

**Pesquisadora:** 1. E você gosta de assistir desenhos animados?

**Criança:** Sim.

**Pesquisadora:** Quais desenhos animados você assiste em sua casa?

**Criança:** Assistio a Pepa, Mick e Mouse, Fadas Winix.

**Pesquisadora:** Mas porque você gosta desses desenhos?

**Criança:** Gosto da Fada Winix porque tem a bruxa, do Mick e Mouse porque ele fica andando de trem.

**Pesquisadora:** Parece que você gosta de assistir só um pouquinho. Mas você assiste muito ou só um pouquinho?

**Criança:** Muito.

**Pesquisadora:** Hum. Sua mamãe tá deixando você assistir muito desenho.

**Pesquisadora:** É

**Pesquisadora:** Como você se sente fica alegre ou nervosa quando assiste os desenhos?

**Criança:** Eu fico feliz.

**Pesquisadora:** Sim. Mas o que deixa você feliz.

**Criança:** Pessoas casadas.

**Pesquisadora:** Mamãe me ajuda.

**Mãe da Criança:** Pessoas casadas, ela se refere a família, tudo pra ela é família.

**Pesquisadora:** Ah, sim entendi.

**Criança:** É porque amo muito minha mãe e meu pai.

**Pesquisadora:** Aí que maravilha, isso mesmo ame muito o papai e a mamãe. Eu também amo muito o meu papai e a minha mamãe. Então o que deixa você alegre é a família e as atitudes que eles fazem. Mas alguma vez você alguma coisa no desenho já deixou você triste ou nervosa?

**Criança:** Ninguém me faz ficar nervosa.

**Pesquisadora:** Que bom.

**Mãe da Criança:** Ela está querendo dizer assim, lá no desenho quando a bruxa faz alguma coisa mal, você fica nervosa, triste.

**Criança:** Eu fico um pouco brava com elas, aí um pouco eu choro.

**Pesquisadora:** Não entendi, chora.

**Mãe da Criança:** Sim ela chora quando tem coisas emocionantes.

**Pesquisadora:** As vezes quando assiste um filme emocionante fico com vontade de chorar.

**Criança:** Eu também fico com vontade.

**Pesquisadora:** Outra coisa que eu queria saber é sobre os personagens malvados, mas você já disse que tem a bruxa, né. Mas pensa num desenho que tem um personagem que é muito, muito bom?

**Criança:** Gosto da Mia que tem o cabelo rosa.

**Pesquisadora:** Eu não conheço.

**Mãe da Criança:** Eu também não conhecia, conheci por causa dela. Esse tem na Netflix.

**Criança:** Você entra na Netflix, escreve ali, tem o mais, você pega e vai mais pra cima tem um botão e você escreve lá, que vai aparecer a Mia.

**Pesquisadora:** Depois vou pesquisar, agora tenho mais uma indagação pra você. O que você prefere brincar ou assistir. O que é mais gostoso?

**Criança:** Eu gosto de brincar e assistir.

**Mãe da Criança:** Mas o que você gosta mais?

**Criança:** Brincar de boneca, doutora, de mamãe e filhinha. E com o cachorro, jogo bolinha para o cachorro.

**Pesquisadora:** Nossa a conversa está tão legal que até esqueci o coelho. Fantoche de coelho: Oi tudo bem? Eu também gosto de assistir muito desenho. Nossa estou aprendendo muito com você. Agradeço a participação de vocês. Grata.

## **APÊNDICE G - TRANSCRIÇÃO DA RODA DE CONVERSA COM A CRIANÇA CRAVO**

**Pesquisadora:** E você gosta de assistir desenhos animados?

**Criança:** Sim.

**Pesquisadora:** Quais desenhos animados você assiste em sua casa?

**Criança:** Ploc, Jacarelvís.

**Pesquisadora:** Assiste muito ou só um pouquinho?

**Criança:** Hum. Sim, assisto bastante.

**Pesquisadora:** E você gosta de assistir de manhã ou a tarde?

**Criança:** De manhã e a tarde?

**Pesquisadora:** É cedinho ou a tarde que você assiste?

**Criança:** Os dois.

**Pesquisadora:** Quando você assiste o desenho tem algum que deixa você muito alegre ou nervoso quando assiste?

**Criança:** Tem, Jacarelvís.

**Pesquisadora:** Demorou um pouco, mas expressou.

**Criança:** De criança para criança, desenho tipo desenho, história isso que passa. Entendeu. Hum. Ééééé.

**Pesquisadora:** Mamãe me ajuda para que ele compreenda melhor.

**Criança:** Blaizer, esmagador não gosto. Ele faz trapaça, não ganha.

**Mãe:** Ele disse o esmagador, porque é trapaceiro, vive trapaceando as corridas.

**Criança:** Tem a turma do folclore, eu gosto.

**Pesquisadora:** Você assiste sozinho ou seu irmão assistem com você?

**Criança:** Sozinho e com meu irmão, às vezes sozinho.

**Pesquisadora:** O que é mais gostoso brincar ou assistir desenhos animados?

**Criança:** Assistir seu coelhinho. Eu sei que é de mentirinha.

**Pesquisadora:** O coelhinho ficou muito curioso, qual você prefere assistir ou brincar?

**Pesquisadora:** Mas não entendi o que prefere o que você mais gosta?

**Criança:** Assistir e brincar.

**Pesquisadora:** E quando você brinca, brinca do que?

**Criança:** Casinha da árvore brinco de casinha, entendeu. Gosto de andar de bicicleta, esconde-esconde. Brinco com o anjo, anjinho. Fiz pipa, brinco com desenho Ploc.

**Mãe:** A mãe complementou ele gosta do desenho Ploc porque mexe muito com a imaginação da criança, ensina fazer pipa, jogo da velha, barquinho.

## **APÊNDICE H - TRANSCRIÇÃO DA RODA DE CONVERSA COM A CRIANÇA AMOR – PERFEITO**

**Pesquisadora:** Gostaria de saber se você gosta de assistir desenhos animados?

**Criança:** Huhu, Sim. Gosto do desenho do carro, que bate e capota.

**Pesquisadora:** E alguém se machuca?

**Criança:** É os bonequinhos, os bonequinhos se machucam.

**Criança:** Não.

**Pesquisadora:** Percebo que você gosta de assistir, você assiste muito ou só um pouquinho?

**Criança:** Muito mesmo.

**Pesquisadora:** E sua mãe deixa?

**Criança:** Sim. Deixa eu assistir.

**Pesquisadora:** Ela assiste também?

**Criança:** Ela faz serviço um pouco e ela só fica olhando celular e só.

**Pesquisadora:** Onde você assiste?

**Criança:** Na televisão e no celular.

**Pesquisadora:** Quais desenhos animados você assiste em sua casa?

**Criança:** Do caminhão que é de ferro e dos carros que é de ferro. Gosto de Jovens Titãs, Patrulha Canina e Vera.

**Pesquisadora:** Vera?

**Criança:** É um filme.

**Pesquisadora:** Então me conta sobre esse filme?

**Criança:** Não sei não.

**Pesquisadora:** Algum desenho já deixou você com medo?

**Criança:** Não.

**Pesquisadora:** Pensei que tinha algum.

**Criança:** Só aquele do, do Daniel Molo.

**Pesquisadora:** Que desenho é esse?

**Criança:** Aquele que mostra filme de terror.

**Pesquisadora:** Isso é desenho ou filme?

**Criança:** Desenho.

**Pesquisadora:** E sua mãe deixa você assistir?

**Criança:** Deixa. Minha mãe não deixa eu olhar Pepa. Eu não gosto de Pepa.

**Pesquisadora:** Os personagens do desenho que você assiste são malvados ou bonzinhos?

**Criança:** Não sei. Lobo malvado.

**Pesquisadora:** O que é mais gostoso brincar ou assistir desenhos animados?

**Criança:** Assistir.

**Pesquisadora:** Prefere assistir?

**Criança:** É.

**Pesquisadora:** Mas brincar não é bom?

**Criança:** Huhu, também.

**Pesquisadora:** Tá então você prefere assistir.

**Criança:** Brincar e assistir.

**Pesquisadora:** E se eu perguntar qual você prefere agora brincar ou assistir?

**Criança:** Olhar desenho.

**Pesquisadora:** Mas esses desenhos brinca com você na sua casa?

**Criança:** Só o carro que bate e capota.

**Pesquisadora:** Você fica alegre ou nervoso quando assiste os desenhos?

**Criança:** Feliz.

**Pesquisadora:** Agradeceu a participação da criança, o coelhinho se despediu (ao perceber que a criança não queria mais conversar). Muito obrigada por me ajudar compreender sobre os desenhos que você assiste. Fiquei contente. Tchau.

## APÊNDICE I - QUESTIONÁRIO PARA O MAPEAMENTO, IDENTIFICAÇÃO E CONCEPÇÃO DAS MÃES

**Título da Pesquisa:** Desenho Animado no desenvolvimento da criança sob o olhar da Pedagogia Waldorf.

Solicitamos sua colaboração para a realização de uma pesquisa científica vinculada ao Programa de Pós-Graduação - Mestrado em Educação da UNEMAT, intitulada: *Desenho Animado no desenvolvimento da criança sob o olhar da Pedagogia Waldorf*, asseguramos que as informações coletadas nessa pesquisa serão analisadas numa dimensão global, não sendo necessária sua identificação pessoal.

Agradecemos sua atenção e colaboração.

Fabiane Deluque Viana - Mestranda

Profa. Dra. Rosely Aparecida Romanelli - Orientadora

1) Qual o seu nome?

---

2) Quantos anos você tem?

---

3) Você sabe o que é desenho animado?

Sim ( ) Não ( )

4) Com que frequência você assiste desenhos animados com a criança?

Nunca ( ) As vezes ( ) Regularmente ( )

5) O que você acha dos desenhos animados expostos no canal aberto?

---

6) Os desenhos animados são escolhidos de acordo com a faixa etária da criança?

Sim ( ) Não ( )

7) Diga três palavras que vem a sua mente quando falo Imagens e Desenho Animado?

---

8) Você sabe dizer se seu filho assiste desenho animado na escola?

Sim ( ) Não ( )

9) Como você percebe a presença do desenho animado no contexto escolar?

---

## **APÊNDICE J – ROTEIRO DAS ENTREVISTAS PARA AS MÃES**

- 1) Seu filho (a) assiste desenho animado?
- 2) Qual meio eletrônico seu filho (a) utiliza para assistir desenhos animados? E quais canais e desenhos assistem?
- 3) Como seu filho se comporta ao assistir desenhos animados?
- 4) Você considera o desenho animado como bom ou ruim para o desenvolvimento de seu filho(a)?

## **APÊNDICE K – RODA DE CONVERSA COM AS CRIANÇAS**

- 1) Você gosta de assistir desenhos animados?
- 2) Assiste muito ou só um pouquinho?
- 3) Você sabe dizer o nome desses desenhos?
- 4) Você fica alegre ou nervoso quando assiste os desenhos animados?
- 5) Os personagens do desenho que você assiste são malvados ou bonzinhos?
- 6) O que é mais gostoso brincar ou assistir desenhos animados?

## APENDICE L - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Você vai participar se quiser de uma pesquisa. Desejo saber nesta pesquisa se o que você assiste nos desenhos animados influencia seu pensar, sentir, querer a partir do que é exposto pelas imagens midiáticas dos desenhos animados enquanto produtos culturais e como estão presentes na sua imaginação e brincadeiras. Para fazer isso, eu vou precisar conversar com você na roda de conversa pelo *Google meet* ou por chamada de vídeo, devido a pandemia do Covid-19 não poderemos conversar pessoalmente. A roda de conversa será bem legal e terá a presença de fantoches e de um coelhinho que também está curioso, quer saber o que pensa sobre os desenhos animados que você gosta de assistir. Nossa conversa será gravada se os seus pais autorizarem, e também será utilizado um caderno de campo para fazer os registros da conversa. Para participar da pesquisa, seu papai ou mamãe, alguém da sua família que cuida de você irá assinar um termo de consentimento para autorizar sua participação. Você não vai precisar pagar e nem irá receber nenhum valor em dinheiro. Sua participação é de sua vontade e se não quiser participar, não vai acontecer nada ruim ou mal algum com você. Não vou mostrar o seu nome e nem a gravação em nenhum momento da pesquisa e após ela.

*Obs: Se concordar em participar da pesquisa envie a carinha feliz no meu WhatsApp, mas se não quiser participar envie a carinha triste.*

---

Responsável pela Pesquisa  
Fabiane Deluque Viana



Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, em uma pesquisa. Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, em que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado (a) de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Comitê de Ética em Pesquisa da Unemat pelo telefone: (65) 3221-0067.

**INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA**

**Título do projeto:** Desenho Animado no desenvolvimento da criança: possibilidades de aprendizagem sob o olhar da Pedagogia Waldorf.

**Responsável pela pesquisa:** FABIANE DELUQUE VIANA

**Endereço e telefone para contato:** Avenida José Palmiro. Lote 20, Quadra 12. Bairro São José. Telefone para Contato: (65)99614-0539

Este estudo tem com finalidade apresentar os fundamentos da Pedagogia Waldorf, na busca de compreender como as imagens midiáticas assistidas nos desenhos animados levam a fatores que podem estar relacionados a efeitos negativos no processo de desenvolvimento da criança. A pesquisa será realizada com crianças que estudam numa Escola Municipal no município de Cáceres-MT, na pré-escola e também com os pais dessas crianças. Terá a duração de quatro (4) meses paralelamente ao ano letivo. A identidade dos participantes será mantida em sigilo, bem como será respeitada a vontade de desistência da pesquisa.

Local e data: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

RG/ou CPF: \_\_\_\_\_

Assinatura do sujeito ou responsável: \_\_\_\_\_

Responsável pela Pesquisa: \_\_\_\_\_

## **ANEXO A - LINK DOS VÍDEOS PESQUISADOS**

Jacarelvís e Amigos 3 (completo) Desenho Infantil Musical no ZooMoo Kids Disponível em: [https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search\\_query=Jacarelvís+e+Amigos+3+\(completo\)+Desenho+Infantil+Musical+Exibido+no+ZooMoo+Kids](https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=Jacarelvís+e+Amigos+3+(completo)+Desenho+Infantil+Musical+Exibido+no+ZooMoo+Kids). Acesso em: 02 de jan. 2020.

Cavaleiros do Natal | os Jovens Titãs em Ação Cartoon Network. Disponível em: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=Jovens+Tit%C3%A3s+em+A%C3%A7%C3%A3o+Cavaleiros+do+Natal+canal+cartoon+network](https://www.youtube.com/results?search_query=Jovens+Tit%C3%A3s+em+A%C3%A7%C3%A3o+Cavaleiros+do+Natal+canal+cartoon+network) Acesso em: 01 de jun. 2021.

Patrulha Canina. Paw Patrol / heróis, ajudem todos que precisarem. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=qyfB0yIlCWE\\_](https://www.youtube.com/watch?v=qyfB0yIlCWE_) Acesso em: 20 de mai. 2021.

O Clube das Winx: Temporada 7, Episódio 01 - O Parque Natural de Alfea! [Episódio Completo]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=57wseA3xIwg>. Acesso em: 02 de jun. 2021.