

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO**

**JULIA CRISTINA GODOY SOUZA**

**A MORAL DA HISTÓRIA: COMO OS FILMES DE  
ANIMAÇÃO PODEM AUXILIAR NA CONSTRUÇÃO  
MORAL INFANTIL**

**BAURU/SP  
2022**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO**

**A MORAL DA HISTÓRIA: COMO OS FILMES DE  
ANIMAÇÃO PODEM AUXILIAR NA CONSTRUÇÃO  
MORAL INFANTIL**

Monografia de Iniciação Científica PIVIC  
apresentado à Pró-reitoria de Pesquisa  
e Pós-Graduação do Centro  
Universitário Sagrado Coração  
vinculado ao Centro de Humanas do  
Centro Universitário Sagrado Coração  
(Unisagrado), Bauru/SP.

**BAURU/SP  
2022**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo  
com ISBD

S719m	<p>Souza, Julia Cristina Godoy</p> <p>A moral da história: como filmes de animação podem auxiliar na construção moral infantil / Julia Cristina Godoy Souza. -- 2022. 34f. : il.</p> <p>Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Flávia Santos Arielo</p> <p>Monografia (Iniciação Científica em Pedagogia) - Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru - SP</p> <p>1. Filmes de animação. 2. Aprendizado. 3. Moral. 4. Infância. I. Arielo, Flávia Santos. II. Título.</p>
-------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Elaborado por Lidyane Silva Lima - CRB-8/9602

Dedico essa pesquisa aos meus sobrinhos Anna Lívia e Yuri, que são meu maior motivo de querer pesquisar. Desejo deixá-los em um mundo um pouco menos corrosivo.

## **AGRADECIMENTOS**

Esta pesquisa contou com a contribuição (direta ou indireta) de várias pessoas especiais. Portanto, meus agradecimentos aqui vão primeiramente a Deus, por ter me dado força mesmo quando eu não havia mais de onde tirá-la.

À minha orientadora, professora Flávia, que soube ser o perfeito equilíbrio entre o profissionalismo e o humanismo, por acreditar em mim e na minha ideia, me ajudar a tirá-la do pensamento e me mostrar o que é de fato pesquisar

À minha família, pelo incentivo aos estudos, por não medirem esforços para que eu chegasse nessa etapa da vida e por serem, muitas vezes, minha motivação para ser melhor.

Ao meu namorado, pelo incentivo e por ser meu apoio, ouvindo todas as ideias e aflições que tive ao longo desse tempo.

Aos meus amigos, que me ajudaram a formar esta ideia e por me incentivarem todo o tempo

Por fim, a mim mesma, por não ter desistido mesmo nos momentos mais difíceis.

## RESUMO

Esta pesquisa objetivou investigar a possibilidade de influência de filmes de animação e de seus personagens na construção moral de crianças quando expostas a esses filmes. A partir de pesquisa documental, foi abordada a temática da moral, utilizando fundamentação teórica para trabalhar as questões morais, observando primeiramente seu conceito e posteriormente a sua influência na aprendizagem durante a infância, tomando por base a teoria de Vigotski. Após o levantamento bibliográfico e finalização da fundamentação teórica, explicando mais detalhada a forma como Vigotski trabalha o desenvolvimento e aprendizado, sua teoria foi relacionada a pesquisas do campo cinematográfico, que mostram a forma como a moral pode ser passada através da fantasia. Posteriormente, com base nas teorias de Julio Cabrera e David Bordwell, foram realizadas análises de dois filmes de animação – Valente e Divertida Mente - e seus respectivos personagens principais, ressaltando a moral apresentada pelos mesmos, dialogando com as teorias previamente estudadas. Por fim, pode-se considerar que os objetivos da pesquisa foram alcançados, de forma que foi possível esclarecer a maneira como o cinema trabalha os valores morais, assim como quem o assiste pode aprendê-los.

**Palavras-chave:** Filmes de animação; aprendizado; moral; infância.

## **ABSTRACT**

This research aimed to investigate the possibility of influence of animated films and their characters in the moral construction of children when exposed to these films. From the bibliographic review, the theme of morals was discussed, firstly observing its concept, and later its influence on learning during childhood. Two animated films were analyzed - Valente and Divertida Mente - and their respective main characters, highlighting the moral presented by them, dialoguing with the theories previously studied

Keywords: Animated films; apprenticeship; moral; childhood

## Sumário

<b>1. INTRODUÇÃO E REVISÃO DE LITERATURA</b>	<b>8</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>11</b>
<b>OBJETIVO GERAL</b>	<b>11</b>
<b>3. JUSTIFICATIVA</b>	<b>11</b>
<b>4. MATERIAIS E MÉTODOS</b>	<b>13</b>
<b>5. RESULTADOS E DISCUSSÃO</b>	<b>13</b>
<i>A partir dos conhecimentos estudados, pode-se entender que o desenvolvimento humano se dá através da interação do homem com o meio em que se vive. É através das pessoas que nos relacionamos, dos filmes que assistimos, das músicas que ouvimos e de toda cultura em que estamos inseridos que aprendemos a interpretar o mundo.</i>	<b>13</b>
<i>Sabemos também que a ficção traz elementos da realidade para nos forçar a refletir acerca dos problemas com que nos deparamos, nos fazendo pensar e criar soluções para tais problemas. Aprendemos muito com aquilo que percebemos nas histórias, através dos personagens que nos identificamos e acabamos por levar esses aprendizados na resolução de nossos problemas reais e tomamos os valores morais passados nas histórias para nossas vidas.</i>	<b>14</b>
<i>A partir da teoria estudada ao longo desta pesquisa, foram feitas análises filmicas das obras Valente e Divertida Mente, dois filmes que apresentam valores morais de forma clara em seus enredos, através de personagens que conquistam os espectadores durante a trama e causando envolvimento durante o desenrolar da história. Finalmente, é possível relacionar diretamente a moral presente nos filmes e a teoria de Vigotski.</i>	<b>14</b>
<b>5.1 DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM</b>	<b>14</b>
<b>5.2 MORAL E OS FILMES DE ANIMAÇÃO</b>	<b>17</b>
<b>5.3 A MORAL NOS FILMES “VALENTE” E “DIVERTIDA MENTE”</b>	<b>20</b>
<b>5.4 VALENTE</b>	<b>22</b>
<b>5.5 DIVERTIDA MENTE</b>	<b>26</b>
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>31</b>
<b>7. REFERÊNCIAS</b>	<b>32</b>



## 1. INTRODUÇÃO E REVISÃO DE LITERATURA

Ética e moral foram e ainda são os principais temas debatidos dentro do contexto filosófico. Para iniciar, é preciso deixar claro o que é cada um desses conceitos. Luiz Felipe Pondé (2016, p.105) esclarece que

Para a maioria, ética é o campo das normas de conduta, enquanto a moral é a parte da filosofia que reflete sobre hábitos e costumes. Ambas são as duas coisas ao mesmo tempo, porque faz parte da reflexão sobre hábitos e costumes pensar sobre as normas que devem reger esses hábitos e costumes.

Para Vásquez (1990, p.11) “A ética é teoria, investigação ou explicação de um tipo de experiência humana ou forma de comportamento dos homens, o da moral, considerado, porém na sua totalidade, diversidade e variedade”. Tendo em vista essa definição, é possível perceber que ética e moral são conceitos intimamente relacionados, de forma que ainda que a ética seja mais ligada à teoria, não se pode desvincular uma coisa da outra, pois são interdependentes. Portanto, não se pode separar totalmente o hábito das normas que o regem, sendo assim, ética e moral acabam por ser as duas coisas ao mesmo tempo. Dessa forma, tais conceitos serão usados aqui como sinônimos.

Um dos grandes problemas frente à essa temática é a questão de a ética ser ou não um atributo natural do ser humano. Valls (1996, p.48) mostra que

Num primeiro momento, a ética nos lembra as normas e a responsabilidade. Mas não tem sentido falar de norma ou de responsabilidade se a gente não parte da suposição de que o homem é realmente livre, ou pode sê-lo.

Pois a norma nos diz como devemos agir. E se devemos agir de tal modo, é porque (ao menos teoricamente) também podemos não agir deste modo. Isto é: se devemos obedecer, é porque podemos desobedecer, somos capazes de desobedecer à norma ou ao preceito.

Diante disso, pode-se perceber que os valores podem ou não ser seguidos, o que demonstra que a moral não é como uma necessidade biológica, que é comum a todas as pessoas e essas devem obrigatoriamente satisfazê-la. É algo que se pode escolher acatar ou ignorar, sem ferir sua existência. Aristóteles (1991, p.27) afirma que

a virtude moral é adquirida em resultado do hábito, donde ter-se formado o seu nome por uma pequena modificação da palavra (hábito). Por tudo isso, evidencia-se também que nenhuma das virtudes morais surge em nós por natureza; com efeito, nada do

que existe naturalmente pode formar um hábito contrário à sua natureza.

É certo que a ética e os valores variam de acordo com cada localidade, contexto histórico, população e cultura, como por exemplo, questões acerca do que é certo ou errado fazer sobre assuntos como aborto, pena de morte, entre outros. Entretanto, existem condutas que são bem recebidas em qualquer meio, cada um em suas particularidades, mas que acabam por valorizar os mesmos comportamentos, como a coragem, a generosidade e a justiça, assim como condenam a traição (independente do contexto), injustiça, entre outros. Assim sendo, é possível observar que existem valores morais “básicos”, comuns entre as sociedades, visto que ainda que um indivíduo infrinja alguma dessas “regras” de conduta, ele provavelmente terá uma explicação que torne sua atitude aceitável aos olhos da sociedade. Partindo disso, C.S. Lewis (2005, p. 25) exemplifica:

Se o Certo não for uma entidade real, que os nazistas, lá no fundo, conhecem tão bem quanto nós e têm o dever de praticar, qual o sentido de dizer que o inimigo está errado? Se eles não têm nenhuma noção daquilo que chamamos de Certo, talvez tivéssemos de combatê-los do mesmo jeito, mas não poderíamos culpá-los pelas suas ações, da mesma forma que não podemos culpar um homem por ter nascido com os cabelos louros ou castanhos.

Tendo em vista todos os pontos discutidos anteriormente, sabemos que a moral é algo que somos ensinados desde pequenos e até hoje, quando somos corrigidos por alguma atitude inadequada. Aristóteles (1991, p.28) pontua que

as diferenças de caráter nascem de atividades semelhantes. É preciso, pois, atentar para a qualidade dos atos que praticamos, porquanto da sua diferença se pode aquilatar a diferença de caracteres. E não é coisa de somenos que desde a nossa juventude nos habituemos desta ou daquela maneira. Tem, pelo contrário, imensa importância, ou melhor: tudo depende disso.

Mas, como de fato ocorre esse processo de aprendizagem da moral? Para responder a essa pergunta, é justo que seja usado como base a psicologia do desenvolvimento e aprendizagem. Para Vigotski, importante estudioso da área, desenvolvimento e aprendizagem são dois processos interdependentes, que caminham juntos. O autor afirma ainda (2006, p. 109) que: “a aprendizagem da criança começa muito antes da aprendizagem escolar” e traz uma reflexão:

acaso a criança não aprende a língua dos adultos? Ao fazer perguntas e receber respostas, não adquire um conjunto de noções e informações dadas pelos adultos? através do adestramento que recebe dos adultos, aceitando a sua condução nas suas ações a própria criança adquire determinada gama de hábitos (VIGOTSKI, 2006, p 110).

Sendo assim, podemos perceber que desde a infância as pessoas são ensinadas sobre as regras que regem o mundo ao seu redor, aquilo que é certo ou errado, tendo início no ambiente familiar, até no escolar, depois com os amigos, e também com todos aqueles que fazem parte da vida da criança. Vigotski sistematizou o processo de aprendizagem com as zonas de desenvolvimento, nomeando-as como potencial e efetiva, sendo a primeira aquilo que a criança consegue fazer com o auxílio de um adulto e a segunda aquilo que já faz sozinha. Com isso, podemos compreender, levando em conta as afirmações já citadas, que a criança ao ser ensinada constantemente acerca de certos ideais, vai aos poucos adquirindo determinados hábitos.

A relação da aprendizagem através dos meios de comunicação, como o cinema ou a televisão, são uma constante na vida das crianças contemporâneas. Como aponta Siqueira:

É sabido que os desenhos animados são parte integrante do processo de desenvolvimento na infância, já que as crianças passam muitas horas assistindo filmes deste gênero, da mesma forma que reproduzem as ações de seus personagens favoritos, trazendo isso à vida real. Isso porque os enredos desses filmes, embora sejam através de contos de fadas, apresentam muitas semelhanças com o que se vive cotidianamente. É possível dizer que, para a criança, essa situação possui um lado positivo, pois permite que ela conviva com problemas rotineiros e esteja, indiretamente, se preparando para a convivência com as desventuras do dia-a-dia (2017, p.6).

Partindo disso, serão realizadas as análises de dois filmes de animação de produção dos estúdios Disney: *Valente* (2012) e *Divertida Mente* (2015). O objetivo é analisar a forma como esses filmes apresentam valores morais através das situações enfrentadas pelos personagens, assim como a postura frente a elas.

Desta forma, o objetivo geral desta pesquisa se pauta em analisar a moral presente nos referidos filmes, tendo por base a teoria de Vigotski. Para tanto, buscou-se ao longo da pesquisa conceituar moral e relacioná-la diretamente com os filmes, assim como identificar e analisar a moral apresentada pelos personagens infantis nos filmes de animação selecionados, sempre fazendo uso dos conceitos propostos por Vigotski na análise da construção moral infantil.

## 2. OBJETIVOS

### OBJETIVO GERAL

Analisar a moral presente nos filmes *Valente* e *Divertida Mente* tendo por base a teoria de Vigotski.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conceituar moral e relacioná-la com os filmes;

Identificar e analisar a moral apresentada pelos personagens infantis nos filmes de animação selecionados;

Utilizar os conceitos propostos por Vigotski na análise da construção moral infantil.

## 3. JUSTIFICATIVA

Os desenhos e filmes animados fazem parte da rotina da maioria das crianças do mundo contemporâneo, assim como seus personagens e suas atitudes através das aventuras vividas por eles. Acerca da infância contemporânea, Leitão aponta que:

as introduções de novas mediações culturais na socialização das crianças vêm contribuindo para modificar suas rotinas lúdicas de brincadeiras, brinquedos e interações entre pares. As culturas da infância se configuram num constante cruzamento entre as produções institucionais e culturais para a infância (das mídias, escola, estado e outras) e as produções que são geradas entre as crianças (2013, p. 26) .

Em todas as histórias, há sempre um personagem favorito e também um vilão (anti-herói), os quais representam uma forma de demonstrar à criança os ideais de ética que ditam o certo e o errado dentro da sociedade. O vilão normalmente é o egoísta, que visa sempre prejudicar as pessoas à sua volta. Já o mocinho ou herói é aquele generoso, corajoso e de personalidade doce.

Sabemos que na sociedade atual as crianças têm tido livre acesso a

plataformas de *streaming* voltadas ao público infantil, o que aumenta cada vez mais o consumo de filmes e desenhos animados, ou seja, as crianças têm passado muito mais tempo interagindo com os personagens e suas histórias.

Vigotski (1929, p.24) dizia que nos tornamos nós mesmos através dos outros, ou seja, construímos nosso “eu” através da interação social. Com isso, podemos supor que esses filmes tenham certo poder sobre a formação de caráter na infância, o que pode acarretar resultados positivos ou o contrário.

Boynard aponta que:

[...] a influência do desenho animado, exercida através de personagens heróis, que superam seus temores, enfrentam adversidades e superam problemas se é positiva no apontamento de condutas socialmente aceitáveis e nesta perspectiva, moralmente corretas [...]. (2002, p. 287)

Por outro lado, Oliveira mostra um contraponto dessa influência:

Por meio dos desenhos animados, muitas crianças liberam seu imaginário, vivem em um mundo que não é real. Esse faz-de-conta é saudável para a criança, porém, na perspectiva de Miranda (1978), o mundo dos desenhos infantis deixa, muitas vezes, de representar fantasias infantis para representar valores e ideais dos produtores adultos. (2015, p.25)

Portanto, a partir de tal conhecimento, entende-se a necessidade de ser estudada a possível influência de filmes e/ou desenhos na construção moral do público infantil, já que os valores aprendidos através deles podem provocar consequências, como problemas de comportamento, por exemplo. Além disso, essas consequências podem tomar proporções maiores, visto que as crianças afetam as pessoas de seu convívio, como familiares e colegas. Também devemos pensar sobre a geração futura que pode ser formada através desse tipo de atitude, já que, como já citado, a maioria das crianças é entretida, grande parte do tempo, por meio de filmes e desenhos, proporcionando uma problemática em escala maior. Podemos, por fim, entender resumidamente que a motivação de tal pesquisa é exatamente preocupar-se com possíveis problemas causados pelo excesso de consumo desses produtos sem supervisão, explicitando a necessidade de uma filtragem pelos pais, sobre o que a criança assiste o tempo todo.

#### 4. MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa caracterizou-se como exploratória, tendo como objetivo “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses” (GIL, 2002, p. 41). O levantamento bibliográfico para a fundamentação teórica, se deu a partir de livros e artigos científicos e serviu de auxílio para introduzir o tema pela pesquisadora. Além disso, foi utilizado o viés qualitativo de pesquisa, que visa principalmente buscar explicações sobre o estudo, o qual “[...] não se baseia no critério numérico para garantir sua representatividade” (MINAYO et al.2002, p.43), fazendo com que ele se encaixe de maneira satisfatória no presente projeto de pesquisa.

Referente ao método, se baseia na pesquisa documental, a qual se define como “[...] um procedimento que se utiliza de métodos e técnicas para a apreensão, compreensão e análise de documentos dos mais variados tipos” (SÁ-SILVA, ALMEIDA E GUINDANI, 2009 p.5) para que possa ser aprofundado o conhecimento acerca do tema delimitado da pesquisa. Foi realizado, primeiramente levantamento bibliográfico para fundamentação teórica acerca da moral e da ética, buscando aprofundar os conhecimentos nesses campos, que serviram de base e foram relacionados aos filmes analisados. Em seguida, foram feitas as análises de dois filmes de animação com certo reconhecimento popular, *Valente e Divertida Mente*, onde foram investigados conceitos pertinentes à moral, como a noção de bem e mal a partir das histórias e das atitudes dos personagens frente às situações que foram colocados. Para compor a análise filmográfica, foram referências as obras de Bordwell e Thompson “A arte do cinema”, e “O Cinema Pensa”, de Julio Cabrera. A análise fílmica buscou conectar a pedagogia de Vigostski às construções morais presentes em ambas obras do cinema.

#### 5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos conhecimentos estudados, pode-se entender que o desenvolvimento humano se dá através da interação do homem com o meio em que se vive. É através das pessoas que nos relacionamos, dos filmes que

assistimos, das músicas que ouvimos e de toda cultura em que estamos inseridos que aprendemos a interpretar o mundo.

Sabemos também que a ficção traz elementos da realidade para nos forçar a refletir acerca dos problemas com que nos deparamos, nos fazendo pensar e criar soluções para tais problemas. Aprendemos muito com aquilo que percebemos nas histórias, através dos personagens que nos identificamos e acabamos por levar esses aprendizados na resolução de nossos problemas reais e tomamos os valores morais passados nas histórias para nossas vidas.

A partir da teoria estudada ao longo desta pesquisa, foram feitas análises fílmicas das obras *Valente* e *Divertida Mente*, dois filmes que apresentam valores morais de forma clara em seus enredos, através de personagens que conquistam os espectadores durante a trama e causando envolvimento durante o desenrolar da história. Finalmente, é possível relacionar diretamente a moral presente nos filmes e a teoria de Vigotski.

## 5.1 DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM

O psicólogo e teórico da linguagem bielo-russo Lev Vigotski explica que os processos de desenvolvimento e aprendizagem do ser humano ocorrem de forma paralela, ou seja, ao adquirir um novo conhecimento o indivíduo também se desenvolve psiquicamente, por meio da interação com o ambiente no qual está inserido, modificando-o e ao mesmo tempo sendo também modificado. Para que estes processos ocorram, existem, segundo o autor, as chamadas “zonas” de desenvolvimento, que são basicamente os estágios em que o sujeito se encontra, dividindo-se em *Zona de desenvolvimento proximal* e *zona de desenvolvimento efetivo*. A primeira se caracteriza por ser o momento em que a pessoa tem a capacidade psíquica de aprender algo, mas ainda não o sabe; já a segunda é aquela na qual a pessoa já possui este processo concluído. Assim,

um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em operação com seus companheiros.

[...]

o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer (VIGOTSKI, 2007, p. 60-61).

Existem dois tipos de elementos que fazem a mediação entre o sujeito e o mundo, chamados de instrumentos e signos. O instrumento é definido como aquilo que se cria com a finalidade de facilitar certas tarefas, por meio das quais o ser humano modifica a natureza, como um machado, que auxilia no processo de cortar a madeira, por exemplo. O segundo elemento é nomeado de signo, que se caracteriza por ser um mediador não concreto, sendo através dele que o sujeito absorve e internaliza conceitos. Um exemplo de signo é a linguagem, fator importantíssimo na teoria de Vigotski, já que grande parte do conhecimento vem através da linguagem por meio, por exemplo, das palavras. Após compreendermos o significado apenas ao ouvi-la ou lê-la, vem à mente o objeto em questão e já se imagina mesmo sem tê-lo de forma concreta. Segundo o autor,

Uma vez que, nas condições do nosso experimento, o significado de uma palavra inicialmente sem sentido foi relacionado a uma situação concreta, podemos observar como surge pela primeira vez o significado de uma palavra, quando este significado é patente. (2009, p.237)

Além disso,

A formação de conceitos é o resultado de uma atividade complexa, em que todas as funções intelectuais básicas tomam parte. No entanto, o processo não pode ser reduzido à associação, à atenção, à formação de imagens, à inferência ou às tendências determinantes. Todas são indispensáveis, porém insuficientes sem o uso do signo, ou a palavra, como meio pelo qual conduzimos as nossas operações mentais, controlamos o seu curso e as canalizamos em direção à solução de um problema (2008, p. 72-73).

Para que a internalização de conceitos se torne efetiva, é necessário que a pessoa em desenvolvimento dê aos conceitos um significado, o que será realizado com base nas experiências com as quais o indivíduo já teve contato. Alexis N. Leontiev, estudioso que desenvolveu diversas pesquisas ao lado de Vigotski, explica que existem processos psicológicos durante o aprender e o desenvolver que são extremamente importantes na formação psíquica da criança. Estes são chamados de *atividades*.

As *atividades* são as tarefas realizadas pelo sujeito a fim de satisfazer uma necessidade que será realizada através de *ações*, que são processos por meio dos quais se realiza a atividade, mas não têm ligação direta com seu objetivo. Os motivos da atividade se distinguem entre *motivos compreensíveis* e *motivos eficazes*, sendo os compreensíveis aqueles em que a pessoa sabe que deve realizar determinada atividade, mas não o faz, pois não tem impulso o



suficiente, enquanto os eficazes são os que realmente o levam a realizá-la de forma efetiva. É necessário pontuar que os motivos compreensíveis podem tornar-se eficazes; existem também as *operações* que são aquelas ações que com o tempo se naturalizam, ou seja, acabamos por realizar “automaticamente”. Para um melhor entendimento, Leontiev (2006, p.68) exemplifica um caso hipotético de um estudante lendo um livro de história, preparando-se para um exame e que um colega lhe avise que o livro não é necessário para esse teste. Podem ser tomadas duas atitudes frente a isso: o estudante continuar a ler ou cessar imediatamente a leitura. No primeiro caso, em que ele continua a ler, significa que sua motivação (*atividade*) era exatamente aprender o conteúdo daquele livro. No segundo caso, ele estaria lendo apenas em função de passar no exame e a leitura era apenas a ação que ele precisou para satisfazer sua necessidade (*atividade*) de passar no exame.

Sabe-se que, ao longo da vida de estudante, é solicitado a uma criança que ela estude para tirar notas boas e que ela tenha consciência de que deve aprender para ter um futuro melhor e orgulhar seus pais, mas ainda assim não consegue se concentrar o suficiente para estudar de forma efetiva. Se em outra situação for solicitado o estudo com o argumento também que a criança não poderá sair para brincar até que termine suas lições e a partir disso, ela faça o que lhe foi pedido, pode-se concluir que na primeira situação os motivos eram apenas compreensíveis e na segunda o brincar é um motivo eficaz. Ainda nesta situação, com o passar do tempo, ela criará o hábito de fazer suas lições mesmo que não lhe disserem sobre a brincadeira. Neste caso, o motivo compreensível se tornou eficaz.

Leontiev também pontua que em cada momento da vida existe para o indivíduo uma *atividade principal*, que se caracteriza por ser aquela que mais promove alterações psíquicas naquele período, além de ser por meio da qual surgem outras atividades. É através dela que ocorre a reorganização psíquica, sendo de tempos em tempos substituída por outra atividade principal, conforme o desenvolvimento do indivíduo. Segundo o autor (2006, p. 64-65)

a atividade principal é a atividade da qual dependem, de forma íntima, as principais mudanças psicológicas na personalidade infantil, observadas em um certo período de desenvolvimento. É precisamente no brinquedo que a criança, no período pré-escolar, por exemplo, assimila as funções sociais das pessoas e os padrões apropriados de comportamento.

Vigotski explica que as funções psicológicas superiores são a combinação entre os signos e os instrumentos no processo de internalização, naquilo que “chamamos de internalização a reconstrução interna de uma operação externa” (2007, p.40). Ou seja, ao aprendermos algo, estamos ressignificando aquilo internamente. O autor ressalta também que “o desenvolvimento do pensamento e da linguagem depende dos *instrumentos de pensamento* e da experiência sociocultural da criança” (2009, p. 149). A respeito disso, Leontiev explica que

O conhecimento da criança, isto é, sua interpretação dos fenômenos da realidade, ocorre em conexão com sua atividade. Em cada estágio de seu desenvolvimento, a criança é limitada pelo círculo de suas atividades, o qual, por sua vez, depende da relação principal e da atividade principal, que é precisamente porque esta atividade também caracteriza esse estágio com o um todo (2006, p.73)

Com base nos conhecimentos anteriores, é possível concluir que ao se tratar de uma criança, principalmente em idade pré-escolar, é cabível admitir que sua atividade principal por muito tempo é o mundo da fantasia, o que nos leva a refletir acerca das influências que esses fatores podem ter sobre a formação psíquica dessas crianças, suas crenças e valores.

## **5.2 MORAL E OS FILMES DE ANIMAÇÃO**

Os valores morais determinam as ações e posturas que são socialmente aceitas e, apesar desses valores variarem de acordo com a localidade e a cultura, é possível afirmar que existem certos padrões comumente aceitos que podem funcionar da mesma maneira em vários lugares ao mesmo tempo, mesmo que sob diferentes aspectos, como por exemplo, a valorização da generosidade e da coragem. Esses padrões são repassados socialmente de geração em geração e, por estarem presentes no convívio humano, podem soar como algo natural. Mas a verdade é que não há valores que sejam inatos, ou seja, somos ensinados desde a infância sobre quais devem ser os nossos comportamentos perante a sociedade.

Sabemos que atualmente o lazer e a fantasia das crianças tomaram uma nova forma, onde o acesso às mídias fez com que se abrisse um leque de opções de entretenimento. Com isso, as histórias anteriormente contadas por livros, se transformaram em desenhos e filmes infantis, fazendo com que essa se tornasse a principal forma de relação entre a criança e o mundo imaginário. Leitão (2013,

p. 28) argumenta que

As novas gerações já nasceram imersas numa cultura do audiovisual, quer dizer, a cultura lúdica contemporânea está inserida numa rede complexa de produtos e discursos midiáticos que gradativamente vão modelando comportamentos, atitudes e valores das crianças.

Sendo assim, os filmes se tornaram parte da vida infantil de modo cotidiano, de forma que produtos voltados a esse público estão quase sempre ligados aos personagens mais queridos por essas crianças, aproximando cada vez mais essa relação entre realidade e fantasia.

Nesse sentido, o cinema tem o poder de atuar diretamente como agente de socialização, educando e formando o indivíduo no âmbito cultural, social e político. Ela é parte integrante e fundamental dos processos de produção e circulação de significados e sentidos, os quais, por sua vez, estão relacionados a modos de ser, modos de pensar, a modos de conhecer o mundo, de se relacionar com a vida (SILVA, 2019, p.20).

Isso ocorre pelo fato de as histórias utilizarem personagens com um carisma que faz o espectador se aproximar dela, se identificar e sentir como se fizesse parte daquele problema, assim como da resolução dele. Silva (2019, p.18) explica:

A identificação no cinema ocorre quando o sujeito se reconhece naquilo que ele não está, no espaço que ele figura como um excluído. Ele se posiciona como se estivesse numa segunda tela, dando sentido e se projetando ao corpo simbólico. O espectador acaba se projetando através do olho da câmera, tem a impressão de ser ele mesmo o sujeito que agencia os planos na cena, transferindo às personagens o agenciamento no filme.

É dessa forma que o público que está assistindo se envolve com a história, fazendo-a ultrapassar o limite das telas, trazendo reflexões e valores não apenas para a narrativa contada, mas também para a vida real de quem está do outro lado. Vigotski diz que o produto final da imaginação é a combinação de elementos reais e irreais, tal qual apontado por Antônio Cândido:

A fantasia quase nunca é pura. Ela se refere constantemente a alguma realidade: fenômeno natural, paisagem, sentimento, fato, desejo de explicação, costumes, problemas humanos, etc (1999, p. 83).

Além disso, na ficção são postos em pauta todos os tipos de comportamento e não apenas aqueles considerados bons, ou seja, para que

exista o herói é necessário que se tenha um vilão. Dessa maneira, os valores são passados com proximidade ao que se tem na realidade, como demonstra Candido:

A literatura pode formar; mas não segundo a pedagogia oficial, que costuma vê-la ideologicamente como um veículo da tríade famosa, — o Verdadeiro, o Bom, o Belo, definidos conforme os interesses dos grupos dominantes, para reforço da sua concepção de vida. Longe de ser um apêndice da instrução moral e cívica (esta apoteose matreira do óbvio, novamente em grande voga), ela age com o impacto indiscriminado da própria vida e educa como ela, — com altos e baixos, luzes e sombras (1999, p. 84).

Partindo desse pressuposto, é aceitável dizer que a partir do momento em que a criança se identifica com os personagens e a história contada, ela guarda para si grande parte daquilo que aprendeu durante o filme, o que podemos ver quando a criança passa a imitar e a imaginar que realmente é aquele personagem. Leitão (2013, p.27) afirma que

Quando as crianças brincam de “imitar” um personagem da televisão ou de ser um super-herói, elas se apropriam de elementos e valores que contribuem no jogo da subjetivação e construção de seus conhecimentos e valores; por vezes, até rompem com algumas formas e usos que foram cristalizados no seu cotidiano.

Acerca disso, Vigotski (2004, p. 46) explica que para que ocorra a imaginação é necessário que o indivíduo tenha uma “bagagem”, portanto a criança tem menor capacidade de imaginar do que um adulto, porém ela confia mais naquilo que fantasia e controla menos. Ademais, a imaginação é um elemento importantíssimo no comportamento e no desenvolvimento humanos, já que ela é um meio de ampliação da experiência do sujeito.

Duarte, Leite e Migliora desenvolveram uma pesquisa com o intuito de entender o que as próprias crianças pensavam a respeito daquilo que assistiam na televisão, e afirmam que

As crianças percebem que a televisão coloca para os telespectadores questões relacionadas ao comportamento moral. Para elas, a televisão tanto ensina a fazer o certo quanto o errado, ensina a ser justo e também a ser cruel, mostra o bem e o mal (2006, p. 507).

Com isso, é possível perceber que as crianças são capazes de entender o que está sendo exibido em programas midiáticos (TV, cinema, jogos e aplicativos) aos quais estão expostas e, conseqüentemente, conseguem realizar

reflexões sobre os conteúdos, tirar suas conclusões e internalizar o que está sendo passado, ressignificando esses signos para si mesma.

Para as crianças, esses programas mostram como é 'a realidade da vida' e, fazendo isso, orientam-nas a agir em sociedade e 'ensinam o que há de bom e de mal no mundo e nas pessoas' (DUARTE *et al.*, 2006, p. 506).

Outro ponto a ser destacado é que as crianças podem ter consciência que, muitas vezes, a televisão acaba por ser uma ferramenta de educação para elas mesmas, ainda que de forma lúdica e divertida, como apontam as autoras:

Elas sabem que nem tudo que é educativo pode ser ensinado de forma divertida, mas indicam, em suas falas, que a televisão lhes oferece a chance de ter acesso aos conhecimentos de que precisam para terem "um belo futuro pela frente", de maneira agradável, atraente e interessante (DUARTE *et al.*, 2006, p. 507).

Em suma, podemos concluir que a partir dos conhecimentos citados anteriormente, o ser humano se desenvolve a partir das relações que estabelece com o mundo e esse vai ser o principal elemento na construção de sua personalidade. Sabendo que os filmes estão cada vez mais presentes na vida das crianças e que em muitos momentos poderá ser a atividade principal delas, é cabível admitir que tenham uma influência considerável na formação psicológica desses indivíduos.

### **5.3 A MORAL NOS FILMES “VALENTE” E “DIVERTIDA MENTE”**

A análise fílmica consiste em assistir o filme com um olhar diferenciado, buscando a partir dos elementos apresentados interpretá-lo. De acordo com Cabrera (2006, p. 11) “Para fazer filosofia com o filme, precisamos interagir com seus elementos lógicos, entender que há uma ideia ou um conceito a ser transmitido pela imagem em movimento”. Com isso, entendemos que primeiramente é necessário enxergar a mensagem principal que a obra está passando. O autor propõe uma ideia chamada de conceito-imagem, que se caracteriza por ser algo (uma cena, um personagem ou até filme todo) que por si só define um conceito.

Um conceito-imagem é instaurado e funciona no contexto de uma experiência que é preciso ter, para que se possa entender e utilizar esse conceito. Por conseguinte, não se trata de um conceito externo, de referência exterior a algo, mas de uma linguagem instauradora que precisa passar por uma experiência para ser plenamente consolidada. (CABRERA, 2006, p. 10)

Portanto,

Os conceitos-imagem do cinema, por meio desta experiência instauradora e plena, procuram produzir em alguém (um alguém sempre muito indefinido) um impacto emocional que, ao mesmo tempo, diga algo a respeito do mundo, do ser humano, da natureza etc. e que tenha um valor cognitivo, persuasivo e argumentativo através de seu componente emocional. (CABRERA, 2006, p. 12)

Outra questão importante a ser apontada aqui é o fato de os filmes serem sempre uma mistura de realidade com ficção, racionalidade e afetividade ao mesmo tempo. Cabrera chama a isso de logopatia, que nada mais é que a ideia de não separar emoção e razão na análise fílmica, tendo em mente que o ser humano nunca será um ou outro, mas a mistura das duas coisas. Dessa forma, o autor explica que

A emoção que sentimos diante do drama [...] não é simplesmente a piedade diante do que aconteceu com uma pessoa em particular, mas se alimenta de uma reflexão logopática de alcance universal, que nos permite pensar o mundo de forma geral, muito além do que é simplesmente mostrado no filme. O impacto emocional terá servido não para se prender ao particular, mas precisamente para fazer com que as pessoas cheguem à ideia universal de uma forma mais contundente (CABRERA, 2006, p. 26).

As investigações desta pesquisa foram feitas com o objetivo de relacionar a teoria estudada com os filmes selecionados, mostrando os principais pontos em que são transmitidos valores morais, tendo por base a teoria de Vigotski. “O objetivo da análise é, então, o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação” (PENAFRIA, 2009, p.1). Portanto, para que o estudo seja eficaz é necessário entender quais são as mensagens que o filme está tentando passar, de acordo com o objeto da análise.

Para isso, é necessário que haja um método que direcione os passos a serem seguidos para que a interpretação seja possível. Neste caso, foi utilizado o método denominado *análise de conteúdo*, que “considera o filme como um relato e tem apenas em conta o tema do filme.” (PENAFRIA, 2009, p. 6). Para fazer esta análise foi necessário assistir os filmes com um olhar mais atento aos detalhes para perceber em quais momentos e de quais formas esses valores chegam ao espectador. Penafria (2009, p. 1) explica que

é comum aceitar que analisar implica duas etapas importantes: em primeiro lugar decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar.

O processo se iniciou com a divisão das cenas, selecionando assim aquelas

consideradas mais evidentes do ponto de vista da moral, onde são passadas situações que forçam a reflexão e passam assim a imagem para a definição de conceitos. Após isso, foi feita a interpretação dessas cenas e a explicação da forma que os valores estão sendo passados. Tudo isso se define como defesa de tese, que nada mais é que o crítico que está analisando o filme argumentar para que consiga explicar sua visão daquela obra. Neste caso, a tese é exatamente o fato de filme passar através das situações impostas valores morais para a formação de quem está o assistindo. Para Bordwell e Thompson (2013, p. 671) “A tese, em qualquer peça escrita, é a afirmação central que o seu argumento propõe. [...] no ensaio analítico, a sua tese é uma maneira de ajudar outros espectadores a entender o filme”.

Por fim, a partir de todos os elementos analisados, com base nas teorias estudadas, foi feita uma interpretação dos filmes com enfoque nos valores morais passados por eles, tendo em mente toda a teoria vigotskiana, que conforme estudado, nos diz que o desenvolvimento psíquico é construído durante nossas relações com o mundo, portanto, ao perceber que ao assistirmos a um filme estamos estabelecendo essa relação, fica mais compreensível o fato de aprendermos com ele.

#### **5.4 VALENTE**

Essa é uma animação produzida pelos estúdios Pixar/Walt Disney Pictures, do ano de 2012 e narra a história de Merida, uma princesa de um reino situado na Escócia, onde vive com seus pais, os reis Fergus e Elinor, e seus três irmãos menores.

Durante toda a vida, Merida foi preparada por sua mãe para ser uma rainha, dotada de “bons costumes” e regras de etiqueta e comportamento, aprendendo como deveria sentar-se, falar, rir e até mesmo sobre a quantidade de comida em seu prato. Porém, o que a menina gostava mesmo era de se aventurar, de comportar-se à sua maneira e, principalmente, de praticar arco e flecha. Em seu aniversário de 6 anos, Merida ganha de seu pai seu próprio arco e, a partir de então, sua maior paixão é tornar-se uma arqueira, fato que não agrada nem um pouco sua mãe, que acreditava que uma princesa não deveria saber utilizar nem portar uma arma.

No enredo é possível perceber um claro conflito de valores vivenciado pelos personagens principais: de um lado, a mãe que deseja uma filha moldada como uma dama; do outro lado, Merida que decide viver de forma livre e natural, sem tantas regras de etiqueta, fazendo aquilo que ama.

O conflito maior da história se dá quando a rainha decide que Merida deverá encontrar um bom partido para se casar e, mesmo contra a vontade da menina, convida vários pretendentes para disputarem a mão da jovem através de um torneio. A mãe permite que a filha escolha o jogo que dará ao vencedor a mão de Merida em casamento. A princesa vê então uma possibilidade de vingança: escolhe como disputa o arco e flecha. Durante o torneio, surge um misterioso e desconhecido combatente, que se revela em meio à disputa: era a própria Merida, disfarçada de pretendente, que se justifica dizendo que conquistará sua própria mão.

Imagem 1. Merida e sua mãe, a rainha



Fonte: print da cena do filme Valente

A imagem 1 retrata o momento logo após Merida se revelar, apresentando-se como uma combatente, com o curto, mas fortíssimo discurso: “Eu sou Merida, primogênita descendente do clã DunBroch e pela minha própria mão eu vou lutar”. Em seguida, rasga o seu fino e desconfortável vestido, atira e acerta o alvo perfeitamente, vencendo então o jogo, para fúria de sua mãe. Essa cena retrata uma das principais ideias do filme, passando ao espectador o paradigma moral da coragem e valentia, onde a princesa, mesmo sabendo que enfureceria a mãe, foi à luta por sua liberdade. Podemos ver aqui também a logopatia, vista anteriormente



sob a visão de Júlio Cabrera: o filme transmite a valentia e nos faz refletir acerca do conflito vivenciado pela personagem, mas faz isso utilizando-se da emoção, da superação do medo e da estafa de Merida por ser o tempo todo controlada por sua família. Além disso, o conflito é gerado em torno de alguém importante em sua vida, sua mãe, que naturalmente os filhos tendem a querer agradar, portanto fica aqui a reflexão acerca do dilema de impor seus interesses, mesmo que para isso tenhamos que decepcionar alguém.

O filme utiliza de várias formas de expressão desse paradigma moral, como a fala de Merida, sua entonação de voz, assim como sua expressão facial e corporal. A ideia é reforçar a mensagem moral de coragem e enfrentamento da menina para com os estigmas morais impostos à época. Desta forma, é possível conectar a proposta do filme à teoria de Vigotski (2008) a respeito da formação de conceitos, que ocorrem através dos signos, e os signos da linguagem, que num conjunto de diversos fatores nos passa de forma concreta o que é o conceito, no caso do filme, de valentia ou coragem.

A imagem 2 retrata o momento subsequente, onde mãe e filha têm uma séria discussão, cada qual defendendo seu ponto de vista, sem ouvir uma à outra, e acabam por deixar a raiva extrapolar os limites e tomar o controle da situação. Neste momento, Merida rasga com uma espada uma tapeçaria que sua própria mãe havia costurado. Nela é possível ver um desenho de toda a família. Com o rasgo feito pela espada, Merida separa o desenho de sua mãe do restante da família.

Imagem 2. Conflito



Fonte: print da cena do filme

Tomada pelos sentimentos de raiva e revolta, Merida procura uma feiticeira para pedir algo que mudasse a atitude de sua mãe, o que conseqüentemente mudaria seu próprio destino. Depois de muita insistência, Merida consegue um bolo enfeitado e o dá para sua mãe, com a desculpa de uma reconciliação. Assim que come, Elinor passa mal e, depois de alguns minutos, se transforma em um grande urso.

Este é um fator relevante na trama do filme, pois é este fato que irá aproximar mãe e filha. A partir desse momento, as duas precisarão juntas encontrar uma forma de reverter o feitiço. Partem então para a casa da bruxa, mas encontram apenas um recado deixado pela feiticeira: “remende a união por orgulho separada, antes do segundo nascer do sol”. Aqui, é possível aplicar a teoria da atividade de Leontiev, levando em conta a resolução dos problemas. Sabemos que o espectador que assiste o filme tem em sua mente a necessidade de resolver junto com os personagens o problema proposto pela história. Com isso, cria-se uma nova atividade, onde, ao procurar resolver aquela situação, sua mente passa a criar hipóteses para isso. Algum tempo depois, Merida entendeu que a bruxa estava se referindo à tapeçaria rasgada, que simbolicamente representava sua família, separada pelo sentimento de orgulho. Para resolver o problema, Merida teria que reunir novamente sua família naquela tapeçaria, para então reuni-la na vida real.

Após passarem por muitas provações juntas, tentando remendar a tapeçaria, e se livrar dos homens que perseguiram o “urso”, mãe e filha finalmente conseguiram quebrar o feitiço e unir a família.

Imagem 3. A reconciliação



Fonte: Print da cena do filme

A cena retratada pela imagem 3 demonstra o momento em que o feitiço é quebrado e acontece a reconciliação entre mãe e filha, fazendo com que a família se torne unida novamente. Esta cena, assim como o enredo do filme, apresenta ao espectador reflexões acerca de vários paradigmas morais, sendo o principal a valorização da família. O filme defende que agir por meio do orgulho não seria a melhor maneira de resolver problemas, e que, por muitas vezes, precisamos nos desapegar de crenças ultrapassadas para que possamos ser felizes. A principal lição a partir da personagem Merida é que não podemos ser fruto da expectativa de outras pessoas, por mais importantes que elas sejam. Valorizar a si, seus desejos e sonhos, mesmo que decepcione a expectativa de alguém, não te faz alguém egoísta. A partir do filme podemos concluir que é possível conciliar suas expectativas pessoais e sua relação com as pessoas importantes da sua vida. Basta ouvir, entender um ao outro e dialogar, sempre.

## **5.5 DIVERTIDA MENTE**

Este filme é também uma animação dos estúdios Pixar/Walt Disney Pictures e data do ano de 2015. O filme conta a história de Ryle, uma menina de 11 anos, e sua relação com as emoções básicas dos seres humanos: alegria, tristeza, medo, raiva e nojo, todas elas transformadas em personagens no filme. As emoções vivem na mente Ryle e estão diretamente ligadas aos seus comportamentos e ações cotidianas.

A forma fílmica de representação e controle desses comportamentos por meio das emoções se dá por meio de “ilhas” de personalidade (ilha da bobeira, da família, da amizade, etc.) na mente de Ryle, que são fatores importantes da vida da personagem e que formam sua personalidade, através de memórias-base.

Imagem 4. Os personagens Alegria, Tristeza, Raiva, Nojinho e Medo



Fonte: Site IMDB<sup>1</sup>

Podemos afirmar que o filme é uma representação da teoria de Vigotski no que se refere àquilo que nos tornamos em relação direta com o meio em que vivemos e as experiências pelas quais passamos. As transformações sofridas pela personagem principal são reflexo disso: Ryle tinha uma vida comum e muito feliz em Minnesota, com muitos amigos, uma bela casa e participando do time de hóquei que tanto gostava. Porém, devido ao trabalho de seu pai, Ryle e toda sua família precisa se mudar para São Francisco, sendo este o primeiro fator de conflito apresentado pelo filme. A partir daí, podemos perceber as personagens “emoções” controlando a vida de Ryle. Apesar de não gostar da mudança, Ryle tenta ver as coisas pelo lado positivo. Neste momento, quem está na liderança de suas emoções é a personagem Alegria.

Em seu primeiro dia de aula, Ryle sai de casa toda animada, chega na nova escola disposta a fazer amizades, mas ao fazer seu discurso de apresentação, a personagem Tristeza toca uma de suas memórias-base, transformando-a numa memória triste. Neste momento Ryle chora na frente de toda a turma ao lembrar de sua vida e aquele momento se tornou mais uma memória-base triste. Ao tentar consertar, Alegria acaba piorando as coisas e é mandada junto com a Tristeza e as

---

<sup>1</sup> Imagem disponível no seguinte endereço: <https://www.imdb.com/title/tt2096673/>

memórias-base para fora da sala de comando, deixando Ryle sem essas emoções. Enquanto Alegria e Tristeza estão fora, muitas coisas começam a acontecer. Ryle começa a brigar com os pais e odiar a escola, brigando até com sua melhor amiga de Minnesota. A cada briga e atitudes ruins, Ryle começa a perder as ilhas que formavam sua personalidade, pouco a pouco, uma a uma. Enquanto isso, Alegria e Tristeza tentam retornar à sala de comando o mais rápido possível, enquanto veem o desastre acontecendo com a personalidade de Ryle. Durante todo o tempo, Alegria culpa Tristeza por tudo que está acontecendo, até que, num dado momento vê uma memória base de Ryle, importantíssima, num dia em que está cercada de amigos e por sua família e vê que o momento que antecede o feliz foi quando o time perdeu uma partida importante e a garota ficou triste, por isso os amigos e a família foram consolá-la e criaram uma das mais importantes memórias de sua vida. É aí que a Alegria entende que assim como ela mesma, a Tristeza também era muito importante na vida de Ryle.

Diante da ausência da Alegria, Ryle deseja apenas voltar para sua antiga vida. É nesse momento que decide fugir de casa e voltar para sua cidade do coração, pensando que assim teria sua felicidade de volta. Rouba o cartão de sua mãe e dá início ao plano. Nesse momento, Ryle já está se tornando apática, talvez depressiva, sem expressões ou sentimentos (Imagem 5).

Imagem 5. A apatia de Ryle sem a Alegria



Fonte: print da cena do filme

Após inúmeras desventuras, Tristeza e Alegria conseguem voltar à sala de comando. Nesse momento, Alegria vê a necessidade de Tristeza assumir o controle

e assim que Tristeza o faz, Ryle muda de comportamento. Neste momento fica claro que a tristeza é também uma emoção importante, pois ninguém está alegre o tempo todo e é através da tristeza que muitas vezes paramos para refletir.

A cena da imagem 6 demonstra o momento em que Ryle volta para casa após fugir. Ryle se abre com seus pais, expondo seus sentimentos em relação à mudança repentina em sua vida. Seus pais a entendem e acolhem a tristeza da filha, o que fez com que o laço de confiança e carinho se tornasse mais forte entre eles, mostrando que a empatia é um valor importantíssimo nas relações interpessoais. Assim, o filme mostra que o diálogo em família é um paradigma moral importante na resolução dos problemas, na construção de relações saudáveis e na educação de indivíduos saudáveis mentalmente.

Imagem 6. O retorno de Ryle e a construção do diálogo familiar



Fonte: print da cena do filme

A partir da cena demonstrada na imagem 7, momento em que Alegria e Tristeza comandam juntas a mente de Ryle, o que podemos interpretar como o conceito-imagem do trabalho em conjunto, é possível perceber a importância do equilíbrio de sentimentos na nossa vida, podemos dizer que é através de mudanças e crises que nos desenvolvemos. Por fim, o enredo do filme como um todo reforça moralmente os benefícios do trabalho em conjunto na resolução de problemas, assim como o diálogo e a importância de darmos ouvidos também às emoções (tornando novamente a demonstrar a logopatia de Cabrera) que somos muitas vezes ensinados a deixar de lado.

Imagem 7. Alegria e Tristeza comandam juntas a mente de Ryle



Fonte: print da cena do filme

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve por propósito relacionar as teorias de desenvolvimento infantil de Vigotski ao processo de aprendizagem da moral infantil em filmes de animação. Ao longo do desenvolvimento da pesquisa, ficou mais fácil entender como funciona o processo de internalização de conceitos morais através dos filmes de animação. Foi possível perceber que os filmes apresentaram inúmeros valores importantes para a construção da moral infantil, tais como o valor da família, a manutenção da valentia, o perdão, a valorização da empatia, a expressão de sentimentos e o trabalho em conjunto.

Foi possível aplicar a teoria de Vigotski na análise de filmes, principalmente ao perceber que, quando uma criança se depara com o enredo e narrativa dos filmes, coloca em prática o processo de desenvolvimento psíquico com base nos problemas apresentados pela história contada e pela conduta dos personagens no desenrolar dos acontecimentos. Portanto, podemos concluir, com base na ideia de que aprendemos e nos desenvolvemos ao nos relacionar com o mundo que os filmes têm grande poder de influenciar a formação moral infantil.

As cenas dos filmes foram devidamente analisadas segundo os métodos propostos por Julio Cabrera, assim como o uso dos métodos de análise propostos pelo teórico do cinema David Bordwell. A partir das análises, ficou clara a forma como os filmes transmitem os valores morais, a partir de conflitos vivenciados por seus personagens.

Conclui-se então a partir desta pesquisa que, assim como suposto, os filmes têm o propósito de ensinar algo a quem o assiste, utilizando a realidade, mesmo que com elementos fictícios, para nos fazer refletir e buscar a solução para os problemas, como se fossem nossos, fazendo assim com que ocorra o desenvolvimento proposto por Vigotski, o que resulta na formação de novos conceitos, que acabamos por aplicar durante a vida real.



## 7. REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Ética a nicômaco**. 4 ed. São Paulo; Nova Cultural, 1991.
- BORDWEEL, D.; THOMPSON, C. **A arte do cinema: uma introdução**. São Paulo: Edusp, 2013.
- BOYNARD, A. L. S. **Desenho Animado e Formação Moral: influência sobre crianças dos 4 aos 8 anos de idade**. 2002. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro – RJ, 2002.
- CABRERA, Julio. **O Cinema Pensa: uma introdução à filosofia através do cinema**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- CANDIDO, A. **A literatura e a formação do homem**. Ciência e Cultura, v. 24 n. 9. São Paulo, 1972.
- DESLANDES, S.F.; GOMES, R.; MINAYO, M.S. De S.; NETO, O.C. **Pesquisa Social**. Petrópolis, 2002.
- Divertida Mente. Direção; Pete Docter; Ronnie Del Carmen. Estados Unidos da América. Walt Disney Pictures. Pixar Animation Studios. 2015. 94 minutos.
- DUARTE, R.; LEITE, C.; MIGLIORA, R. **Crianças e televisão: o que elas pensam sobre o que aprendem com a tevê**. Revista Brasileira de Educação v. 11 n. 33. Rio de Janeiro, 2006.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas S/A, 2002
- LEITÃO, A. S. P. **Desenhos animados televisivos, ética e educação física nos anos iniciais do ensino fundamental: diálogos possíveis**. Porto Alegre; Orquestra, 2013.
- LEONTIEV, Alexei N. **Atividade. Consciência e personalidade**. The Marxists Internet Archive. 1978.
- \_\_\_\_\_ **Ética para viver melhor: diferentes atitudes para agir corretamente**. São Paulo: Pórtico, 2017.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico**.

- OLIVEIRA, D. M. S. De. **Desenho animado e desenvolvimento moral: uma proposta de intervenção na forma de resolução de conflitos**. Marília- SP, Universidade Estadual Paulista- Campus de Marília, 2015.
- PENÁFRIA, Manuela. **Análise de filmes- conceitos e metodologias**. VI Congresso SOPCOM, 2009.
- PONDÉ, Luiz Felipe. **Filosofia para corajosos**. São Paulo; Planeta, 2016.
- \_\_\_\_\_ **Como aprendi a pensar: os filósofos que me formaram**. São Paulo: Planeta, 2019.
- SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D.; GUINDANI, J. F. **Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas**. Revista Brasileira de História e Ciências Sociais, São Leopoldo, RS, Ano 1, n.1, Jul., 2009.
- SILVA, Deleon Souto. Freitas da. **O uso do cinema na escola: a construção de aprendizagens a partir de filmes**. Paraíba, 2019.
- SIQUEIRA, José Leonardo Silveira. **CINEMA E EDUCAÇÃO: FILMES EM ANIMAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO**. Revista Científica Semana Acadêmica. Fortaleza, ano MMXVII, Nº. 000099, 11/01/2017. Disponível em : < <https://semanaacademica.org.br/artigo/cinema-e-educacao-filmes-em-animacao-como-recurso-pedagogico>> . Acesso em 03 abril 2021.
- Valente. Direção: Brendam Chapman; Mark Andrews; Steve Purcell. Estados Unidos da América; Walt Disney Pictures. Pixar Animation Studios, 2012. 93 minutos.
- VALLS, Álvaro. **O que é ética**. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- VÁSQUEZ, A.S. **Ética**. Rio de Janeiro; Civilização Brasileira, 1990.
- VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e Criação na Infância**. Editora ática. 2004
- VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Ícone editora, São Paulo, 2006.
- VYGOTSKI, L.S. **Manuscrito de 1929**. Educação e Sociedade, 2000.
- VIGOTSKI, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. Martins Fontes, São Paulo, 2009.
- VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. Martins Fontes, São Paulo, 2007.
- VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.