



ISSN - 3085-6558

Revista InovaEducaTech

Inovação em Educação, Engenharia e Computação

Tecnologia e Peppa Pig no contexto infantil:

Poços de saberes ou prejuízos*

Larissa Lima de Melo¹

Andrieli Del Pizzol²

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo, entender a importância dos desenhos animados e a tecnologia na vida cotidiana e escolar das crianças de 4 e 5 anos que fazem parte da Educação Infantil, e como isso pode ajudar quando correlacionadas entre si, para o desenvolvimento cognitivo e social infantil. Foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo, que visa demonstrar os benefícios e riscos que as plataformas digitais e internet oferecem para os pequenos, e como a mediação correta a esses acessos, pode auxiliar nesse processo. Para isso, será dada ênfase ao desenho Peppa Pig, verificando assim, quais são suas vantagens e desvantagens por meio da análise de um episódio, para contextualizar alguns pontos importantes, presentes na atualidade. E conseqüentemente como pode servir de auxílio ou prejuízo para seu desenvolvimento. Compreendendo assim, de qual maneira isso pode acarretar no comportamento diário das crianças que fazem a maior parte dos acessos por celulares, notebooks ou tablets, utilizando a principal plataforma em discussão, o YouTube.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais; Educação Infantil; Youtube.

ABSTRACT

This paper aims to understand the importance of cartoons and technology in the daily and school lives of 4 and 5 year-old children who are part of Early Childhood Education, and how this can help, when correlated with each other, for children's cognitive and social development. A qualitative bibliographical research was developed, which aims to demonstrate the benefits and risks that digital platforms and the Internet offer to children, and how the correct mediation of these accesses can help in this process. To this end, emphasis will be given to the cartoon Peppa Pig, thus verifying its advantages and disadvantages through the analysis of an episode, to contextualize some important points, present today. And consequently how it can serve as a help or a hindrance to their development. Thus understanding how this can result in the daily behavior of children who access most of their content through cell phones, notebooks or tablets, using the main platform under discussion, YouTube.

Keywords: Digital Technologies; Early Childhood Education; YouTube.

* Submetido em 19/03/2025 – Aceito em: 22/04/2025

¹ Larissa Lima de Melo 1, Brasil – arissa.lima.melo7@gmail.com

² Andrieli Dell Pizzol 2, Brasil – andrielidp@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

O brincar integra as etapas do desenvolvimento infantil e, no século XXI, tem-se observado mudanças significativas na forma como as crianças se divertem. Um exemplo disso são as brincadeiras digitais, cujo crescimento tem sido progressivo a cada ano e a cada nova geração. Neste contexto, este artigo tem como objetivo destacar a inserção do universo tecnológico na rotina das crianças da Educação Infantil (4 e 5 anos) e analisar de que forma essa inserção pode impactar seus desenvolvimentos de maneira positiva ou negativa. Como objetivos específicos, propomos: refletir sobre o papel da internet e das plataformas digitais no processo cognitivo de crianças nessa faixa etária; e examinar o desenho animado Peppa Pig para identificar se sua influência se configura como benéfica ou prejudicial ao desenvolvimento infantil.

A escolha desse tema se justifica pelas experiências das autoras durante seu período de atuação em turmas da Educação Infantil, em que se constatou a escassez de recursos tecnológicos utilizados como apoio pedagógico. Esse cenário se torna ainda mais relevante diante da ampla presença de personagens infantis em aplicativos e plataformas digitais, como é o caso de *Peppa Pig*, que será o foco principal das discussões deste trabalho, juntamente com as questões relacionadas à tecnologia.

Ademais, observa-se uma carência de dispositivos tecnológicos tanto no ambiente familiar quanto escolar, o que evidencia que as crianças estão inseridas em um contexto parcialmente digital. Essa realidade, marcada pelas desigualdades de acesso oriundas das diferenças de classe social, caracteriza a geração Alpha, que já nasce inserida no universo digital.

Atualmente, as crianças pertencentes à Geração Alpha (nascidos a partir de 2010) já demonstram grande familiaridade com dispositivos digitais desde os primeiros anos de vida. Além disso, começa-se a discutir a emergente Geração Beta, composta pelos nascidos a partir de 2025, que viverão um ambiente digital ainda mais imersivo. A Geração Beta corresponde aos indivíduos nascidos a partir de 2025, sendo considerada a primeira geração completa imersa em um ambiente altamente digitalizado e interconectado. Essa geração crescerá com tecnologias emergentes como inteligência artificial, realidade aumentada e virtual, e uma presença ainda mais forte de dispositivos inteligentes no cotidiano. A infância dessas crianças será marcada por interações cada vez mais híbridas entre o mundo físico e o digital, o que exige um olhar atento sobre como essas tecnologias influenciam seu desenvolvimento cognitivo, social e emocional (Cunha, 2025). Esses conceitos precisam ser considerados ao discutir o impacto das tecnologias na Educação Infantil.

Diante desse cenário, constata-se que as demandas governamentais voltadas à educação frequentemente carecem de estrutura e recursos adequados, prejudicando inovações metodológicas e gerando lacunas no desenvolvimento educacional.

Ao abordar a infância, imediatamente evoca-se o ato de brincar, elemento essencial para o desenvolvimento. Contudo, nem sempre a infância foi valorizada dessa forma. Na Idade Média, por exemplo, a criança era vista como um adulto em miniatura, assumindo desde cedo responsabilidades que antes eram exclusivas dos adultos, o que inviabilizava o direito de brincar e ser criança. Somente ao final do século XVII, com o advento do Renascimento e o início da escolarização, que ocorreu a separação, ainda que gradual entre, as esferas infantil e adulta (Santos; Molina, 2019).

Ao longo dos próximos séculos, mudanças significativas ocorreram, culminando no reconhecimento dos direitos das crianças e na criação de leis que as protegem. No Brasil, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) exemplificam esse avanço ao estabelecer diretrizes que visam a promoção de um desenvolvimento integral dos pequenos.

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

Com essa evolução histórica, a criança passou a ser reconhecida e tratada de forma adequada, amparada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). No artigo 5º, o ECA estabelece que nenhuma criança ou adolescente será objeto de discriminação, exploração ou violência, prevendo punições para aqueles que descumprirem tais normas. Além disso, o artigo 15 assegura o direito à liberdade, ao respeito, à dignidade e a importância de viver e se expressar na comunidade e na família, bem como de exercer o direito fundamental de brincar e se divertir.

Neste contexto, nas últimas décadas, a presença do mundo digital na cultura infantil tem se consolidado e exercido grande influência. As crianças estão tendo acesso a essas tecnologias cada vez mais cedo – desde os primeiros anos de vida – e observa-se um aumento precoce no uso das redes sociais. Conforme apontam Ataíde, Ferreira e Francisco (2019, p. 169):

Desde muito cedo grande parte do público infantil tem o contato com algum tipo de tecnologia digital, seja um celular, um tablet, um computador, TV, videogame, entre outros, no qual a sua utilização acontece cada vez mais precoce e vem aumentando a cada dia.

Em diversas plataformas na internet, é comum que as crianças tenham suas próprias contas, por meio das quais postam vídeos e conteúdo. Esse acesso, entretanto, está condicionado à classe social, já que, embora a tecnologia faça parte do cotidiano de muitas pessoas, um percentual da população ainda não dispõe desses recursos devido a questões socioeconômicas.

Além das redes sociais, os jogos *online* também se destacam como forma de brincadeira virtual, proporcionando às crianças momentos de diversão e, ao mesmo tempo, a oportunidade de

conhecer novas pessoas e culturas. Assim, observa-se que a internet oferece inúmeras vantagens e possibilita interações, abrindo caminho para contextos inovadores e variados.

Com a ampliação dessas possibilidades, os desenhos animados se tornaram muito mais acessíveis do que quando eram exibidos exclusivamente na televisão. O acesso facilitado por dispositivos como celulares, *tablets* e *notebooks* tem impulsionado a inovação na produção desses conteúdos, tornando-os cada vez mais atrativos para o público infantil. Essa facilidade de acesso contribui para o aumento gradual do tempo que as crianças passam em frente às ferramentas digitais. É importante, contudo, observar que o uso excessivo pode acarretar riscos, como o desenvolvimento de vícios e conflitos comportamentais, decorrentes do tempo online superior ao tempo dedicado a interações no mundo físico.

O texto está organizado da seguinte forma: o primeiro tópico, “A internet e as plataformas digitais auxiliam no processo cognitivo das crianças de 4 e 5 anos?”, aborda o desenvolvimento cognitivo dos pequenos por meio dos recursos digitais; o segundo tópico, “YouTube e Peppa Pig: parceria benéfica ou caótica?”, discute a influência do desenho animado Peppa Pig no comportamento infantil. Além disso, há duas seções, sendo eles “Peppa Pig: cenário valorativo no contexto infantil” e “Peppa Pig em um contexto problemático para o público infantil” que analisa os pontos positivos e negativos do desenho.

2 Metodologia

A pesquisa desenvolvida possui caráter exploratório, descritivo e qualitativo. Considera-se exploratória por tornar a temática abordada mais explícita e, assim, aprimorar o tema, guiando o leitor de maneira compreensível. Frequentemente, esse tipo de pesquisa envolve levantamento bibliográfico, entrevistas com profissionais da área e análise de exemplos que facilitem a compreensão. Já a pesquisa descritiva tem como objetivo apresentar as características do objeto estudado, utilizando-se de instrumentos como questionários e observação sistemática para a coleta de dados. Por fim, a abordagem qualitativa permite que os passos da investigação sejam definidos de forma relativamente simples, por meio da redução, categorização, interpretação dos dados e elaboração do relatório (Gil, 2002).

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, pois se baseia na análise de materiais teóricos e estudos acadêmicos para compreender a influência dos desenhos animados e da tecnologia digital na infância. A escolha do episódio analisado de Peppa Pig foi feita com base na presença explícita de interação entre personagens e dispositivos tecnológicos, permitindo observar como a narrativa constrói significados sobre o uso da tecnologia pelas crianças. Os critérios de análise consideraram aspectos como diálogos, comportamentos incentivados e mensagens implícitas na trama.

3 A internet e as plataformas digitais auxiliam no processo cognitivo das crianças de 4 e 5 anos?

A partir do contato direto com diversas plataformas, *sites* e desenhos animados, as crianças desenvolvem habilidades e percepções muito além do imaginado, pois esse universo, que inicialmente pode parecer pequeno e inacessível, vem se transformando de forma revolucionária. Por meio de uma ferramenta tão versátil e de fácil acesso, os pequenos passam a explorar um mundo repleto de possibilidades. A incorporação da tecnologia no cotidiano infantil, quando utilizada com intencionalidade pedagógica e mediada pelos professores, tende a potencializar o processo educativo. Como afirma Amante (2007, p. 51):

De facto, o potencial destas novas tecnologias, quer no que se refere à natureza dos programas utilizados, quer às possibilidades de acesso à informação e comunicação disponíveis através da Internet, aliado à sua presença, cada vez mais marcante no nosso dia a dia, torna difícil ignorar o contributo destes novos media no enriquecimento dos contextos de aprendizagem para a infância.

Observa-se, portanto, que a internet está transformando a maneira de agir e pensar das pessoas, e com as crianças não é diferente. Desde a Educação Infantil, percebe-se o quão familiarizadas e habilidosas elas estão com as tecnologias, um estímulo que se inicia muito cedo. Crianças nessa fase já demonstram uma compreensão aguçada dos recursos tecnológicos, evidenciada em seu cotidiano por meio de desenhos, jogos, brincadeiras envolvendo personagens e, inclusive, atividades escolares. Segundo pesquisa realizada pelo CETIC.BR (2023), 92% das crianças brasileiras entre 4 e 6 anos acessam a internet regularmente, sendo os dispositivos móveis, como tablets e celulares, os mais utilizados. De acordo com o Comitê Gestor da Internet no Brasil (2022), 38% das crianças da Educação Infantil já possuem perfis em redes sociais, mesmo que essas plataformas sejam projetadas para audiências acima de 13 anos.

Desta maneira, a presença de tecnologias no ambiente escolar enriquece ainda mais o universo de possibilidades e descobertas dos pequenos. Como enfatiza Amante (2007, p. 54):

É preocupação da educação Pré-Escolar proporcionar às crianças conhecimento do mundo, seja ele relativo ao seu mundo próximo que abarca o próprio contexto da sua sala de actividades, o espaço exterior ao jardim de infância, físico e comunitário, ou um mundo mais distante que abarca o conhecimento e sensibilização a diferentes áreas científicas, o conhecimento de outras realidades, quer sejam elas naturais, sociais ou culturais.

Embora, à primeira vista, possa parecer algo superficial, a integração da tecnologia na infância revela-se fundamental para o desenvolvimento cognitivo na sociedade contemporânea. A

pergunta que frequentemente surge é: como isso pode contribuir para o desenvolvimento? A resposta encontra-se nas ações e realizações das próprias crianças. Ao terem acesso a jogos, por exemplo, elas exercitam o raciocínio e aprimoram a capacidade de resolver problemas.

A ludicidade presente nesses jogos atrai e estimula os pequenos, incorporando elementos de interesse que geram um misto de atração e entusiasmo. Contudo, é importante destacar que os jogos *online*, embora vantajosos em diversos aspectos, deixam a desejar no que tange à construção de vínculos e à interação social presencial.

Além disso, é necessário considerar as profundas transformações sociais ocorridas nos últimos anos, sobretudo no pós-pandemia da COVID-19 (2020-2021), que forçou a sociedade a reinventar suas formas de interação. Todos os setores foram impactados, e novas estratégias foram adotadas para manter o funcionamento contínuo, incluído a educação, um dos mais prejudicados nesse período.

O ensino remoto e as aulas em regime emergencial representaram desafios significativos, principalmente para as crianças da Educação Infantil, cuja principal fonte de desenvolvimento está relacionada ao contato direto, ao brincar e à interação entre os pares, aspectos que foram severamente limitados quando reduzidos à tela de um celular ou computador. Neste contexto, a internet se consolidou como a principal ferramenta global para comunicação e trabalho, viabilizada por dispositivos como celulares, *notebooks* e *tablets*.

No entanto, quando se trata da Educação Infantil, é possível citar alguns impactos negativos deste processo, como perdas no desenvolvimento motor e das habilidades sociais. O vínculo afetivo e as formas tradicionais de ensinar e aprender foram alterados. O impacto dessa transformação afetou as crianças, de maneira ainda mais acentuada do que os adultos, que passaram a conviver com a ausência do contato físico, do toque e do afeto em um período em que tais estímulos são essenciais para o seu desenvolvimento.

Assim, durante a pandemia, foi necessário que as crianças se adaptassem as novas formas de viver e aprender, enquanto a tecnologia se tornou crucial para as famílias, oferecendo meios e estratégias que auxiliaram no desenvolvimento infantil. Dessa forma, o vínculo das crianças com a tecnologia se intensificou, pois, dependendo de ferramentas digitais para estudos e diversão, o tempo de uso desses recursos aumentou consideravelmente.

Hoje, não se pode ignorar essa revolução tecnológica, embora o acesso ainda seja restrito para muitos, em razão de vulnerabilidades socioeconômicas. As crianças, que nascem em um contexto digital, apresentam habilidades e autonomia para utilizar essas ferramentas de maneira surpreendente. Surge, então, a questão: até que ponto esse contato precoce com a tecnologia pode contribuir para o desenvolvimento infantil? Sobre essa questão, Paiva e Costa (2015, p. 02) apontem que:

As crianças do século XXI nasceram em período no qual a tecnologia é o alicerce da manutenção das relações sociais, por conseguinte, torna-se quase uma tarefa impossível viver sem ela, pois, as crianças antes mesmo de serem alfabetizadas aprendem a utilizar a maioria dos recursos disponíveis pelos aparelhos eletrônicos de forma aleatória sem haver objetivo específico, essa condição provoca dificuldades no processo de aprendizagem desse contingente no âmbito escolar. Portanto, é cada vez mais comum ver a criança no computador dos pais digitando seu nome, ao invés de praticar sua escrita no caderno de caligrafia.

Neste interim, pode-se dizer que, embora a tecnologia ofereça benefícios evidentes, seu uso excessivo e sem restrições pode trazer malefícios. Antes mesmo de aprender a ler e escrever, o contato intenso com aparelhos eletrônicos pode comprometer aspectos fundamentais do desenvolvimento, como o contato humano, o desenvolvimento motor, o afeto e o brincar – elementos essenciais para o desenvolvimento infantil.

Por outro lado, é importante lembrar que alunos atuais da Educação Infantil são nativos digitais, que, naturalmente, possuem mais familiaridade e acesso a recursos tecnológicos do que as gerações anteriores. As escolas, portanto, devem estar atentas a essas transformações e criar ambientes atrativos e acolhedores, de modo a estimular o interesse dos alunos de forma natural e prazerosa. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a importância do Pensamento Computacional dentro da Cultura Digital, uma das 10 Competências Gerais da Educação Básica. Essa diretriz ressalta a necessidade de preparar as crianças para um mundo altamente digitalizado, ensinando-as a utilizar tecnologias de maneira crítica, criativa e responsável. Nesse sentido, é essencial que o uso de recursos como desenhos animados e plataformas digitais seja mediado pedagogicamente, garantindo que as crianças possam desenvolver habilidades de análise e reflexão sobre os conteúdos consumidos.

Conforme afirmam Barbosa *et al.* (2014, p. 2889):

Assim, o papel das TDICs no ambiente educativo é o de favorecer a construção de conhecimento, de maneira que auxiliem na concepção de um novo modelo de ensino. A educação deve ser efetivada de forma colaborativa, no qual o aluno passa a ser um sujeito atuante, uma vez que este, como nativo digital, tem habilidades para usá-las e facilidade para se relacionar através das novas mídias.

Quando a sociedade como um todo – envolvendo família, escola e demais instituições – reconhecer a importância de inserir a tecnologia de forma equilibrada na vida das crianças, será possível promover um desenvolvimento significativo nos âmbitos cognitivo, social e interacional, o que já vem ocorrendo. Como destacam Dal Pizzol, Gonçalves e Santinello (2021, p. 200-201):

Com as crianças pequenas, essa utilização como recurso educacional deve ser pensada e organizada de maneira cautelosa, sem interferir nos processos de formação de criança, levando em consideração as recomendações feitas pela Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) o tempo frente às telas para as crianças com idade entre 0 a 2 anos deve ser evitado

e a partir dos anos inseridos aos poucos e com tempos curtos, pois a prioridade deve ser pautada em leituras, estímulos motores e cognitivos.

Assim, é possível dizer que as crianças do século XXI nascem em uma época marcada pela presença massiva da tecnologia, e os resultados desse contato precoce serão perceptíveis por meio das próprias realizações dos pequenos.

4 Youtube e peppa pig: parceria benéfica ou caótica?

A plataforma YouTube é uma ferramenta amplamente utilizada em todo o mundo e pode ser facilmente acessada por qualquer dispositivo com conexão à internet. Lançado em fevereiro de 2005 por três ex-funcionários do site de comércio online PayPal — Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim — o YouTube surgiu como uma inovação destinada a superar barreiras para o compartilhamento de vídeos na internet. Com um uso simples e intuitivo, a plataforma permite que os usuários assistam e compartilhem vídeos sem exigir altos níveis de conhecimento técnico, além de não impor limites para o compartilhamento, o que facilita o envio de conteúdos para outros sites e para amigos (Burgess; Green, 2009).

No que se refere ao acesso das crianças a conteúdos digitais, é importante destacar que o YouTube, principal plataforma de vídeos, conta com uma versão específica para o público infantil: o YouTube Kids. Esse ambiente foi projetado para oferecer um espaço mais seguro para crianças, com controle parental e seleção de conteúdos adequados. No entanto, há críticas sobre as bolhas de consumo geradas pelo algoritmo, que reforçam padrões de comportamento e consumo infantil.

Com a popularização do YouTube, pessoas de todas as partes do mundo passaram a criar seus próprios canais e a disponibilizar uma variedade de conteúdos, incluindo desenhos infantis, para atender à demanda de diferentes públicos. Dessa forma, o acesso a esses conteúdos se tornou mais fácil, embora, como já citado, ainda haja disparidades de acesso decorrentes de fatores socioeconômicos.

Nesse contexto de rápida evolução, inúmeros desenhos animados ganharam espaço na plataforma. Muitos desses desenhos já existiam antes do surgimento do YouTube e, posteriormente, passaram a ser exibidos *online*. O foco deste estudo é um desenho que vem ganhando destaque atualmente: Peppa Pig, animação criada em 2004 por Neville Astley, Mark Baker e Phil Davies (Pelição, 2016).

Peppa Pig é uma animação voltada para o público da Educação Infantil, na faixa etária de 1 a 6 anos, e aborda temas simples e cotidianos que dialogam com as experiências dos pequenos. Neste contexto, surge uma questão sobre o aumento do tempo de exposição da criança à tela, como destacado por Dutra *et al.* (2008, p. 01), “[...] existe uma tendência entre as crianças de estarem mais tempo diante da televisão do que na escola: são 28 horas semanais diante da TV contra 23 horas na

escola”. Embora não haja um tempo padrão para o uso de aparelhos eletrônicos, é fundamental que esse acesso seja mediado para evitar que o uso excessivo se torne prejudicial.

Diante desse cenário, surge a questão: O tempo que as crianças passam assistindo a desenhos como Peppa Pig em televisores ou dispositivos eletrônicos é benéfico ou prejudicial? É essencial lembrar que o uso da tecnologia, assim como qualquer outra atividade, deve ser moderado. O excesso pode trazer malefícios, especialmente para crianças em fase de desenvolvimento, que estão descobrindo seu papel social e interagindo com o mundo ao seu redor.

A cultura lúdica e o brincar são elementos fundamentais desse processo, mas o tempo excessivo dedicado às plataformas virtuais pode limitar outras atividades e reduzir os espaços de convivência. Conforme aponta Brougère (1998, p. 111):

[...] trata-se hoje da cultura oferecida pela mídia, com a qual as crianças estão em contato: a televisão e o brinquedo. A televisão, assim como o brinquedo, transmite hoje conteúdos e às vezes esquemas que contribuem para a modificação da cultura lúdica que vem se tornando internacional.

Vale destacar que essa realidade se estende aos celulares, *tablets* e computadores. As crianças do século XXI são bastante observadoras do que consomem, e nesse contexto podem ser identificados tanto pontos positivos quanto negativos relacionados ao nosso foco principal: o desenho Peppa Pig.

3.1 Peppa Pig: cenário valorativo no contexto infantil

O desenho Peppa Pig retrata um cenário cotidiano que reflete a realidade de muitas crianças, especialmente no que diz respeito à estrutura familiar. No entanto, é importante destacar que nem todas as crianças vivem em um modelo tradicional de família, pois fatores como separação e abandono podem influenciar suas experiências. A animação apresenta uma configuração familiar convencional, composta por mãe, pai, irmão, avô e avó, com fortes laços afetivos.

Ao mesmo tempo, traz elementos de uma família contemporânea, como a divisão das tarefas domésticas — a mãe trabalha fora enquanto o pai assume responsabilidades dentro de casa. Além disso, “[...] outros arranjos familiares estão representados no desenho, como o da mãe solteira (Dona Ovelha) e o da mulher independente, solteira e sem filhos (Dona Coelho)” (Dutra *et al.*, 2008, p. 5).

Essas representações ajudam as crianças a compreender que existem diferentes formas de organização familiar além daquelas que vivenciam, o que é essencial para o desenvolvimento do pensamento crítico. Além disso, o desenho enfatiza a importância dos bons modos ao longo dos episódios, seja nas interações entre Peppa e seus avós, pais, professores ou colegas.

Relações baseadas no respeito e na boa convivência são evidentes, como destacam Firmino

et al. (2020, p. 59693):

A polidez é presente nos diálogos de maneira considerável e aparecem em todas as esferas relacionais do desenho – pai-filho, avô-neto, professor-aluno e entre colegas –, e nos dois sentidos, ou seja, adulto-criança/criança-adulto, ilustrando cenas de boas maneiras e de comportamento amistoso entre os personagens.

Embora as novas gerações sejam mais questionadoras em relação a certas normas e valores, é inegável que as crianças absorvem conteúdos dos desenhos animados e, muitas vezes, reproduzem comportamentos e expressões vistos na tela em seu cotidiano. Dessa forma, gestos simples, como dizer “muito obrigada” ou ajudar os pais em pequenas tarefas domésticas, contribuem para o desenvolvimento da autonomia infantil e da noção de responsabilidade. Esse aprendizado fortalece a ideia de que gentileza gera gentileza e favorece uma convivência mais harmoniosa. Como apontam Boschi e Zatti (2019, p. 01):

Os desenhos animados são importantes transmissores de culturas, através deles as crianças vão recriando novas possibilidades de comportamentos e as difundem em atividades diárias em ambientes familiares e na comunidade, cabendo aos responsáveis mediar de forma correta essa situação, explicando o correto e deixando as crianças ciente das diferenças do mundo fictício presente por trás das telas para o mundo real em que ela está inserida.

Sendo assim, cabe aos responsáveis a mediação desse processo, orientando as crianças sobre as diferenças entre o universo fictício dos desenhos e a realidade em que estão inseridas. Os primeiros princípios de comportamento são adquiridos no ambiente familiar, independentemente de quem exerça esse papel — pais, avós, tios, entre outros. No caso de Peppa Pig, observa-se uma relação afetiva significativa entre as crianças e os adultos, tanto no âmbito familiar quanto no contexto escolar e em outros espaços de socialização.

3.2 Peppa Pig em um contexto problemático para o público infantil

Embora Peppa Pig apresente situações que incentivam boas atitudes, também há aspectos que merecem atenção. Em diversos episódios, a protagonista exibe comportamentos inadequados, como chamar seu pai de “papai bobinho” ou insistir em sua teimosia, mesmo diante de orientações dos pais. Um exemplo claro ocorre no sétimo episódio da 1ª temporada, denominado “Mamãe Trabalhando”. Nesse episódio, Mamãe Pig está ocupada no computador quando Peppa pede para jogar um jogo. A mãe concorda, mas apenas após finalizar seu trabalho. Impaciente, Peppa começa a pressionar as teclas para “ajudar”, mas acaba danificando o computador. Papai Pig resolve o problema e, no fim, todos rolam no chão e riem da situação, sem que haja qualquer correção sobre a atitude inadequada de Peppa (Pelição, 2016).

Atualmente, as crianças são mais independentes e perspicazes no dia a dia, o que, muitas

vezes, resulta em comportamentos desafiadores. A maneira como são criadas influencia diretamente nesse aspecto, pois, em alguns casos, os pais acabam cedendo às vontades dos filhos para evitar conflitos. Como aponta Pelição (2016, p. 46): “Contudo, a birra, infelizmente, está cada vez mais atuante no mundo contemporâneo. O que se observa na maioria das famílias são situações em que a criança contraria os pais e estes entendem que precisam aceitar a vontade do filho para que a situação amenize”.

Os desenhos animados exercem grande influência sobre as crianças da geração Alpha, especialmente porque estão diretamente ligados ao uso de dispositivos tecnológicos. Ainda que nem todas tenham acesso a essas tecnologias, conforme mencionado anteriormente, muitas desenvolvem um forte apego aos personagens, chegando a perder um pouco de sua identidade ao imitar comportamentos fictícios.

A imaginação é um elemento essencial na infância e parte fundamental da cultura lúdica, mas é necessário equilíbrio no consumo de animações. No entanto, é importante destacar que nem todos os comportamentos infantis são reflexo direto dos desenhos animados ou das plataformas digitais. Crianças sem acesso direto a essas mídias podem, ainda assim, reproduzir comportamentos observados em colegas que convivem com esse universo, diante do fato de que o ambiente social exerce forte influência na formação de hábitos e atitudes

O envolvimento das crianças com a tecnologia e os desenhos animados é inevitável e, de certa forma, positivo, pois permite o desenvolvimento de novas formas de expressão, opiniões e interações no contexto contemporâneo. Conforme apontam Farias, Dal Pizzol e Santinello (2020), as crianças não se preocupam com os detalhes operacionais da tecnologia, apenas interagem de maneira intuitiva, tornando essas experiências parte natural de sua rotina. No entanto, o brincar presencial e o contato direto com outras crianças e adultos continuam sendo fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e social. Como destaca Brougère (1998), é por meio do brincar que a criança adquire e constrói sua cultura lúdica.

Diante desse cenário, cabe aos pais e responsáveis desempenharem um papel ativo na mediação do uso da tecnologia e do consumo de desenhos animados. Isso inclui orientar as crianças sobre o que assistem, corrigir comportamentos inadequados quando necessário e promover momentos de interação e diálogo. Dessa forma, é possível garantir que o impacto dessas influências seja positivo, contribuindo para a formação de crianças mais reflexivas e socialmente equilibradas.

Assim, é possível dizer que a representação das diferentes estruturas familiares nos desenhos animados é fundamental para que as crianças compreendam a diversidade de arranjos familiares existentes. No entanto, alguns episódios podem reforçar comportamentos inadequados, como birras e teimosia, exigindo a supervisão atenta dos responsáveis. O equilíbrio entre o entretenimento digital e a orientação parental é essencial para evitar impactos negativos no desenvolvimento infantil.

Considerações finais

O presente estudo teve como pressuposto entender qual era a importância do desenvolvimento das crianças por meio de plataformas digitais e o desenho Peppa Pig e, neste contexto, refletir quais são os cuidados que devem ser tomados com relação a esse acesso realizado pelas crianças da Educação Infantil.

Com base na discussão trazida nas seções anteriores, pode-se afirmar que a tecnologia é extremamente rica quando tratada como estratégia e recursos para auxiliar no desenvolvimento cognitivo das crianças, estando relacionada às vivências diárias, de forma natural assim como ir para escola.

Além disso, não se pode esquecer dos benefícios que as brincadeiras físicas podem proporcionar para o desenvolvimento interacional e motor dos pequenos, sendo que quando associadas (tecnologia e exploração física), tendem a dar mais resultados. Também se evidenciou a necessidade de dosar a exposição aos desenhos infantis, mantendo controle sobre o que os filhos assistem e aprendem com eles, deixando nítido a importância do diálogo e dos limites a serem postos, para que a criança tenha um desenvolvimento equilibrado, e aprenda da melhor forma possível.

Ainda há muito a ser feito, especialmente no que diz respeito à inserção da tecnologia no ambiente escolar. Muitas escolas ainda deixam a desejar nesse aspecto, o que se torna um desafio diante da realidade dos nativos digitais, que estão cada vez mais conectados e familiarizados com o mundo digital. Além disso, é fundamental destacar a falta de investimento dos poderes públicos na educação, fator que impacta diretamente a implementação de recursos tecnológicos no ensino.

Diante desse cenário, torna-se essencial compreender a importância de mediar esse processo de forma adequada, garantindo que as ferramentas digitais sejam utilizadas de maneira correta e benéfica para os alunos. É imprescindível reconhecer que as crianças necessitam tanto do contato com brincadeiras físicas quanto da interação com o digital. No entanto, esse contato com a tecnologia deve ocorrer dentro de um contexto educacional estruturado, por meio de jogos, vídeos e plataformas que agreguem conhecimento de forma significativa, sempre com a mediação pedagógica do professor. A integração equilibrada entre o mundo físico e o digital no cotidiano infantil pode gerar resultados extremamente relevantes para a construção social e cognitiva das crianças.

O uso consciente e intencional das tecnologias na educação infantil pode ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem, além de proporcionar acesso a recursos educativos para aqueles que não possuem essas oportunidades em casa. Algumas estratégias para essa inserção incluem o uso de clipes infantis, jogos educativos e plataformas colaborativas, que podem enriquecer

o processo de aprendizagem e tornar a experiência escolar mais dinâmica e significativa.

REFERÊNCIAS

- AMANTE, Lúcia. As TIC na Escola e no Jardim de Infância: motivos e factores para a sua integração. **Sísifo: revista de Ciências da Educação**, v. 3, p. 51-64, 2007. Disponível em: https://letstry-ict.infosoc.at/press/As_TIC_na_Escola_e_no_Jardim_de_Inf_ncia_motivos_e_factores_para_a_sua_integra_o.pdf. Acesso em 08 fev. 2025
- ATAIDE, Mayara Waleska Oliveira; FERREIRA, Adilson Rocha; FRANCISCO, Deise Juliana. A criança e a Internet: análise bibliográfica acerca dos riscos e benefícios percebidos por crianças. **Revista EDaPECI**, v. 19, n. 2, p. 165-176, 2019. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7021747>. Acesso em 08 fev. 2025
- BARBOSA, Gilvana Costa et al. Tecnologias digitais: possibilidades e desafios na educação infantil. In: ESUD–XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância. 2014. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/38806990/128152-libre.pdf?1442603015=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTECNOLOGIAS_DIGITAIS_POSSIBILIDADES_E_DE.pdf&Expires=1739029041&Signature=ZUMOM2Xnd3flp1cG~Bvh2tMEY3u47Xwr3hUY~Z4jPUSM8aIJYzjIPMb59TPqurSXGj~ymDLa3nuFgrhYmRRVZbrQGXafkp58gZyzSbi26jFK-BJbgsPzMCQGyYX8me~ckl6FaipYCIxO61QhV~lkcBCxz1nI2XvYBZK6mH2POjr0BGxetwt8DHX9uHrbFVHbCBPv3Je3ILB86TASf-Bigp2k-ixBkAQfTrBE3Q~dn9yWEEcg6~kP6~MU7LpeVcF0WvEMhVaAX8Yu~DZjsfPTI39LOReERJCjdVwn9k6Na3ht3cUacfRHRQ098Cq3sUsU6X77r2NnCtRRMIS~g__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA. Acesso em: 08 fev. 2025
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 8 fev. 2025.
- BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Resolução n. 5, de 17 de dezembro de 2009. Ministério da Educação, 2010.
- BRASIL. Lei Federal n. 8069, de 13 de julho de 1990. ECA
- BOSCHI, Eliza Verônica; ZATTI, Gabriela. Relação de poder entre criança e adulto no mundo da peppa pig. 2019. Trabalho de conclusão de curso. Acesso em: 13 Fev. 2023.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, p. 103-116, 1998. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rfe/a/nprNrVWQ67Cw67MZpNShfVJ/?lang=pt&format=html>. Acesso em: 08 fev. 2025.
- BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. YouTube e a Revolução Digital : como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade / Jean Burgess e Joshua Green – São Paulo : Aleph, 2009
- CETIC.BR – Comitê Gestor da Internet no Brasil. **Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil – TIC Kids Online Brasil 2022**. São Paulo: CETIC.BR, 2023. Disponível em:

https://cetic.br/media/docs/publicacoes/1/20230825142135/tic_kids_online_2022_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 8 fev. 2025.

Comitê Gestor da Internet no Brasil. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias digitais na infância**. São Paulo: CGI.br, 2022. Disponível em: <https://cetic.br/> . Acesso em: 8 fev. 2025.

CUNHA, Nilton Pereira da et al. A SOCIEDADE HÍBRIDA: E SUAS IMPLICAÇÕES NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL. **Revista Tópicos**, v. 3, n. 5, p. 1-12, 2025. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/a-sociedade-hibrida-e-suas-implicacoes-no-desenvolvimento-infantil>. Acesso em: 06 mar. 2025.

DAL PIZZOL, A; GONÇALVES. T; SANTINELLO, J. Tecnologias digitais e online: docência na Educação Infantil no período de isolamento social (2020-2021). In: CARDOZO, P. F. et. al. (org). *Práticas e saberes pedagógicos: dimensões da educação brasileira – Guarapuava: Apprehendere*, 2021. 298 p.; pdf 2346 kb: ebook.

DUTRA, Marília Pereira; COSTA, Ana Layse Viana da; FREITAS, José Alan Martins de; GALVÃO, Lilian Kelly de Sousa (Orientadora). O desenho animado Peppa Pig: relações e agrupamentos. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – CONEDU, 3., 2016. Anais CONEDU. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2016/TRABALHO_EV056_MD1_SA19_ID7756_11082016184258.pdf . Acesso em: 08 fev. 2025.

FARIAS, Fernanda Chimende; DAL PIZZOL, Andrieli; SANTINELLO, Jamile. A tecnologia digital e a relação com o brincar infantil: reflexões teóricas. **Revista Sítio Novo**, v. 4, n. 4, p. 271-281, 2020. Disponível em: <https://scholar.archive.org/work/5vza3my4uvhv7hjky6skflk4yu/access/wayback/http://sitionovo.ift.o.edu.br/index.php/sitionovo/article/download/761/268> . Acesso em: 08 fev. 2025.

FIRMINO, Lorrane Beatriz Rodrigues et al. Análise valorativa dos conteúdos do desenho animado peppa pig. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 8, p. 59689-59702, 2020. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/15217> . Acesso em: 08 fev. 2025.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

OLIVEIRA, Genoir da Silva. **Geração Alpha entre a realidade eo virtual: o sujeito digital**. TCC (Graduação em Psicologia)-Departamento de Humanidades e Educação Curso de Psicologia. Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Unijuí, 2019.

PAIVA, Natália; COSTA, Johnatan. *A Influência da Tecnologia na Infância: Desenvolvimento ou Ameaça*. 2015. 13f. Paiva (Graduada em psicologia, FACID), Costa (Bacharel em administração e graduado em psicologia, FSA). Piauí, 2015.

PELIÇÃO, Carita. **Peppa Pig e as crianças na primeira idade: um estudo da empatia gráfica**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2016.

SANTOS, Juliara Dias dos; MOLINA, Adão Aparecido. Infância e história: a criança na modernidade e na contemporaneidade. **Travessias**, v. 13, n. 1, p. 189-204, 2019. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8093315> Acesso em: 08 fev. 2025.

SOUSA, Rana Rose Rico Martins Borges et al. *Potencialidades educacionais do Ciberespaço:*

Uma reflexão sobre a utilização das Redes Sociais Virtuais em práticas de ensino. 2019.

Disponível em: <https://repositorio.ifrj.edu.br/xmlui/handle/20.500.12083/1248> . Acesso em: 08 fev. 2025

SOUZA, Joseilda Sampaio de. Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis. 2019. Tese Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/28762> . Acesso em 08 fev. 2025.