UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA CAMPUS III CENTRO DE HUMANIDADES OSMAR DE AQUINO DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

RAYANE ALFREDO DA SILVA

PRÁTICAS EDUCATIVAS DE ANIMAÇÕES INFANTIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL DE CRIANÇAS: UMA ANÁLISE DOS FILMES DIVERTIDA MENTE

GUARABIRA- PB 2025

RAYANE ALFREDO DA SILVA

PRÁTICAS EDUCATIVAS DE ANIMAÇÕES INFANTIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL DE CRIANÇAS: UMA ANÁLISE DOS FILMES DIVERTIDA MENTE

Trabalho de conclusão de curso (Artigo) apresentado ao departamento de educação do centro de humanidades da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) campus III, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Área de concentração: Fundamentos da educação e formação docente.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Julia Carvalho de Melo

GUARABIRA- PB 2025

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586p Silva, Rayane Alfredo da.
Práticas educativas de animações infantis e suas contribuições para o desenvolvimento emocional de crianças [manuscrito] : uma análise dos filmes Divertida mente / Rayane Alfredo da Silva. - 2025.
33 f.: il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2025.

"Orientação : Prof. Dra. Maria Julia Carvalho de Melo, Departamento de Educação - CH".

1. Práticas educativas. 2. Desenvolvimento emocional. 3. Animações. I. Título

21. ed. CDD 370.9

Elaborada por Maria Suzana Diniz da Silva - CRB - 15/873 BSC3

RAYANE ALFREDO DA SILVA

PRÁTICAS EDUCATIVAS DE ANIMAÇÕES INFANTIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL DE CRIANÇAS: UMA ANÁLISE DOS FILMES DIVERTIDA MENTE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Pedagogia

Aprovada em: 05/06/2025.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado eletronicamente por:

- **Marília Pereira Dutra** (***.795.954-**), em **07/06/2025 15:59:11** com chave **7f7386de43d111f095ce1a7cc27eb1f9**.
- **Bruno Mota Braga** (***.833.874-**), em **07/06/2025 15:55:01** com chave **ea67568843d011f0a3ec2618257239a1**.
- **Maria Julia Carvalho de Melo** (***.072.654-**), em **07/06/2025 15:41:40** com chave **0cdd0db843cf11f0a0411a1c3150b54b**.

Documento emitido pelo SUAP. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QrCode ao lado ou acesse https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar_documento/ e informe os dados a seguir.
Tipo de Documento: Folha de Aprovação do Projeto Final
Data da Emissão: 08/06/2025
Código de Autenticação: 0ec0e5

Dedico este trabalho ao meu filho, minha maior inspiração para chegar até aqui. É quem me dá força e coragem para buscar atingir os meus objetivos. Eis aqui os resultados dos meus esforços para você.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – A mudança…….……..... 22
Figura 2 – As características de Bing Bong……..…….…..... 24
Figura 3 – Os novos personagens são apresentados……..…….…..... 26
Figura 4 – A vergonha..……...…...….....….…..... 27
Figura 5 – A Ansiedade toma o controle.……..…….…..... 28

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Apresentação das emoções do filme Divertida mente 1…….....20
QUADRO 2 – As novas emoções no filme Divertidamente 2....…….…….....25

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UEPB	Universidade Estadual da Paraíba
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UNESP	Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
IPTV	Internet Protocol Television

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 11
2 REFERENCIAL TEÓRICO 13
2.1 Constituição da prática educativa: onde e como aprendemos 13
2.2 História do cinema e das produções infantis 14
2.2.1 Linguagem Audiovisual 17
2.3 Desenvolvimento emocional 18
3 METODOLOGIA 19
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES 20
4.1 Reflexões em torno do storytelling do filme Divertida mente 1: práticas educativas 20
voltadas ao desenvolvimento emocional 20
4.2 Divertida Mente 2 e o desenvolvimento emocional: o que a continuação da história ainda pode ensinar? 25
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 29
REFERÊNCIAS 30

PRÁTICAS EDUCATIVAS DE ANIMAÇÕES INFANTIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL DE CRIANÇAS: UMA ANÁLISE DOS FILMES DIVERTIDA MENTE

EDUCATIONAL PRACTICES IN CHILDREN'S ANIMATED FILMS AND THEIR CONTRIBUTIONS TO CHILDREN'S EMOTIONAL DEVELOPMENT: AN ANALYSIS OF THE *INSIDE OUT* FILMS

Rayane Alfredo da Silva[1]
Maria Julia Carvalho de Melo[2]

RESUMO

Ao longo desses últimos anos, tornou-se mais frequente a produção de filmes de animações que apresentam um componente emocional, podendo impactar diretamente no desenvolvimento de crianças. Frente a isso, construímos como pergunta de pesquisa: como se desenvolvem as práticas educativas em animações infantis e quais são suas contribuições para o desenvolvimento emocional de crianças? Dessa forma, o estudo possui como objetivo geral analisar como se desenvolvem as práticas educativas de animações infantis e suas contribuições para o desenvolvimento emocional de crianças. A partir desse objetivo, tem-se como objetivos específicos analisar as características da prática educativa das animações infantis e identificar as contribuições das animações infantis para o desenvolvimento emocional de crianças. Para atender a esses objetivos, essa pesquisa se vincula às perspectivas teóricas de autores como Melo (2014), Franco (2012), Freire (1996), e Zabala (2008), para refletir sobre o sentido de prática educativa; autores como Silva (2021), Almeida (2017, Mascarello (2006), para compreender a linguagem cinematográfica; e autores como Horta e Soares (2006), Souza, Mendes e Kapple (2004) para entender como se constitui o desenvolvimento emocional de crianças. Enquanto percurso metodológico, esta pesquisa utilizou a abordagem qualitativa, sendo realizada uma pesquisa documental dos filmes Divertidamente 1 e 2. Para analisar os dados, utilizou-se a Análise de Conteúdo (Bardin 2004), no qual identificou-se que os filmes evidenciam elementos narrativos que se articulam com aspectos educativos, revelando valores, ensinamentos e estratégias formativas implícitas em seu conteúdo. Além disso, os filmes contribuem para o desenvolvimento da personalidade, favorecendo o equilíbrio emocional, bem como apresenta discursos para o fortalecimento da resiliência, da empatia, do controle da ansiedade e da reorganização das emoções.

Palavras-chaves: Práticas educativas; Desenvolvimento Emocional; Animações.

ABSTRACT

Over the last few years, the production of animated films with an emotional component has become more frequent, which can have a direct impact on children's development. In view of this, we constructed the following research question: how are educational practices developed in children's animations and what are their contributions to children's emotional development?

1 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba/UEPB - campus III.
2 Doutora em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco/UFPE, Professora do Departamento de Educação - Curso de Pedagogia da UEPB/Campus III.

Thus, the study's general objective is to analyze how educational practices in children's animations develop and their contributions to children's emotional development. Based on this objective, the specific objectives are to analyze the characteristics of the educational practice of children's animations and to identify the contributions of children's animations to children's emotional development. To meet these objectives, this research is linked to the theoretical perspectives of authors such as Melo (2014), Franco (2012), Freire (1996), and Zabala (2008), to reflect on the meaning of educational practice; authors such as Silva (2021), Almeida (2017, Mascarello (2006), to understand cinematographic language; and authors such as Horta and Soares (2006), Souza, Mendes and Kapple (2004) to understand how children's emotional development is constituted. As a methodological approach, this research used the qualitative approach, carrying out documentary research of the films Inside Out 1 and 2. To analyze the data, Content Analysis (Bardin 2004) was used, in which it was identified that the films highlight narrative elements that are articulated with educational aspects, revealing values, teachings and formative strategies implicit in their content. In addition, the films contribute to the development of personality, favoring emotional balance, as well as presenting discourses for strengthening resilience, empathy, anxiety control and reorganization of emotions.

Keywords: Educational Practices; Emotional Development; Animated Films.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo dos últimos anos, tornou-se mais frequente a produção de filmes de animações que apresentam um componente emocional, podendo impactar diretamente no desenvolvimento de crianças. Dessa forma, o interesse pela temática surgiu a partir de experiências pessoais, nomeadamente ao presenciar meu filho e as relações que ele tem estabelecido com os filmes, conseguindo inclusive expressar alguns de seus sentimentos. Assim, sua adoração por animações coloridas e a identificação com os personagens, fez com que minha atenção se voltasse ao potencial educativo das produções cinematográficas.

Ao perceber a influência das animações nos comportamentos do meu filho e ao identificar como sua interpretação sobre o mundo também estava vinculada ao que era transmitido por elas, passei a assisti-las com mais interesse. Fazendo isso, fui me aproximando e me apaixonando pelas narrativas, percebendo que elas têm buscado tratar sobre como identificar e controlar as emoções. Dessa forma, proponho esta pesquisa que surge a partir de intenções pessoais, mas que igualmente apresenta um potencial científico.

Associado a essas motivações, considero que o avanço das animações despertou a vontade de compreender as práticas educativas presentes em animações da Disney, em especial as relacionadas às emoções, a exemplo dos filmes Divertidamente 1 e 2 que tratam sobre aspectos do desenvolvimento emocional de crianças. Assim, a importância dessa pesquisa se dá pelo papel que os filmes animados apresentam na vida das crianças, que a cada dia estão mais conectadas aos serviços de streaming que disponibilizam essas animações para assisti-las no conforto de nossas casas.

De acordo com o site Cinema com Rapadura (Yoffe, 2014), a estreia de Divertida Mente 1 aconteceu em 19 de junho de 2015 nos EUA e em 2 de julho no Brasil, arrecadando mais de US$ 850 milhões nas telas (Assumpção, 2024) e conquistando crianças e adultos desde o seu lançamento, há quase uma década. No ano seguinte, a produção foi reconhecida pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood com um Oscar de Melhor Animação. Assim, o filme mostra a mente humana em diversas “locações” como o Trem do Pensamento, a Terra da Imaginação (uma espécie de parque temático) e a Produtora de Sonhos (um grande estúdio onírico).

Nos cinemas, segundo o site Terra (Prado, 2024), o público de "Divertida Mente 2" representou 93,5% do total da arrecadação em todos os cinemas brasileiros. As salas nacionais receberam 4,81 milhões de pessoas, gerando uma bilheteria total de R$103,54 milhões. O impacto do filme foi muito grande ao ponto de torná-lo uma das maiores animações assistidas e esperadas pelo público. O filme Divertida Mente 2 chegou em 2024 com uma narrativa que apresenta novas emoções, resultando em uma estimativa de 20 milhões de ingressos vendidos no Brasil. Além disso, se popularizou a partir de trailers e postagens publicadas em redes sociais, a exemplo de *Instagram* e *TikTok*.

Segundo Horkheimer e Adorno, (2002, p. 2). “filme e rádio se autodefinem como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos”. Com isso, os filmes escolhidos passam a ser vistos pelo valor da bilheteria, baseada numa indústria cultural que visa o lucro e muitas vezes não leva a consideração a contribuição da obra cinematográfica para a sociedade. No entanto, mesmo diante dessa crítica, parte-se da compreensão de que, apesar das estratégias mercadológicas, os filmes em questão apresentam elementos significativos que merecem ser analisados, ao propor reflexões que vão além do entretenimento, abordando temas relevantes como o desenvolvimento emocional.

Assim, os filmes Divertidamente 1 e 2 ganharam muita visibilidade e foram amplamente divulgados, proporcionando à sociedade acesso e uma compreensão mais profunda sobre temas como ansiedade, tédio, inveja, medo e alegria que são retratados como "personagens" na sua história. Dessa forma, a proposta dos filmes é abordar questões como a compreensão dos sentimentos, a comunicação familiar, a saúde mental e a construção da resiliência.

Nesse contexto, torna-se relevante considerar a perspectiva de Vygotsky, citado por Bock, Furtado e Teixeira (2008, p. 126), ao afirmar que “as crianças desde o nascimento, estão em constante interação com os adultos, que ativamente procuram incorporá-las às suas relações e à sua cultura”. Essa interação é essencial para o desenvolvimento emocional infantil, pois é por meio do contato humano e das vivências familiares — elementos também retratados de forma simbólica nos filmes — que a criança aprende a identificar, nomear e lidar com suas emoções.

Diante disso, os filmes da categoria animações infantis com temas de sentimentos humanos chegam ao universo das crianças de maneira que podem estimular a imaginação, transmitir valores, refletir sobre as relações familiares e o sentido da vida, servindo como um espelho das relações sociais, o que pode ser um instrumento para a educação das crianças.

Frente a isso construímos como pergunta de pesquisa: como se desenvolvem as práticas educativas em animações infantis e quais são suas contribuições para o desenvolvimento emocional de crianças? Tendo como objetivo geral: analisar como se desenvolvem as práticas educativas de animações infantis e suas contribuições para o desenvolvimento emocional de crianças. A partir desse objetivo, tem-se como objetivos específicos analisar as características da prática educativa das animações infantis; identificar as contribuições das animações infantis para o desenvolvimento emocional de crianças.

Dessa forma, compreendendo que os filmes de animações não servem apenas para distrações, e podem também educar as crianças a como se comportar, como lidar com os sentimentos, como enfrentar os desafios que a vida lhes impõe, nos vinculamos à perspectiva de que o cinema representa um tipo de arte que tem impactos profundos na forma como vemos o mundo e nos significamos nele.

Associado a isso, compreendemos que a educação não se dá apenas na escola, mas em diversos ambientes e organizações sociais (Melo, 2014), como a igreja, a família e etc, ou seja, passamos por processos de educação na nossa própria socialização, sendo a escola a representação da educação institucionalizada. Dessa forma, os filmes também podem se constituir como instrumentos de educação e produzir uma prática educativa.

Enquanto percurso metodológico, esta pesquisa se vincula à abordagem qualitativa, sendo realizada uma pesquisa documental dos filmes Divertidamente 1 e 2, filmes do gênero comédia dramática infantil. A análise desses filmes foi baseada na Análise de Conteúdo de Bardin (2004).

Assim, este artigo se divide em três itens do referencial teórico que discutem a dimensão da prática educativa, do cinema e produções infantis, e do desenvolvimento emocional das crianças; em seguida é apresentado nosso percurso metodológico, que demonstra o caminho que a pesquisa percorreu. Posteriormente são apresentados nossos dados e finalizamos com algumas considerações.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Constituição da prática educativa: onde e como aprendemos

Antes da existência de instituições educativas com objetivos claros e atividades pedagógicas, os seres humanos aprendiam no seio da comunidade através da socialização (Melo, 2014). A partir da articulação com os sujeitos mais experientes e diante de suas próprias experiências aprendiam sobre o mundo e sobre si. Dessa forma, os homens e mulheres antes da invenção de espaços destinados exclusivamente para a educação, passavam por processos educativos, mesmo que disso não se apercebessem. Assim, compreendemos a prática educativa enquanto práticas sociais (Franco, 2012) que acontecem não só na escola, mas em diversos espaços.

Desse modo, nos educamos e aprendemos com a vivência da nossa família, assumindo uma posição nessa organização enquanto filhos mais velhos, ou do meio ou mais novos; aprendemos a como nos comportar nos lugares de fé que frequentamos, a hora de levantar, a hora de bater palma, a hora de se sentar; aprendemos quando saímos para alguma festa, a não deixar nossa bebida desacompanhada; ou seja, passamos por processos educativos porque aprendemos vivendo em sociedade.

Dessa forma, compreendemos que os filmes também podem produzir processos educativos. A percepção de que o círculo de aprendizagem pode ser transpassado por recursos de linguagem cinematográficas parece algo fora do comum, mas na verdade é bastante plausível se ampliarmos o sentido que temos de educação, compreendendo que apesar da escola ser o espaço privilegiado onde acontece processos intencionais de educação, ela também acontece em diversos contextos e espaços. Assim, segundo Zabala (2008) a prática educativa também se vincula ao papel da educação.

É possível aprendermos também com os filmes, nomeadamente as crianças que usualmente têm passado cada vez mais tempo em frente às telas. As crianças aprendem através de processos formais, como os desenvolvidos nas escolas, mas também para além deles. Assim, os fatores que podem influenciar o desenvolvimento infantil incluem as novas tecnologias da informação e comunicação, o uso excessivo de redes sociais, além da produção audiovisual. Dependendo do tempo destinado e dos conteúdos acessados, os impactos no desenvolvimento das crianças podem ser negativos ou positivos. Por isso é preciso ter atenção no que as crianças estão consumindo, para garantir que o conteúdo acessado seja adequado para cada faixa etária, além da necessidade de monitorar o tempo de exposição à internet, vídeos, filmes, animações, evitando excessos que possam impactar negativamente na saúde física, emocional e cognitiva das crianças.

Dessa forma, as crianças também aprendem a partir das experiências cotidianas e das relações que estabelecem com os seus pares e com os adultos. Observar as vivências familiares, brincar, jogar, ler livros e revistas, assistir filmes são atividades que promovem a

aprendizagem de valores, atitudes, comportamentos. Essas práticas ajudam as crianças a compreender o mundo ao seu redor, a interagir com os outros e a formar sua identidade.

Assim, ao se trabalhar a interação das crianças, incluindo diferentes meios de aprendizado com base em suas vivências, com o objetivo de favorecer o desenvolvimento integral, observamos que a utilização de filmes se apresenta como uma possibilidade. Consideramos que, com o auxílio de filmes de animação, é possível ensinar às crianças sobre a complexidade de sua realidade, além de ajudá-las a desenvolver a aceitação de si mesmas. Dessa forma, a prática educativa, segundo Freire (1996, p. 53) "é tudo isso: afetividade, alegria, capacidade científica, domínio técnico a serviço da mudança ou, lamentavelmente, da permanência do hoje". Assim, os filmes ocupam esse espaço da afetividade da criança, ensinando a elas sobre a constituição do mundo, sobre como devem agir, como devem ser e como devem se significar enquanto pessoas em formação.

Segundo Zabala: (1998) "não é possível ensinar nada sem partir de uma ideia de como as aprendizagens se produzem". Dessa forma, é possível considerar que as animações partem desse pressuposto e tem intenções claras sobre o que querem ensinar às crianças, e quais comportamentos querem estimular. Isso é perceptível pela própria forma como escolhem qual linguagem e quais cores utilizar, quais formatos os personagens devem ter, tudo isso porque compreendem como as crianças aprendem.

Assimilado a isso, "o corpo aprende para viver. É isso que dá sentido ao conhecimento. O que se aprende são ferramentas, possibilidades de poder. O corpo não aprende por aprender" (Alves, 1994, p. 269). Assim, o corpo da criança é educado também pelas formas de arte a que entra em contato, sendo o cinema uma representação mais frequente dessa arte. Esse é um corpo que apresenta cognição, mas também emoções e para viver precisa aprender a lidar com elas, a entendê-las e a dominá-las.

Nessa direção, se faz necessário compreender como o cinema se constitui como essa linguagem artística que detém tanto impacto nos processos educativos do século XXI, o que é feito no item a seguir.

2.2 História do cinema e das produções infantis

De acordo com França e França, (2020) o cinema surgiu em 28 de dezembro de 1895 e foi apresentado ao público a partir do primeiro cinematógrafo — uma máquina que captava, revelava e projetava filmes. Considerado o marco zero do cinema, o equipamento criado pelos franceses Louis e Auguste Lumière, os irmãos Lumière, causou uma revolução na arte.

O cinema também chega ao Brasil, segundo Silva (2021), por volta de 1895 na chegada do primeiro cinematógrafo no país, mas apenas em 1896 que o primeiro filme foi rodado aqui. O curta-metragem intitulado Vista da Baía de Guanabara é considerado o primeiro filme brasileiro da história, nele o cineasta italiano Afonso Segreto faz um registro da sua viagem em um navio após atravessar o oceano Atlântico.

Com imagens em movimentos, mas que não produziam sons ou diálogos para melhor compreensão, o cinema nasce demonstrando a necessidade humana de se comunicar de diferentes formas. Ademais, ele representou um avanço tecnológico à medida que conseguiu registrar o que antes só era possível por fotos. Apesar de suas limitações ao não apresentar efeitos sonoros, a dificuldade quanto ao acesso aos recursos para sua produção, e ao conhecimento de como manusear seus instrumentos, o cinema é sem dúvida uma importante criação da humanidade.

Segundo Buhler, Neumayer, Deemer (*apud* Bignotto, 2020, p. 3), a produção cinematográfica pode ser dividida em três fases distintas:

> 1. Cinema pré-histórico (1895-1905): as projeções cinematográficas, assim como a produção sonora eram igualmente heterogêneas; as projeções ocorriam em circos, bares, restaurantes, teatros etc. E as produções sonoras iam desde a execução da música por um pianista até a presença de contrarregras posicionados atrás da tela de projeção produzindo ruídos.
> 2. Cinema nos nickelodeons (1905-1915): casas especializadas na projeção de filmes curtos de até 20 minutos, e que custavam 1 níquel, daí o nome. Era o lugar hegemônico para a projeção, onde a prática de acompanhamento sonoro passou por uma primeira fase de institucionalização e unificação. Onde a grande maioria dos filmes eram acompanhados por um pianista ou um organista, que dispunha de partituras específicas para cada situação dramática.
> 3. Cinema nas salas de projeção (1915-1929): o cinema se estabeleceu como prática cultural de classe dominante, e a indústria cinematográfica se desenvolveu, criando condições para homogeneização das práticas sonoras de acompanhamento dos filmes.

Pensando nessa abordagem, a partir do avanço cinematográfico, pode-se pensar na criação de plataformas de streaming e a sua chegada na sociedade como uma quarta fase do cinema. Nas plataformas como Netflix, Prime Video, Max, Disney, por exemplo, são ofertados filmes que podem ser vistos diretamente da nossas casas a partir da utilização de redes de internet para conectar e direcioná-lo para uma página com imagens, dando assim continuidade a ideia do cinema, dessa vez com uma proposta inovadora da tecnologia.

A ideia do streaming chega no século XXI como uma nova forma de consumir a produção audiovisual, possibilitando acesso contínuo e fácil às animações infantis, filmes e seriados. Os streamings possibilitaram ainda, que novos conglomerados de mídia se formassem trazendo novas propostas de roteiros com abordagens inovadoras e diversificadas, capazes de atrair diferentes públicos. Além disso, essa forma de consumo tem proporcionado maior liberdade para que as pessoas escolham o que assistir, ampliando seu repertório cultural e, ao mesmo tempo, desafiando os criadores de conteúdo a desenvolverem produções mais criativas e educativas.

Assim, os streamings têm se tornado uma plataforma amplamente acessada, oferecendo conteúdos que, por um lado, contribuem para o aumento do tempo de exposição às telas, mas, por outro, também proporcionam oportunidades de aprendizado autônomo. Assim, esses serviços têm ampliado o acesso das pessoas ao cinema, possibilitando o contato com mais histórias e com novas realidades. Sob essa perspectiva, segundo Almeida (2017, p. 13) "o que a tela do cinema apresenta não é uma realidade fechada em si, mas a proposição de um mundo cuja significação flutua ao sabor dos nossos olhos". Assim, o cinema possibilita a construção de novas realidades a partir da realidade por ele apresentada.

Nessa perspectiva, Mascarello (2006, p.18) diz que "a história do cinema faz parte de uma história mais ampla, que engloba não apenas a história das práticas de projeção de imagens, mas também a dos divertimentos populares, dos instrumentos óticos e das pesquisas com imagens fotográficas". Apresenta, portanto, a história da própria humanidade e seu potencial criador e criativo.

A história do cinema com a ideia inicial de projeção de imagens a manivela, é eficaz e apresenta as vivências da época. Assim, o progresso dos instrumentos cinematográficos é tido como exemplo do avanço das tecnologias, evidenciando como as condições de projeção foram mudando ao longo do tempo.

Portanto, o avanço do cinema, as exibições de imagens e narrativas diversificadas passaram a ser um dos meios de entretenimento das pessoas, se configurando enquanto representação artística.

Posteriormente, quando passou-se a reconhecer as crianças como um grupo distinto, o cinema começou a apresentar narrativas voltadas para esse público. Nesse momento surgiram as animações, que contribuíram para a criação de formas de arte específicas para as crianças.

Assim, o conceito de criança foi evoluindo ao longo do tempo para então conquistar o reconhecimento das especificidades desses sujeitos com direito a vivenciar momentos de aprendizagem. Segundo Carvalho (*apud* Brito; Cipriano; Carvalho, 2020, p. 3):

> a aparição da infância ocorreu em torno do século XIII e XIV, mas os sinais de sua evolução tornaram-se claras e evidentes, no continente europeu, entre os séculos XVI e XVII no momento em que a estrutura social vigente (Mercantilismo) provocou uma alteração nos sentimentos e nas relações frente à infância.

Desse modo, passou-se a reconhecer que as crianças deveriam aproveitar a infância em sua plenitude, e não ser vistas como pequenos adultos que precisavam adotar atitudes próprias de um indivíduo maduro. Segundo Rousseau (1995, p, 62) "a infância tem o seu [lugar] na ordem da vida humana, é preciso considerar o homem no homem e a criança na criança". Ambos têm uma evolução distinta, o homem é alguém que já tem ciência da vida, já a criança está se descobrindo.

Assim, a criança é um ser que precisa se fortalecer, precisa de ensinamentos e de proteção para se formar integralmente. Por isso, a importância dada a essa fase do desenvolvimento humano, tendo em vista que uma vez prejudicada nunca mais poderá ser recuperada, e a criança perderá a oportunidade de vivenciá-la novamente.

Na infância, é fundamental incentivar a expressão criativa, possibilitando o desenvolvimento de habilidades artísticas que colaborem com o desenvolvimento infantil, além de possibilitar a preparação para a vida, a criação de pensamentos críticos, a capacidade para resolução de situações problemas, entre outros. Nesse contexto, a implantação das artes desde as canções ao desenhar é crucial.

Assim, as formas de arte são diversas – cinema, música, dança, teatro, artes plásticas – e podem colaborar para o desenvolvimento infantil, possibilitando a autonomia da criança e transmitindo práticas educativas que vão além da prática institucionalizada da escola e da educação proposta pelas famílias.

Por isso consideramos os filmes animados como produções capazes de promover um ambiente de aprendizagem, uma ideia reforçada pelo reconhecimento generalizado de que escolas e outros espaços públicos estão cada vez mais enfrentando uma crise de visão, propósito e motivação (Silva; Moreira, 2001). Ou seja, a percepção das animações como ferramenta de aprendizagem oferece a oportunidade de identificar formas de educar para além do ensino formal ou da transmissão de saberes pela família.

Portanto, as produções audiovisuais voltadas ao público infantil têm papel relevante no desenvolvimento das crianças, isso porque trabalham com as chamadas "emoções fílmicas" (Valente, 2011, p.16). De acordo com Pires e Silva (2014, p. 610),

> a facilidade com a qual o cinema atinge o imaginário social demonstra sua efetiva potencialidade no contexto da aprendizagem. Não queremos com isso afirmar que o cinema representa a realidade ou pode substituir a história, mas que, para o senso comum, a linguagem cinematográfica produz um sentido narrativo de representações que mescla realidade e ficção, sem muito distanciamento.

A ficção e a realidade fazem o ser humano refletir sobre sua existência e suas condutas, a começar pelo contexto que as representações cinematográficas apresentam nas narrativas. Isso ocorre quando o público se conecta com as relações sociais apresentadas nos filmes, que dialogam com a sua própria realidade, sem permitir que o espectador se distancie completamente da ficção.

O cinema tem a função de apresentar um imaginário social e pode oferecer uma visão sobre as infâncias, estabelecendo conexões com a realidade objetiva. Por isso, "a forma como

o conjunto de representações sociais presente nos roteiros é objetivada na figuração da linguagem cinematográfica transforma o cotidiano em palco de ficção" (Pires; Silva, 2014, p.611). Desse modo, a linguagem e imagens criadas para ilustração das cenas das animações as tornam ficção, mas podem ser baseadas nas vivências reais.

Pensando nessa relação sobre a linguagem cinematográfica, pode-se entender a linguagem audiovisual como um grande meio de transmissão para a elaboração das representações sociais, por isso a seguir discutimos as múltiplas percepções dos recursos da linguagem audiovisual.

2.2.1 Linguagem Audiovisual

A linguagem audiovisual é feita para transmitir efeitos verbais, sonoros e visuais, elementos fundamentais para se trabalhar a construção dos filmes e do cinema.

A linguagem audiovisual a partir dos filmes cinematográficos contém importância para o auxílio da imaginação das crianças. Assim, para enfatizar a utilização dos meios audiovisuais, Moran (1995) explica que:

> a linguagem audiovisual desenvolve múltiplas atitudes perceptivas: solicita constantemente a imaginação e reinveste a afetividade com um papel de mediação primordial no mundo, enquanto a linguagem escrita desenvolve mais rigor, a organização, a abstração e a análise lógica. (Moran, 1995, p.29).

Assim os elementos da linguagem audiovisual podem contribuir para o crescimento pessoal, porque mediam a relação do sujeito com o mundo, apresentando um caráter menos rigoroso do que outras linguagens, como a escrita.

As animações permitem a comunicação com o público infantil a partir das expressões faciais e corporais dos personagens. Por isso, "a arte visual vem tomando grandes proporções no sentido de se fazer presente para a formação humana enquanto ser social e sujeito individual" (Silva, 2021, p.7). A utilização dessa categoria para o ser social chega quando as crianças vivenciam a história fílmica e descobrem o sentido da imaginação, e da utilização de imagens sem necessitar de uma escrita, ou seja, os filmes conseguem expressar as emoções dos personagens a partir de cenas com imagens, que muitas vezes não utilizam nem som.

As animações da Disney, especificamente, tem como uma das suas características trabalhar com ideias que possam contemplar todos os públicos e idades, para que assim a visibilidade das animações alcance o maior número de telespectadores possível com interesse nas narrativas de categoria infantil.

Dessa maneira, a tecnologia tornou-se o principal influenciador da nova linguagem audiovisual que vai além de uma filmagem que obtém sons e imagens nas telas, ou muitas das vezes só as imagens, sem a opção de sons ou coloridos para melhor visibilidade. A tecnologia proporcionou a todos uma excelente qualidade para assistir aos conteúdos com todos os recursos que a cada dia se tornam mais avançados.

Diante disso, "com a Revolução Digital, o mundo passou a se conectar de uma forma mais rápida e receber informações de várias fontes ao mesmo tempo, o que demandou do mercado audiovisual uma adaptação no que se refere a criação das animações e o uso dos recursos tecnológicos" (Silva, 2021, p.10). Assim, as mudanças tecnológicas permitiram a circulação de animações em novas plataformas de distribuição, além do cinema, e permitiram uma adaptação dos temas às especificidades que o tempo impõe. A partir do momento em que o público começa a se identificar com as histórias contadas, essas produções se tornam ainda mais relevantes e conectadas à realidade contemporânea.

Nesse cenário, é importante compreender que, embora os filmes como *Divertidamente* sejam produtos inseridos na lógica da indústria cultural — voltada majoritariamente ao lucro e

à alta bilheteria, como apontam Horkheimer e Adorno (2002) —, eles também utilizam estratégias que os tornam acessíveis e significativos a um público global. A indústria cultural, ao perceber o potencial das emoções como linguagem universal, aposta em produções que abordam temas sensíveis e universais, de forma visualmente atraente e emocionalmente envolvente. Essa abordagem permite que obras como *Divertidamente* ultrapassem barreiras linguísticas e culturais, utilizando elementos simbólicos reconhecíveis mundialmente — como as cores, expressões faciais e a associação com emojis, muito usados na comunicação digital — para promover empatia e identificação.

Nos dias atuais, os criadores dos filmes da Disney têm apresentado novos roteiros – que além de estarem inscritos nessa tentativa de ultrapassar as fronteiras para atingir um público cada vez maior – trazem elementos que contribuem para o desenvolvimento das crianças, o que pode colaborar com o processo de formação do reconhecimento de si e do meio social.

Portanto, as animações proporcionam para as crianças experiências sonoras e visuais que podem ajudá-las a dar sentido às emoções. Sobre o desenvolvimento emocional, discutimos no item a seguir.

2.3 Desenvolvimento emocional

A emoção pode se manifestar tanto no sentimento quanto na resposta física, como quando vivenciamos momentos que provocam calafrios de alegria ou medo, tornando essas experiências em fortes emoções. Assim, Horta e Soares (2006, p.153) afirmam que, "o significado de emoção não pode ser dado separado da sensação física provocada por algum estímulo. A representação física é a visibilidade da emoção". A emoção é um estado psicológico que nos impulsiona a uma reação externa e interna, seja de alegria, tristeza, ansiedade ou até mesmo raiva.

A importância de buscar compreender o significado das emoções é determinante para a comunicação verbal e corporal, pois juntos fazem com que as emoções sejam vistas. Emoções fazem parte do corpo dos seres humanos, e a partir delas decisões, escolhas e atitudes são tomadas, são estímulos dos nossos pensamentos para o corpo. Isso implica dizer que "as emoções não são estáticas, ao contrário são flexíveis e modificáveis, estão em constante evolução ou, mesmo, dependendo de situações, involuindo" (Horta; Soares, 2006, p.155). Assim, percebemos a importância de conhecer as características das emoções e saber que é normal conter alterações à medida que o desenvolvimento pessoal muda com o nosso amadurecimento.

Dessa maneira, refletindo sobre a emoção, não poderíamos deixar de pensar sobre o desenvolvimento emocional que ocorre desde a infância e é influenciado por diversos fatores, como o ambiente familiar e a instituição de ensino. Esses são locais nos quais se trabalham as fases do desenvolvimento, promovendo a compreensão de si mesmo e do outro.

Pons, Harris, Rosnay (*apud* Franco; Santos, 2015, p. 341) destacam nove componentes da compreensão emocional em crianças:

1) o reconhecimento das emoções, baseado nas expressões faciais;
2) compreensão das causas externas das emoções;
3) compreensão do desejo despertado;
4) compreensão das emoções baseadas em crenças;
5) compreensão da influência da lembrança em circunstâncias de avaliação de estados emocionais;
6) compreensão das possibilidades de controlar as experiências emocionais;
7) compreensão da possibilidade de esconder um estado emocional;
8) compreensão da existência de múltiplas ou até contraditórias (ambivalentes) respostas emocionais;
9) compreensão de expressões morais.

A partir dos nove componentes considerados essenciais para o reconhecimento emocional, é evidente que, a cada fase, o desenvolvimento se expande ainda mais com base nas vivências adquiridas ao longo da formação desde a infância.

Desse modo, “as crianças, desde muito cedo, desenvolvem, gradualmente, a competência em identificar emoções, por meio do reconhecimento de determinadas expressões faciais, padrões vocais e até mesmo comportamentos, que podem ser associados a uma variedade de emoções” (Souza; Mendes; Kapple, 2004, p. 226). Associado a isso, percebe-se a contribuição dos componentes de emoções e do estímulo do córtex pré-frontal para obter resposta sobre os comportamentos e reações ao agir por impulso nas situações diárias da vida.

A regulação emocional é uma dos pontos disponibilizados pelo córtex pré-frontal, é o lugar no qual o cérebro identifica e trabalha justamente para que possa ter uma expressão do pensar e do agir. Além disso, tem funções que contribuem na tomada de decisões, pensamentos e emoções que estão presentes no cérebro. Horta e Soares (2021. p. 154) afirmam que, “cada etapa de desenvolvimento cerebral reflete um desenvolvimento físico, trazendo para a criança uma nova maneira de enxergar as coisas”. Desta forma, a regulação é a capacidade de controlar as emoções a partir de técnicas de respiração profunda, é puxar a respiração e o soltar lentamente, como cheirar uma flor, situação bastante vista para acalmar-se após uma situação de estresse e da ansiedade.

Diante disso, consideramos que a vivência também permite a construção de novas emoções, elas não são nos dadas apenas por componentes biológicos e inatos. De acordo com Carrara (2004, p. 140) “os educadores – os pais, a professora, as gerações adultas, os parceiros mais experientes – têm papel essencial nesse processo, pois as crianças não têm condições de decifrar sozinhas as conquistas da cultura humana”. Assim, o meio social que a criança está inserida influencia em seu desenvolvimento emocional, ajudando-a a criar novas emoções e a compreender os seus sentimentos.

Nessa mesma direção, segundo Wallon (*apud* Bezerra, 2010, p.21) “o estudo da criança exigiria o estudo dos meios onde ela se desenvolve. É impossível de outra forma determinar exatamente o que é devido a este e o que pertence ao desenvolvimento espontâneo”. Assim, o autor ressalta a importância dos familiares e dos meios escolar, social, entre outros, pelos quais o desenvolvimento emocional pode ser amplificado.

Portanto, trabalhar o emocional a partir da categoria de animação é complexo, devido ao avanço social e as temáticas que os filmes escolhidos abordam.

3 METODOLOGIA

Esse estudo tem por objetivo analisar como se desenvolvem as práticas educativas em animações infantis e quais são suas contribuições para o desenvolvimento emocional de crianças. Assim, partimos de uma pesquisa qualitativa que segundo Casarin e Casarin (2012, p.31), “podem ser observados, na maioria das vezes, em áreas específicas do conhecimento, como as ciências humanas e sociais”. Portanto, o estudo busca coletar dados das produções da Disney, especificamente nos filmes Divertidamente 1 e 2, que tratam sobre o desenvolvimento emocional dos personagens.

Diante disso, nosso percurso metodológico se insere no campo da pesquisa qualitativa, adotando procedimentos de coleta de dados voltados à análise aprofundada dos conteúdos. De acordo com Bardin (2004, p. 21) “na análise qualitativa é a presença ou a ausência de uma dada característica de conteúdo ou de um conjunto de características num determinado fragmento de mensagem que é tomado em consideração”. Assim, a pesquisa qualitativa permitiu uma compreensão mais ampla e sistematizada dos dados coletados nos filmes, bem como dos significados neles presentes.

Para nos aproximarmos do objetivo desta pesquisa, foi realizada inicialmente uma pesquisa exploratória, com o intuito de compreender melhor as três temáticas centrais do estudo: prática educativa, animações e desenvolvimento emocional. Inserida no campo da pesquisa qualitativa, essa etapa exigiu uma consulta nos repositórios acadêmicos das seguintes instituições: Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP). Nesses bancos de dados, foram coletados e analisados trabalhos de conclusão de curso, dissertações, teses e outros materiais relevantes, com o objetivo de identificar autores e referenciais teóricos que pudessem fundamentar esta investigação.

Nosso objeto de estudo foram os filmes *Divertida Mente 1* e *Divertida Mente 2*. Para a realização das análises, foi necessário assistir às obras por meio da plataforma de streaming Netflix e pelo IPTV (utilizado como uma transmissão de canais via internet), assim, ambas são acessadas por meio de contas com assinatura mensal. Esse acesso possibilitou a visualização completa dos filmes, permitindo a identificação e a compreensão das cenas que apresentam práticas educativas, tendo sido analisadas a partir do referencial teórico da pesquisa.

A análise do filme foi feita a partir da Análise de Conteúdo de Bardin, "atualmente compreendida muito mais como um conjunto de técnicas" (Minayo, 2002, p. 74). Inicialmente, foram selecionadas cenas dos filmes que considerávamos evidenciar práticas educativas, e a partir disso, foi possível elaborar um quadro de organização de algumas cenas. Com base nesse quadro, foram construídas categorias analíticas que refletiam as recorrências observadas nos conteúdos educativos apresentados nas obras cinematográficas.

A análise das animações, a partir da Análise de Conteúdo, buscou identificar elementos que, ao retratarem a relação dos personagens com a escola, a família e a sociedade, revelassem práticas educativas voltadas ao desenvolvimento emocional de crianças.

Desta maneira, esta pesquisa buscou entender as práticas educativas das animações a partir do "exercício da curiosidade epistemológica", construindo a "capacidade crítica de tomar distância do objeto, de observá-lo, de delimitá-lo, de cindi-lo, de 'cercar' o objeto" (Freire *apud* Maia; Mion, 2008, p.3). Por isso, apesar de minha proximidade com os filmes, foi necessário adotar um olhar distanciado, revendo-os como se os estivesse assistindo pela primeira vez, para identificar elementos que haviam passados despercebidos anteriormente.

Na presente pesquisa, a interpretação dos dados se deu a partir das análises fílmicas para identificar situações, relações e o desenvolvimento das personagens, selecionando imagens que representassem práticas educativas a partir das vivências da personagem principal.

Diante disso, a análise foi realizada por meio da construção de um quadro composto por imagens extraídas de cenas dos filmes, capturadas durante a exibição das animações. Esse quadro possibilitou a identificação e categorização das emoções representadas, com base no uso de cores, a caracterização dos personagens, as expressões faciais e os eventos principais que marcaram as diferentes fases do desenvolvimento da personagem principal.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Reflexões em torno do storytelling do filme Divertida mente 1: práticas educativas voltadas ao desenvolvimento emocional

Para dar início à nossa análise, é necessário, primeiramente, retomar e apresentar a história das duas animações que constituem o objeto deste estudo. Neste item, busca-se compreender de que forma o storytelling do filme Divertida mente 1 contribui para a construção das narrativas, servindo como ponto de partida para a identificação e a análise das práticas educativas que emergem ao longo da trama. Essa abordagem permite reconhecer como os

elementos narrativos se articulam aos aspectos educativos, revelando valores, ensinamentos e estratégias de formação implícitas no conteúdo audiovisual.

Assim, o filme Divertida Mente 1, também conhecido como (Inside Out), apresenta uma narrativa envolvente sobre a história de uma pequena menina chamada Riley, discorrendo sobre seu nascimento até os 11 anos. Inicialmente Riley possui uma infância feliz com a sua família, criando memórias significativas desde seu nascimento.

O filme tem uma estrutura de cenas voltadas para as emoções e as fases de mudanças e aprendizagem da personagem para lidar com os acontecimentos de sua vida. Por isso, Riley, desde bebê conheceu as suas emoções iniciais: Alegria, Tristeza, Nojinho, Raiva e Medo, o que permitia que esboçasse expressões para que os seus pais pudessem entender o que ela estava vivenciando emocionalmente.

Quadro 1 – Apresentação das emoções do filme Divertida mente 1

ALEGRIA	TRISTEZA	NOJINHO	RAIVA	MEDO

Fonte: a autora, 2025

A história do primeiro filme gira em torno da tentativa da personagem Alegria, que representa essa emoção de Riley, evitar que a Tristeza assuma o controle das emoções. No entanto, após um incidente no centro de controle da mente, Alegria e Tristeza acabam sendo acidentalmente afastadas, deixando Raiva, Medo e Nojinho no comando. Isso provoca uma série de conflitos internos que refletem no comportamento da menina.

Dessa forma, conforme pode ser visto no quadro 1, o filme apresenta as emoções com cores específicas que são representantes visuais para identificar cada emoção e suas

personalidades. A utilização das cores claras e vibrantes para a Alegria, as cenas mais escuras para representação da Tristeza, cores alaranjadas para a representação de Nojinho, vermelho para simbolizar a Raiva e o lilás claro, como representante neutro em cores, para mostrar o Medo.

Assim, Segundo Silva (2021, p.8) “as animações, em específico, exploram o diálogo constante entre o verbal, o visual e o cenestésico”. A narrativa reforça a importância das cores facilitando o entendimento da história e o reconhecimento dos personagens, evidenciando a articulação entre a transmissão da história e a percepção do visual. Com isso, é possível notar que as cores mais visíveis são da personagem Alegria, pois é ela quem possui o domínio da sala de controle das emoções.

Na história, a Alegria é a emoção que lidera a maior parte das ações de Riley, buscando manter o controle das situações de modo a fazê-la enxergar sempre o lado positivo dos acontecimentos. A Tristeza, por sua vez, está relacionada à capacidade de sentir profundamente, mas inicialmente não é vista como adequada para assumir o comando da sala de controle. Já a Nojinho, a Raiva e o Medo atuam como emoções complementares, contribuindo com reações importantes que influenciam as escolhas e comportamentos de Riley no cotidiano.

Por isso, a Alegria sempre tenta controlar a mente da personagem, enquanto ela precisa encarar a mudança para uma nova cidade. Nesse cenário, Riley encontra dificuldades em compreender que as mudanças são necessárias, mas que não exigem, necessariamente, abrir mão de tudo o que é importante para ela. Dessa forma ela sofre um grande impacto emocional ao se deparar com a mudança de cidade, conforme pode ser visto na imagem a seguir.

Figura 1 – A mudança

Fonte: a autora, 2025

Ao longo da narrativa, torna-se evidente que o medo também passa a ocupar um papel de destaque entre as emoções de Riley. A insegurança diante do recomeço em uma nova cidade, aliada à incerteza sobre como será recebida em um ambiente escolar completamente desconhecido, intensifica sua sensação de vulnerabilidade. Esse sentimento começa a dominar suas reações, refletindo sua dificuldade em se adaptar a um contexto diferente de tudo o que ela conhecia.

Diante disso, a narrativa apresenta uma prática educativa que busca mostrar o papel do medo como um elemento natural da experiência humana — uma emoção complexa, mas essencial. O filme, então, ensina que, embora seja desafiador lidar com a insegurança que o

medo provoca, enfrentá-lo é uma etapa necessária no processo de crescimento pessoal e, portanto, faz parte do desenvolvimento emocional saber lidar com o medo sem que ele paralize as ações individuais. Ao não demonizar o medo, Divertida mente ensina às crianças que sua presença é natural quando diante de uma situação nova.

Assim, percebe-se que há práticas educativas no filme e elas estão relacionadas ao desenvolvimento do emocional. Com isso, "o uso da linguagem emocional é também essencial no desenvolvimento da compreensão das emoções" (Souza; Mendes; Kapple, 2004, p. 227). Reconhecer que as mudanças são necessárias se torna aprendizagem para o futuro e a construção dessa compreensão por Riley mostra que a transformação não busca apenas o seu bem-estar, mas também o equilíbrio e a harmonia no ambiente familiar, o que também ensina às crianças que assistem a animação. A partir do filme, conforme dito anteriormente, as crianças podem passar a entender que o medo é um sentimento natural, mas que ele não pode nos impedir de tentar coisas novas.

Nesse cenário, a Alegria tenta o tempo todo suprimir as demais emoções de Riley, o que causa um desequilíbrio emocional, no qual ela não consegue assimilar as outras emoções da sala de controle. Assim, a predominância da Alegria em suas ações acaba dificultando a conexão com os demais sentimentos, limitando sua capacidade de compreender e lidar com emoções mais complexas.

Com isso, a Alegria, personagem que vive na cabeça de Riley, pode ser compreendida como uma metáfora, que estabelece uma relação otimista e positiva entre as duas, ou seja, possuem uma conexão e um cuidado para manter a felicidade sempre existente. Como prática educativa, a tentativa de controle exercida pela personagem Alegria revela um esforço contínuo para manter Riley constantemente animada. No entanto, essa busca por felicidade permanente acaba gerando um controle emocional excessivo, que resulta na negação de outros sentimentos importantes.

Por causa dessa tentativa de controle, Alegria e Tristeza se perdem da Central da sala de Controle das Emoções e precisam encontrar o caminho de volta, passando por diferentes partes da mente de Riley, como a memória de longo prazo, o subconsciente e o mundo da imaginação. Durante essa jornada, elas vão encontrando pelo caminho vários desafios e cenários que fazem parte de Riley.

Diante de tanta complexidade e mundos diferentes da mente dela, a Alegria e Tristeza seguem em busca do caminho a partir da linha do trem do pensamento, que é o responsável por levar as personagens até a central. Com isso, é possível perceber que o trem do pensamento é responsável por transportar as memórias de Riley até o depósito da imaginação, onde ficam todos os momentos de sua jornada.

Importa notar que os personagens Tristeza e Alegria estão sempre juntas, representando uma dualidade emocional no qual mostra que apesar de serem emoções opostas, se entende que a vida é composta por variedades de experiências, seja positiva ou negativa, e nesse sentido, apresenta-se enquanto prática educativa o reconhecimento e à aceitação da complexidade emocional. Assim, a partir da convivência com sentimentos contrastantes e sobrepostos, o filme ensina de forma mais sensível como lidar com as emoções. De acordo com Plantinga (*apud* Galvão, 2011, p. 7), os filmes apelam para as emoções, para

> a "retórica da emoção", ou seja, para as relações entre as estratégias de produção de efeitos emocionais de um filme e sua retórica, o universo de ideias e valores morais que ele transmite e que exerce um impacto persuasivo sobre o espectador.

A iniciativa de obtenção da retórica da emoção é uma abordagem que os filmes podem utilizar para transmitir sensações para as pessoas através de cores, cenários entre outros. E com isso, a partir da estrutura de exibição do filme, a ferramenta pode ensinar sobre a complexidade

do emocional e ter um olhar sensível a partir das emoções, para exercer ideias e valores na vida real e também na trajetória fílmica das personagens Alegria e Tristeza.

Assim, para auxiliar as duas personagens (Alegria e Tristeza) durante a jornada, elas encontram um boneco perdido no depósito de imaginação que espera a passagem de Riley para relembrar as ações enquanto criança. Esse personagem, que se chama Bing Bong, representa seu amigo imaginário, criado por Riley com características de elefante, golfinho, cor rosa e feito de algodão doce.

Figura 2 – As características de Bing Bong

Fonte: A autora, 2025

O personagem tem um papel importante na construção da infância dela, sendo um elemento chave para a formação da memória. Assim, a Alegria e a Tristeza o encontram vagando sozinho e cantando pelas ruas das memórias.

Bing Bong representa a alegria e o carinho presentes na infância de Riley, sendo um símbolo marcante de sua imaginação infantil. Sua presença na história é significativa, especialmente nas cenas em que Riley, ao crescer, começa a deixar para trás essas memórias felizes com ele. Esse momento simboliza a transição da infância para uma nova fase, em que a personagem Alegria assume um papel central como representação do amadurecimento emocional e da construção de novas experiências.

Acerca dos ensinamentos da construção do amadurecimento emocional a partir das falas do personagem Bing Bong, é possível perceber que ao longo da narrativa se constrói um entendimento sobre resiliência e empatia. Horta e Soares (2021. p. 155) dizem que “a empatia é a capacidade de compreender os sentimentos do outro sujeito, a partir da perspectiva desse outro, com reações pró-sociais". Com isso, a empatia envolve a demonstração de apoio em momentos compassivos.

Dessa maneira, para lidar com situações que exigem mudanças, torna-se necessária uma formação que envolva tanto os aspectos cognitivos quanto os sociais. Essa formação contribui para que a prática da resiliência e da empatia seja desenvolvida ainda na infância, sendo fundamental para o pleno desenvolvimento infantil. Hoffman (2003, p. 21) diz que:

> os filmes são formas eficazes de apresentar sequências de vida maiores que promovem a identificação empática dos espectadores com a vida de outras pessoas. Ver outras pessoas que têm preocupações como as nossas, enquanto compartilham suas emoções

> (através de mimetismo e outros mecanismos estimulantes da empatia), poderia promover um senso de anonimidade e empatia através da cultura.

Dessa maneira, os filmes são ferramentas que podem ser utilizadas para a construção da empatia através dos personagens que tendem a transmitir nas cenas momentos de reflexão e a capacidade de se colocar no lugar do outro.

No filme, a cena da menina esquecendo seu companheiro de imaginação representa um momento triste e escuro, que aos poucos vai se apagando como uma luz que está falhando, mas lutando para permanecer acesa. Assim, esta cena da narrativa ensina sobre a fase transitória da vida, onde mostra que a situação de perda e mudança são fases normais do processo de crescimento.

Assim, durante a trajetória da animação, foi possível observar nas cenas, o modo que as personalidades permitem que Riley explore muitas de suas ideias. Isso a transforma em uma personagem significativa para exemplificar o processo de construção da fantasia, a vivência da perda e do processo de crescimento.

A animação evidencia que todas as emoções possuem um papel importante, indo além da centralidade da Alegria. À medida que essa emoção passa a interagir com os outros personagens, descobre, por exemplo, a função protetiva do Medo, a utilidade da Nojinho para o cuidado com a saúde e o bem-estar de Riley, entre outros aspectos. Assim, torna-se evidente que todos os sentimentos são cruciais para o amadurecimento e o crescimento da personagem, já para o desenvolvimento emocional das crianças, possibilita uma visão de reconhecimento do sentir as variáveis emoções para identificar, compreender todos os sentimentos como influência nas decisões.

4.2 *Divertida Mente 2* e o desenvolvimento emocional: o que a continuação da história ainda pode ensinar?

O filme Divertida mente 2 é uma continuação das vivências iniciais de Riley, que a princípio contava com cinco emoções básicas e que a controlava perante seus momentos marcantes na vida, emoções essas responsáveis por criar as ilhas de personalidades. No filme anterior a personagem era uma criança que estava a se descobrir e a se adaptar a novos ambientes das mudanças necessárias na vida.

No filme Divertida Mente 2, a menina Riley está na fase dos 13 anos, tendo como foco as mudanças significativas do corpo, das relações e das emoções da adolescência. Por isso, a entrada de Riley na adolescência traz consigo as novas emoções, e nos apresenta os personagens da: Ansiedade, Inveja, Vergonha e Tédio, como mostrado no quadro abaixo.

Quadro 2 – As novas emoções no filme Divertidamente 2

ANSIEDADE	INVEJA	VERGONHA	TÉDIO

Fonte: a autora, 2025

Essas emoções tendem a refletir muito na vida de Riley a partir do momento em que ela começa a explorar os desafios que vão surgindo rapidamente na sua vida, como quando é chamada para jogar no time de hóquei no gelo em sua cidade nova.

As novas cenas contam com a chegada da Ansiedade, a sala de controle como uma nova emoção que causa espanto para as que já estavam presentes desde a sua infância. E é possível notar a Alegria tentando defender as outras emoções, por sentir que essa emoção poderia ser uma ameaça para a Riley.

Figura 3 – Os novos personagens são apresentados

Fonte: a autora, 2025

Rapidamente as outras emoções também chegaram ocupando o espaço antes dominado por aquelas que moldaram Riley para ser constantemente alegre. Agora, além da alegria e as emoções básicas, ela se tornou uma jovem com outras especificidades e o filme passa a explorar situações que fazem a personagem refletir sobre as mudanças sociais, emocionais e a auto aceitação.

Diante disso, o ensinamento transmitido por essa situação é reforçado pelas características dos novos personagens, que oferecem novas perspectivas de mundo e evidenciam a existência de uma diversidade emocional. A narrativa explora diferentes contextos que vão da infância à adolescência, destacando como essas fases contribuem para o surgimento e o desenvolvimento de novas emoções, especialmente no processo de transição para a puberdade. Assim, o filme ensina que à medida que se cresce, também é necessário lidar com novas emoções e que elas muitas vezes bagunçam as certezas que antes tínhamos. Desse modo, Xavier e Nunes (2019, p. 51) explicam que:

> a puberdade refere-se ao conjunto de modificações físicas que transformam o corpo infantil, durante a segunda década de vida, em corpo adulto apto à reprodução. A adolescência, por sua vez, se definiria como um período psicossociológico que se prolonga por vários anos, caracterizado pela transição entre infância e a vida adulta.

Essa distinção das fases de desenvolvimento humano contribui para exemplificar o período de mudanças durante a vida, que é uma evolução significativa do corpo na transição entre a infância, adolescência e vida adulta. Por isso, o crescimento emocional também está ligado à fase de desenvolvimento humano, não só física, mas também psicológica.

Assim, em continuidade do filme, Riley acaba descobrindo que suas amigas vão mudar de escola e elas não vão seguir juntas. Com isso, ela acaba ficando triste, mas vê que é preciso fazer novas amizades na escola. Apesar da distância, ela ainda possui contato com suas colegas por celular. Assim, o tema da mudança é alvo de discussão novamente, como no filme 1, mas dessa vez o tema aparece relacionado às amizades.

O filme, portanto, apresenta como a fase da adolescência é marcada pela aproximação aos amigos, que passam a viver mais situações juntos na fase do crescimento, e pelo afastamento dos pais. Assim, segundo Coll, Marchisi e Palácios (*apud* Silva, 2022, p.94) a adolescência "se caracteriza enquanto um ponto de transição entre a infância e a vida adulta, perpassada por inúmeras mudanças biopsicossociais, podendo-se observar, ao longo dos séculos XX e XXI, aquilo que se convencionou chamar de "cultura adolescente". Nesse período o indivíduo se volta para a relação com seus pares, deixando a relação familiar em segundo plano.

Por isso no filme a amizade é tão importante para Riley que precisa lidar com a incerteza de conseguir construir novos vínculos no ambiente escolar. Ao ser desafiada a compreender que adaptar-se e abrir espaço para novas amizades, além das que já possuía, é importante, a personagem ensina que é preciso também integrar-se a novos contextos sociais.

Portanto, é possível ver nas primeiras cenas também, que Riley acaba causando um pequeno conflito com as suas novas colegas de time, onde usaram celular para registrar o momento. Por causa disso, Riley acabou sendo chamada atenção na frente das meninas, o que causou punição para todas. Após o episódio, Riley se sentiu envergonhada com a ação da professora, e consequentemente se sentiu excluída pelas garotas do time.

Figura 4 – A vergonha

Fonte: a autora, 2025

A partir disso, as atitudes dela começaram a mudar e as suas novas emoções dentro de sua mente tomavam o lugar da sala de controle. A personagem Ansiedade se encarregou de expulsar aquelas emoções iniciais: Alegria, Tristeza, Nojinho, Raiva e Medo, pois para ela, essas emoções atrapalhavam seus planos do futuro para Riley.

Dessa forma, a Ansiedade vem como um furacão na vida da personagem, assumindo o papel que antes era da Alegria. Articulada com a Ansiedade, a Inveja se manifesta no momento em que Riley percebe que suas colegas tinham um melhor desenvolvimento no jogo e ela não estava indo bem, e isso fez com que ela machucasse uma colega e o resultado foi a expulsão da partida.

Figura 5 – A Ansiedade toma o controle

Fonte: a autora, 2025

O resultado de sua atitude acabou causando uma crise de ansiedade. Na cena é possível ver que ela sai do jogo e começa a sentir falta de ar, medo, dificuldade para relaxar. A ansiedade

previu um futuro incerto, na sua imaginação não existia espaço para erros e as atitudes das outras emoções presentes.

Assim, o reconhecimento e a validação das emoções — especialmente da ansiedade — têm sido, na atualidade, vistos como elementos importantes no contexto das interações sociais. Horta e Soares (2021. p. 156) contribuem dizendo que "muitas doenças mentais se iniciam na infância e necessitam de assistência, devendo ser incluídas as famílias no processo de atendimento". A cena destaca a importância da discussão sobre a ansiedade que pode ser gerenciada de maneira saudável para que não chegue a prejudicar tanto o indivíduo quanto aqueles ao seu redor.

Com isso, a iniciativa de mostrar essa cena, demonstra a importância de desenvolver o autocontrole. A narrativa evidencia como essa habilidade contribui significativamente para o amadurecimento emocional desde a infância, especialmente em situações que não dependem apenas das ações individuais. Nesse contexto, destaca-se a relevância do tempo dado pela professora para que Riley pudesse refletir sobre suas atitudes, evidenciando que seu comportamento não causou consequências apenas para ela, mas também para sua colega, que acabou se machucando.

Riley, reconheceu que sua atitude foi de extremo estresse e ansiedade para que conseguisse se sair melhor que todas as suas colegas do time. Dessa forma, a autoconscientização foi necessária e possibilitou a aprendizagem sobre o controle de suas ações.

Podemos, portanto, identificar a prática educativa na própria construção da personalidade de Riley. Nesse cenário de novas descobertas, ela assume um papel reflexivo, buscando compreender suas próprias características, o que possibilita a reorganização de suas emoções. Esse processo ocorre especialmente em momentos de introspecção, nos quais Riley é levada a analisar seus comportamentos e emoções de maneira mais profunda. Assim, essa reflexão se torna essencial para a tomada de decisões e para a construção consciente de suas atitudes.

O apoio familiar também desempenha um papel fundamental nesse momento, abrindo um espaço de escuta e diálogo que permite à criança compreender que os erros fazem parte da vida e que são eles que permitem que a gente aprenda. É nesse contexto que se constrói, desde a infância, a capacidade de reconhecer os erros, refletir sobre eles e desenvolver atitudes reparadoras, como pedir desculpas.

Ao longo das cenas, foi possível perceber que a Ansiedade dominava a narrativa, o que permitia aos espectadores compreenderem a crise emocional vivenciada pela personagem. Assim, a Ansiedade fazia planos para Riley, mas ao perceber que esses planos não estavam funcionando, produziu uma situação de pânico para Riley que diante da dificuldade não conseguia encontrar uma solução.

A princípio, a cena ensina sobre as consequências relacionadas à ansiedade e estresse, no qual podem resultar em ações negativas. Além disso, discorre sobre o estresse que os jovens que estão adentrando na fase da adolescência sentem para acelerar os passos da sua vida. Assim, identifica-se a contribuição dessa cena, enquanto prática educativa, como um alerta para que as crianças aproveitem cada momento do seu crescimento.

Por isso, ao final do filme, com o retorno das emoções, Riley consegue equilibrar seu humor, e todas as suas emoções reaparecem de forma mais madura, aceitando as diferentes fases do crescimento emocional e as transformações inerentes ao processo de amadurecimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, foi possível responder ao nosso questionamento que teve como pergunta de pesquisa: como se desenvolvem as práticas educativas em animações infantis e quais são suas

contribuições para o desenvolvimento emocional de crianças? Nesse contexto, observamos que as contribuições dos filmes para ressaltar as práticas educativas presentes muitas vezes passam despercebidas na rotina do dia a dia.

Desse modo, a análise dos filmes *Divertida Mente 1 e 2* permitiu articular elementos ficcionais e realistas como forma de promover uma compreensão mais ampla sobre o desenvolvimento emocional, a partir da trajetória de Riley, desde a infância até a fase préadolescente. No filme, foi possível identificar práticas educativas tais como: o desenvolvimento da personalidade a partir das emoções; o equilíbrio e a harmonia no ambiente familiar; prática da resiliência e da empatia; controle de ansiedade; reorganização de emoções; processo de construção da fantasia; e transição da infância para uma nova fase.

Conclui-se que os teóricos discutidos ao longo da análise desta pesquisa foram fundamentais para construir uma compreensão mais aprofundada a partir das observações das cenas e personagens dos filmes, permitindo problematizar o desenvolvimento emocional das crianças. Dessa forma, foi possível perceber como as práticas educativas identificadas nos filmes podem contribuir para a formação infantil e reconhecimento de suas emoções, especialmente quando essas questões são debatidas juntamente com as crianças. Além disso, os resultados da pesquisa nos permitem refletir sobre a emergência de novas questões relacionadas ao desenvolvimento emocional e infantil, considerando as transformações sociais e os desafios contemporâneos.

Assim, compreendendo que nenhuma pesquisa pressupõe responder a todas as problemáticas do mundo e entendendo que toda pesquisa aponta para novas questões, a partir dessa investigação surge novos questionamentos tais como: De que maneira as animações que apresentam práticas educativas influenciam a construção da identidade e das habilidades socioemocionais de adolescentes? Este questionamento nos convida para aprofundar os estudos na construção do desenvolvimento emocional, agora na fase da adolescência. Desse modo, reafirma-se o papel da pesquisa científica não como um fim em si mesma, mas como um processo contínuo de construção de conhecimento, que, ao mesmo tempo em que oferece respostas parciais, também amplia o horizonte de reflexão e abre caminhos para novas investigações.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rogério. **Cinema e educação: Fundamentos e perspectivas**. São Paulo. 2017.

ALVES, Rubem. **Conversas sobre educação.** Verus, 2003, p.47-50.

ASSUMPÇÃO, Mariana. **Há menos de um mês em cartaz, " divertida mente 2" torna a maior bilheteria da história do Brasil.** Ingresso.com, 2024. Disponível em: https://www.ingresso.com/noticias/divertida-mente-2-se-torna-a-maior-bilheteria-da-historiahttps://www.ingresso.com/noticias/divertida-mente-2-se-torna-a-maior-bilheteria-da-historia-do-brasil?city=rio-de-janeirodo-brasil?city=rio-de-janeiro Acesso em: 15 de Abril de 2025.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 2004.

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias:** uma introdução ao estudo de psicologia**.** 14° edição. São Paulo: Saraiva, 2008.

BEZERRA, Ricardo José Lima. Afetividade como condição para a aprendizagem: Henri Wallon e o desenvolvimento cognitivo da criança a partir da emoção. **Revista Didática Sistêmica**, [S. l.], v. 4, p. 20–26, 2010.

BIGNOTTO, Maria Lídia de Maio**. As repercussões da chegada do som no cinema.** Famanet, 2020. Disponível em: https://cepein.femanet.com.br/BDigital/arqPics/1911340089P969.pdf acesso em: 17 de Fevereiro de 2015.

BRITO, Edson de Sousa; CARVALHO, Antonio Alves de; CIPRIANO, Juraci da Rocha. Rousseau e o sentimento da infância. **Itinerarius Reflectionis**, Jataí-GO., v. 16, n. 2, p. 01–13, 2020.

CARRARA, Kester. **Introdução à psicologia da educação:** seis abordagens. São Paulo: Avercamp, 2004.

CASARIN, Helen de Castro Silva; CASARIN, Samuel José. **Pesquisa científica:** da teoria à prática [livro eletrônico] – Curitiba: InterSaberes, 2012.

FRANCO, Maria Amélia do Rosário Santoro. **Pedagogia e prática docente.** São Paulo: Cortez, 2012.

FRANCO, Maria da Glória Salazar d' Eça Costa; SANTOS, Natalie Nobrega. **Desenvolvimento da Compreensão Emocional**. **Psic.: Teor. e Pesq.**, Brasília, v. 31, n. 3, 2015.

FRANÇA, Beatriz; FRANÇA, Bernardo**. A importância da invenção dos irmãos Lumière para a história do cinema.** Revista Galileu, 2020. Disponível em: https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/Historia/noticia/2020/12/importancia-da-invencaohttps://revistagalileu.globo.com/Sociedade/Historia/noticia/2020/12/importancia-da-invencao-dos-irmaos-lumiere-para-historia-do-cinema.htmldos-irmaos-lumiere-para-historia-do-cinema.html. Acesso em: 17 de Fevereiro de 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GALVÃO, Emília Maria da Conceição Valente. **Cena e sentimento: um estudo sobre estratégias de produção de efeitos emocionais no cinema.** 167. il. 2011. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. **A indústria cultural:** o iluminismo como mistificação de massas. *In:* LIMA, Luiz Costa. Teoria da cultura de massa. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

HOFFMAN, Martin. L. **Empathy and moral development:** implications for caring and justice. Cambridge, England: Cambridge University Press, 2003.

MAIA, Dayane Rejane Andrade; MION, Rejane Aurora. A curiosidade epistemológica na formação inicial do professor e pesquisador em ensino de Física: possibilidades e limites. In: VI ENPEC. **Anais.** Florianópolis, 2007.

MASCARELLO, Fernando (org). **História do Cinema Mundial.** São Paulo: Papirus, 2006.
MORÁN, José Manuel. O vídeo na sala de aula. **Comunicação & Educação**, São Paulo, Brasil, n. 2, p. 27–35, 1995. Disponível em: https://revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131.. Acesso em: 7 jun. 2025.

MELO, Maria Julia Carvalho de. **Os sentidos partilhados sobre estágio supervisionado e as contribuições para a prática docente do professor com experiência docente.** 2014. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Programa de Pósgraduação em Educação Contemporânea, 2014.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: Teoria, método e criatividade**. Petrópolis,RJ: Vozes, 2002.

MOREIRA, Antonio Flávio; SILVA, Tomaz Tadeu da (orgs.). **Currículo, cultura e sociedade**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

PIRES, Maria da Conceição Francisca; SILVA, Sergio Luiz Pereira da. **O cinema, a educação e a construção de um imaginário social contemporâneo. Educ. Soc.**, Campinas, v. 35, n. 127, 2014.

PRADO, Pedro Benjamim. **'Divertida Mente 2' leva 4,5 milhões de Brasileiros ao cinema e bate recorde de estreia.** Terra.com.br, 2024. Disponível em: https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/filmes/divertida-mente-2-leva-45-milhoes-dehttps://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/filmes/divertida-mente-2-leva-45-milhoes-de-brasileiros-ao-cinema-e-bate-recorde-de-estreia,425c4a848f3c8ac7c1042f5bddedf94brk4hjmtw.htmlbrasileiros-ao-cinema-e-bate-recorde-dehttps://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/filmes/divertida-mente-2-leva-45-milhoes-de-brasileiros-ao-cinema-e-bate-recorde-de-estreia,425c4a848f3c8ac7c1042f5bddedf94brk4hjmtw.htmlestreia,425c4a848f3c8ac7c1042f5bddedf94brk4hjmtw.html. Acesso em: 11 de Novembro de 2024.

ROUSSEAU, Jean-Jacque, **Emílio ou da educação.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

SILVA, Raiane. **Cinema e educação:** uma breve análise das animações como recurso pedagógico. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) — Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2021.

SOUZA, Ana Beatriz de Mota e; MENDES, Deise Maria leal Fernandes; KAPPLER, Stella Rabello. **A compreensão emocional infantil: uma revisão da literatura.** Psicologia em revista. v. 27 n. 1, 2021.

SILVA, Robson Aparecido da Costa. Discussões sobre a adolescência entre os primeiros estudiosos da temática**. Revista de Educação, Saúde e Ciências do Xingu**, [S. l.], v. 1, n. 5, 2022. Disponível em: https://periodicos.uepa.br/index.php/rescx/article/view/5037. Acesso em: 7 jun. 2025.

XAVIER, Alessandra Silva; NUNES, Ana Ignez Lima Belém. **Psicologia do Desenvolvimento.** 2019. Livro digital - licenciatura em química. UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ - UECE. 2019.

YOFFE, Arthur. **Veja a primeira imagem de Inside Out, a nova animação da pixar.** Cinema com rapadura, 2014. Disponível em: https://cinemacomrapadura.com.br/noticias/364100/vejahttps://cinemacomrapadura.com.br/noticias/364100/veja-a-primeira-imagem-de-inside-out-a-nova-animacao-da-pixar/a-primeira-imagem-de-inside-out-a-nova-animacao-da-pixar/. Acesso em: 13 de Novembro de 2014.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar.** Porto Alegre: Artmed,1998.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, expresso minha gratidão a Deus, por ter me dado força e coragem para chegar até aqui. Com ele tudo se torna possível.

Com isso, eu agradeço a minha orientadora, professora Maria Julia, que contribuiu com seus ensinamentos e orientações para que a produção dessa escrita fosse tomando forma, muito obrigada.

Agradeço também a toda minha Família, minha mãe Lourdes, os meus avós Dalvanira e Sebastião, meu irmão Mateus, meu Marido Júlio César e a minha cunhada Taliany, por sempre estarem ao meu lado em todos momentos da vida. O apoio de todos vocês foi fundamental para que eu não desistisse desta caminhada, sem vocês ao meu lado eu não conseguiria**.** Amo todos e obrigada por tanto.

De uma maneira especial, meus agradecimentos ao meu filho Gabriel, minha inspiração e maior força de incentivo para continuar todos os dias,

Agradeço às minhas colegas Jamilly, Myllena e Giselle, que sempre estiveram comigo durante a trajetória acadêmica, desfrutando de momentos bons e ruins. Obrigada meninas! Também agradeço aos meus colegas de turma por todos os momentos que vivenciamos juntos. Assim, eu expresso meus agradecimentos também, a todos aqueles que contribuíram de alguma maneira nesse trajeto acadêmico. Obrigada!