

## **O uso de mídias ficcionais no desenvolvimento e sensibilização de crianças e adolescentes sobre questões atuais**

Julia Cardoso Landim<sup>1</sup>; 0000-0002-9651-7076

Vinícius Manoel Monsores De Oliveira<sup>2</sup>; 0009-0000-8208-7186

Douglas do Couto Soares<sup>2</sup>; 0009-0006-9935-1004

1 – ITA, Instituto Tecnológico de Aeronáutica, São José dos Campos, SP.

2 – CIEP 291 Dom Martinho Schlude, Pinheiral, RJ

[viniciusmanoel832@gmail.com](mailto:viniciusmanoel832@gmail.com)

**Resumo:** Este artigo investiga a influência de mídias ficcionais — desenhos animados, filmes e jogos digitais — no desenvolvimento cognitivo, emocional e social de crianças e adolescentes. Por meio de uma pesquisa qualitativa baseada na revisão de artigos recentes, evidencia-se que essas mídias podem ser poderosas ferramentas educativas quando utilizadas de forma planejada e mediada, promovendo aprendizagem significativa, construção de valores e estímulo ao pensamento crítico. O estudo também aponta os riscos associados ao uso excessivo ou sem supervisão, como a reprodução de ideologias de mercado, alterações comportamentais, consumismo e impactos no temperamento e nas interações sociais. A análise revela que o papel da família e da escola é essencial para garantir que o contato com essas mídias resulte em experiências enriquecedoras, transformando entretenimento em oportunidade de aprendizado e formação integral. O artigo reforça a necessidade de intencionalidade pedagógica, equilíbrio no uso e consciência crítica sobre os conteúdos consumidos pelas crianças e adolescentes.

**Palavras-chave:** Mediação pedagógica; Desenvolvimento infantil; Jogos digitais; Narrativas audiovisuais; Comportamento social.

## INTRODUÇÃO

As narrativas ficcionais, em suas diversas formas, têm ocupado espaço cada vez mais relevante na vida cotidiana, especialmente entre crianças e jovens. Segundo Rodrigues (2022), os jogos eletrônicos, por exemplo, estão presentes na vida da maioria das pessoas, independentemente de idade, gênero ou raça. Jogar pode significar lazer, hobby ou até mesmo trabalho, sendo ainda mais perceptível entre os jovens ou aqueles que atuam profissionalmente nesse campo.

Entre os recursos lúdicos aplicados à educação, os quadrinhos ocupam lugar de destaque. Soares et al. (2024) ressaltam que cada elemento das histórias em quadrinhos precisa ser compreendido dentro do contexto social do público-alvo, funcionando como referência ou crítica, e proporcionando ao leitor a sensação de inserção na narrativa. No Brasil, o uso de quadrinhos tem servido como ferramenta para aproximar crianças e jovens de temas complexos, como a educação em saúde, simplificando conceitos e tornando-os mais acessíveis (SOARES et al., 2024).

Outro ponto de relevância é a relação entre cultura pop e cultura popular. De acordo com Sato (2007), a cultura popular está intimamente ligada ao folclore, compreendido como o conjunto de tradições, crenças e festejos transmitidos entre gerações. Já a cultura pop se diferencia pela forma como é difundida na mídia e moldada pela industrialização e massificação, criando novos ícones e referências culturais. No Brasil, esse fenômeno pode ser observado em produções como telenovelas e propagandas comerciais.

O impacto da mídia sobre crianças e adolescentes é multifacetado. Leite et al. (2021) destacam que diferentes tipos de mídia produzem efeitos diversos e até opostos nas áreas cognitivas. No caso dos videogames, os resultados variam de acordo com o gênero do jogo. Assim, não basta medir apenas o tempo de exposição, mas sim compreender os conteúdos consumidos e os impactos específicos que cada um pode gerar no cérebro e no comportamento.

Nesse contexto, o papel da família é essencial. Como aponta Santos (2025), as crianças do século XXI já nascem imersas em um ambiente midiático, no qual o consumo de redes sociais e internet é constante desde os primeiros anos de vida. O uso excessivo, contudo,

pode acarretar consequências negativas, como sedentarismo, consumismo, imediatismo, distúrbios de sono e dificuldades comportamentais.

Por outro lado, a mídia também pode ser ferramenta de integração e aprendizagem. Ramos (2025), em estudo realizado durante o Festival de São Leo em Cine, mostra que a utilização do cinema em contextos educativos promove experiências de interação e expressão, além de dar voz às necessidades dos alunos, permitindo que estas sejam representadas e debatidas no espaço escolar.

A influência da mídia vai além do aprendizado, afetando opiniões e identidades. Pesquisas mostram que as pessoas modificam suas opiniões ao longo da vida por meio das interações sociais e do ambiente, sendo a formação de grupos especialmente relevante entre os jovens, que buscam aprovação e pertencimento (MOREIRA PRIMO, 2025). Os materiais midiáticos e ideológicos consumidos exercem forte influência. Costa, Romão e Filho (2025) acrescentam que a sociedade contemporânea, com fácil acesso e compartilhamento de informações, está exposta a conteúdos variados, do entretenimento superficial a clássicos da ficção, moldando percepções e julgamentos. Além disso, a ascensão das redes sociais transformou a influência da mídia: antes unilateral, hoje as interações online ampliam a diversidade de pontos de vista e impactam a percepção sobre a realidade e conteúdos ficcionais, como novelas e outras narrativas audiovisuais (CAMPOS; SANTOS, 2025).

Assim, a literatura consultada evidencia que as narrativas ficcionais, aliadas às mídias digitais, configuram-se como elementos centrais na vida dos jovens, com impactos positivos e negativos. Esses recursos podem tanto ampliar possibilidades de aprendizagem e expressão quanto reforçar padrões de consumo e comportamentos prejudiciais, dependendo da forma como são mediados pela escola, pela família e pela sociedade.

## **MÉTODOS**

A pesquisa adotou metodologia qualitativa, analisando e comparando artigos e documentos sobre os impactos das mídias no desenvolvimento infantil. A busca foi realizada no Google Acadêmico, utilizando termos como “desenvolvimento infantil”, “jogos digitais”, “desenhos infantis” e variações, com filtro para publicações a partir de 2020. Os artigos mais relevantes

foram selecionados e organizados em uma tabela com os dez trabalhos escolhidos, facilitando a comparação e análise dos resultados.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A análise da produção científica levantada evidencia uma forte convergência em torno da ideia de que mídias audiovisuais e digitais, em especial desenhos animados, filmes e jogos, não devem ser vistas apenas como entretenimento, mas como recursos com potencial de impacto direto no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Entretanto, os trabalhos também ressaltam os riscos associados ao uso desmedido ou sem mediação crítica, apontando para a necessidade de cautela e intencionalidade pedagógica.

No campo dos desenhos animados, o estudo de Silva (2021) demonstra como “O Show da Luna” pode transformar questionamentos cotidianos em conceitos científicos, permitindo que as crianças aprendam de forma lúdica. Esse olhar é reforçado por Rodrigues (2021), que conclui que os desenhos animados influenciam diretamente a aprendizagem, destacando-se como ferramentas efetivas de apoio ao processo escolar. A pesquisa de Silva (2021) amplia esse entendimento, ao afirmar que a influência dos desenhos não se limita ao aprendizado formal, mas também alcança aspectos de pensamento crítico, opiniões e escolhas das crianças. Já Malvestio da Silva (2023) chama a atenção para um aspecto frequentemente negligenciado: o papel da indústria cultural na disseminação de valores e comportamentos por meio dos desenhos. Ao expor o caráter ideológico e comercial presente nas produções midiáticas, a autora alerta que, ainda que os desenhos possuam valor educativo, eles também são veículos de reprodução de interesses mercadológicos.

Ainda dentro desse eixo, o estudo de Conceição Silva propõe a utilização de filmes de animação como estratégia pedagógica renovadora, ressaltando que a sala de cinema pode se tornar mais atrativa que a sala de aula tradicional. Essa perspectiva reforça a necessidade de alinhar práticas escolares à realidade audiovisual dos alunos, evitando a defasagem entre as metodologias clássicas e o perfil contemporâneo dos estudantes.

No campo dos jogos digitais, os trabalhos analisados revelam tanto potencialidades quanto limitações. Ramos (2020), ao estudar as expressões faciais das crianças durante interações digitais, aponta que os jogos estimulam o desenvolvimento emocional e auxiliam na

construção de opiniões mais consistentes. Nessa mesma linha, Resende (2025) reforça que os jogos podem ser mais do que lazer, servindo como ambientes que demandam escolhas críticas, estimulando reflexões profundas e processos cognitivos complexos. Matos (2024) complementa essa visão, mostrando que os jogos digitais em contextos formais e informais podem aumentar a motivação e a satisfação na aprendizagem, mas alerta para problemas emocionais e temperamentais em situações de uso excessivo.

Já Sampaio (2024) destaca o papel das telas e da mediação no uso dos jogos digitais: o autor defende que, quando utilizados com equilíbrio, eles oferecem vantagens para o desenvolvimento infantil, mas que o uso sem controle pode levar a prejuízos cognitivos e sociais. Essa perspectiva dialoga com os apontamentos de Matos e reforça a importância de supervisão e limites claros no uso das tecnologias digitais pelas crianças.

Por fim, o trabalho de Gliosci (2024) aparece listado, mas não apresenta resumo, resultados ou análise crítica na tabela de dados, o que impede uma discussão mais detalhada. Ainda assim, sua presença na seleção demonstra que o tema segue em expansão e que há interesse crescente em investigar o papel das mídias digitais e audiovisuais no processo educativo.

Em síntese, os resultados discutidos apontam para uma relação ambígua: desenhos animados, filmes e jogos digitais podem ser aliados no processo educativo, promovendo aprendizagem significativa, desenvolvimento emocional e criticidade, mas também carregam riscos relacionados à reprodução de ideologias, consumo passivo e impactos negativos do uso excessivo. Portanto, a mediação por parte de educadores e familiares se mostra indispensável para transformar essas mídias em instrumentos realmente pedagógicos, em vez de meros veículos de entretenimento ou ferramentas de persuasão cultural.

## CONCLUSÕES

A análise bibliográfica indica que desenhos animados, filmes e jogos digitais influenciam o desenvolvimento infantil nos aspectos cognitivos, emocionais e sociais. Quando utilizados de forma planejada e mediada, podem favorecer a aprendizagem, valores e pensamento crítico. Entretanto, o uso excessivo ou acrítico pode gerar impactos negativos, incluindo influência de ideologias de mercado e alterações comportamentais. Assim, a mediação de educadores e familiares é essencial. Esses recursos não devem ser vistos apenas como

entretenimento, mas como ferramentas educativas de grande potencial, desde que usados com intencionalidade pedagógica, equilíbrio e consciência crítica.

## REFERÊNCIAS

CAMPOS, César Augusto Monteiro de; SANTOS, Gioavanna Miranda. Mídias digitais e transformações no consumo de telenovelas: uma análise da transição de *Beleza Fatal* do streaming para a TV aberta. 2025. 81 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Design de Mídias Digitais) — FATEC Padre Danilo José de Oliveira Ohl, Barueri, 2025. Disponível em: <https://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/33956>. Acesso em: 7 set. 2025.

COSTA, Maria Eduarda Figueiredo da; ROMÃO, Sâmela Pereira da Silva; SOUZA FILHO, Ricardo Luiz Muniz de. A influência da mídia na formação de opinião pública: e o reflexo no devido processo legal. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 11, n. 6, p. 3258-3268, 16 jun. 2025. DOI: 10.51891/rease.v11i6.19939. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/19939>. Acesso em: 7 set. 2025.

GLIOSCI TOCANTINS, Rebeca. Design de jogos terapêuticos para a depressão a partir da experiência do jogador: um olhar netnográfico. 2024. Dissertação (Mestrado em Design) — Universidade de Brasília, Brasília, 2024. Disponível em: <https://ppgdesign.unb.br/dissertacoes/>. Acesso em: 7 set. 2025.

LEITE, Pedro Cardoso; ALBERT, Albert; TISSIERES, Isabel; MUSSACK, Dominic; BAVELIER, Daphne. Media use, attention, mental health and academic performance among 8 to 12 year old children. 2021. DOI: 10.1371/journal.pone.0259163. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34788306/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

MATEUS, Medeiros Matos, Mateus. Análise comparativa dos impactos dos jogos de celular no desenvolvimento cognitivo e social de crianças de 0 a 12 anos em contextos escolar e doméstico. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação) — Universidade Federal de Santa Catarina, Campus Araranguá, Araranguá, 2024.

MOREIRA-PRIMO, Ueliton Santos; RIBEIRO, Bárbara Santana; SANTOS, Joana dos. Programa de intervenção para o empoderamento da identidade social, fortalecimento da autoestima e combate aos preconceitos na escola. In: LIMA, Marcus Eugênio Oliveira; FRANÇA, Dalila Xavier de (Org.). *Observatório dos preconceitos na rede estadual de ensino: modelos teóricos e empíricos de entendimento e intervenção nos conflitos intergrupais nas escolas*. São Cristóvão: Editora UFS, 2025. p. 136-178.

RAMOS, Daniela Karine; SILVA, Gleice Assunção da; MACEDO, Cíntia Costa. Jogos digitais e emoções: um estudo exploratório com crianças. *Revista Pedagógica*, v. 22, p. 1–21, 05 ago. 2020. ISSN 1984-1566.



RAMOS, Luciana Domingues. As produções audiovisuais escolares e os festivais de cinema estudantil: quando os sentidos produzem saberes para a construção do conhecimento. 2025. Tese (Doutorado) — Universidade Federal do Rio Grande do Sul, [S. l.], 2025. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/291093>. Acesso em: 31 jul. 2025.

RESENDE, Gabriel de Souza Pereira; BARROS, Atila. A representação da deficiência e o desenvolvimento da educação emocional em jogos digitais. 2025. Disponível em: <URL>. Acesso em: setembro de 2025

RODRIGUES, Marcus Vinicius Ferreira. O crescimento dos jogos eletrônicos e as suas influências comportamentais em adolescentes e jovens da “Geração Z”. 2022. TCC (Graduação) — Anhanguera Salvador, [S. l.], 2022. Disponível em: [https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/57907/1/MARCUS\\_RODRIGUE\\_S.pdf](https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/57907/1/MARCUS_RODRIGUE_S.pdf). Acesso em: 17 jun. 2025.

RODRIGUES, Talia Gomes. O desenho animado na educação infantil: uma análise do uso pedagógico de 'O Show da Luna'. 2021. 60 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) — Universidade Estadual de Goiás, Uruaçu, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ueg.br/jspui/bitstream/riueg/2206/2/MG37%20-%200068%20-%202021.pdf>. Acesso em: 7 set. 2025.

SAMPÁIO, Victor Brunno Pinheiro. O uso de jogos digitais e as interações digitais no desenvolvimento infantil: uma análise crítica. *REASE*, v. 9, n. 2, p. 45–58, jul./dez. 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/19939>. Acesso em: 7 set. 2025.

SANTOS, Marina Moreira. A influência da mídia no desenvolvimento das crianças e o papel dos pais como mediadores. *Revista Direto ao Assunto* — FAAC/UNESP, 5 jul. 2019. Disponível em: <https://diretoaoassunto.faac.unesp.br/a-influencia-da-midia-no-desenvolvimento-das-criancas-e-o-papel-dos-pais-como-mediadores/?utm>. Acesso em: 7 set. 2025.

SATO, Cristiane A. Japop: O poder da cultura pop japonesa. São Paulo: NSP – Hakkosha Editora, 2007. ISBN 978-8560626007.

SILVA, Edson Severino Campos da. O desenho animado “O Show da Luna” e os nós de aprendizagem: contribuições para o desenvolvimento infantil. 2021. 57 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) — Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/21835>. Acesso em: 7 set. 2025.

SILVA, Rosangela Trabuco Malvestio da. O desenho animado e a forma(ta)ção do pensamento infantil. *Cadernos de Educação e Desenvolvimento (CED)*, v. 4, n. 1, p. 1–15, 2023. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/2489>. Acesso em: 7 set. 2025.

SILVA, Taila Angélica Aparecida da. A influência dos desenhos animados na infância: um olhar a partir da teoria crítica. *Cadernos Cajuína*, v. 6, n. 4, p. 83–93, abr. 2021. DOI: 10.52641/cadcaj.v6i4.535. Disponível em: <https://old.cadernoscajuina.pro.br/index.php/cadcajuina/article/view/549/502>. Acesso em: 7 set. 2025.

SOARES, Amanda; SANTOS, Ana Beatriz Macêdo Venâncio; VIEIRA, Tainelly Souza; XAVIER, Bárbara Letícia de Queiroz; LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena; OLIVEIRA, Ângelo Giuseppe Roncalli da Costa. Uso de histórias em quadrinhos na promoção da saúde de escolares: uma revisão de escopo. *Use of comics in the promotion of school children's health: a scoping review*, [s. l.], 23 jun. 2024. DOI: 10.17605/OSF.IO/Z5VX6. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/communication/articles/10.3389/fcomm.2024.1439329/full>. Acesso em: 17 jun. 2025.