

The background of the cover is a vibrant, multi-colored rainbow arching over a stylized, colorful cityscape. In the center, a group of five cartoon characters from the animated series 'The Amazing World of Gumball' are depicted. From top to bottom: a pink rabbit-like character (Darwin) holding a small orange object; a large pink rabbit-like character (Gumball) with a wide, open mouth; a blue cat-like character (Richard) on the left; a blue cat-like character (Nicole) on the right; and a small orange fish-like character (Gumball) at the bottom center. The characters are rendered in a simple, bold, cartoonish style with large eyes and expressive faces. The entire scene is framed by a thick, multi-colored rainbow border.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

STEPHANNE NATALIA DA SILVA SANTOS

**DESENHO ANIMADO NA PEQUENA INFÂNCIA: ANÁLISE DO “O INCRÍVEL
MUNDO DE GUMBALL”**

João Pessoa

2021

STEPHANNE NATALIA DA SILVA SANTOS

**DESENHO ANIMADO NA PEQUENA INFÂNCIA: ANÁLISE DO “O INCRÍVEL
MUNDO DE GUMBALL”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia
da Universidade Federal da Paraíba como
requisito à obtenção do título de Pedagoga.

Orientadora: Profa. Dra. Nádia Jane de Sousa

João Pessoa-PB

2021

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S237d Santos, Stephanie Natalia da Silva.

Desenho animado na pequena infância: análise do "O
Incrível Mundo de Gumball" / Stephanie Natalia da Silva
Santos. - João Pessoa, 2021.

47 f. : il.

Orientação: Nádia Jane de Sousa.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia)
- UFPB/CE.

1. Desenho animado. 2. Infância. 3. Mídias. 4. Culturas
infantis. I. Sousa, Nádia Jane de. II. Título.

UFPB/BS/CE

CDU 37(043.2)

STEPHANNE NATALIA DA SILVA SANTOS

**DESENHO ANIMADO NA PEQUENA INFÂNCIA: ANÁLISE DO “O
INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL”**

Trabalho de conclusão de curso
(TCC) apresentado como parte dos
requisitos necessários à obtenção do
título de Pedagoga pela Universidade
Federal da Paraíba.

APROVADA EM: 15/07/2021

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
gov.br
Nádia Jane de Sousa
Data: 21/07/2021 13:52:44-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Profa. Dra. Nádia Jane de Sousa
Universidade Federal da Paraíba



Profa. Dra. Ana Paula Furtado Soares Pontes
Universidade Federal da Paraíba


Prof^a Dr^a. Elzanir dos Santos

Profa. Dra. Elzanir dos Santos
Universidade Federal da Paraíba

A vida é como um piano. Teclas brancas representam a felicidade e as pretas as angústias. Com o passar do tempo você percebe que as teclas pretas também fazem música (Nicholas Sparks, a última música).

*Dedico esta monografia à minha avó e à minha mãe,
sem vocês nada disso seria possível.*

AGRADECIMENTOS

Meus mais sinceros agradecimentos a minha avó que desde cedo me ensinou o valor da Educação e dos profissionais que a ela compõem. A minha mãe por sempre acreditar em mim. Ao meu companheiro que a cada dia me ajudou e me incentivou para que eu chegasse até aqui. As minhas filhas e filhos do coração, (Maggie, Molly, Máscara, Lupin, Bicuço e Nino) obrigada por fazerem parte da minha vida e trazer alegria em todos os meus dias. A minha orientadora Nádja Jane que acreditou e me encaminhou nos caminhos desta pesquisa. E a todos os amigos e familiares que torceram por minha trajetória. O caminho nem sempre é fácil, possui seus percalços, mas eu consegui.

RESUMO

Essa pesquisa trata-se de uma Análise de Conteúdo, de cunho qualitativo, do desenho animado *O Incrível Mundo de Gumball* na pequena infância. A análise foi realizada por meio de uma amostra dos episódios da primeira temporada da animação, que contém 36 episódios, mantendo uma sequência nas abordagens da trama. A produção dessa análise pretende analisar o desenho animado “*O incrível mundo de Gumball*”, suas mensagens, linguagens, seus atrativos para o público infantil, como chegam às crianças e analisar as temáticas presentes nas animações. Esse trabalho propôs a realização de uma categorização das temáticas frequentes nos episódios analisados e uma discussão sobre eles, abordando questões pertinentes à pequena infância, às mídias e às culturas infantis. As temáticas frequentes apresentadas nos desenhos animados trazem subsídios para a pequena infância que pode ser capaz de reconhecer, por meio das situações e dos temas apresentados no desenho, situações positivas e/ou negativas, como o exemplo da temática do *bullying*. As temáticas, como instrumento lúdico, podem ser utilizadas na pequena infância como um meio de entretenimento e conhecimento se usadas em momentos oportunos.

Palavras-chave: Desenho animado. Infância. Mídias. Culturas infantis.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
2.1 A cultura infantil.....	13
2.2 As mídias e as crianças.....	16
2.3 A infância.....	18
2.4 O imaginário infantil e a interpretação da criança.....	20
3. PERCURSO METODOLÓGICO.....	22
3.1 O DESENHO ANIMADO: O Incrível Mundo de Gumball.....	23
4. ANÁLISE DO DESENHO ANIMADO “O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL”.....	25
4.1 Apresentando o desenho: “O Incrível Mundo de Gumball”.....	25
4.2 Pré- análise.....	28
4.3 Categorização: Exploração do material.....	28
4.4 Tratamento dos resultados: Interpretando os dados coletados.....	31
4.5 Produtos do desenho animado: O consumo infantil.....	40
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
6. REFERÊNCIAS.....	43

1. INTRODUÇÃO

Os desenhos animados (do inglês *cartoons*) estão presentes na televisão, sendo ela aberta ou fechada e na internet. Fazem parte das mídias, podendo ser digitais ou não. Ao longo do tempo tornou-se um grande atrativo das crianças que recorrem a este meio para se distraírem, entreter-se. Dados do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE), mostram que as crianças passam em média 4 horas por dia, todos os dias, assistindo televisão, *Youtube*, *Netflix*, entre outras mídias. Dentre estes, a classe econômica “A”, passam 3 horas e 04 minutos, a classe “B”, 3 horas e 21 minutos e a classe “C”, 4 horas e 09 minutos (COLVARA, 2011). Isso mostra que as crianças passam um tempo considerável em frente a tevê, tablets, *smartphones* e computadores, pois a média de 4 horas diárias equipara-se ao tempo dedicado à escola. A partir destes dados podemos pensar que os desenhos animados fazem parte da vida das crianças, pois elas demonstram gostar de passar seu tempo assistindo, mostrando que os desenhos se tornaram ao longo do tempo um entretenimento para a pequena infância.

Os desenhos animados são considerados pelas crianças como seus seriados preferidos, mas os desenhos que assistem, o período de tempo dedicado a eles e os tipos de desenhos precisam ser investigados, a fim de compreendermos o que eles passam para as crianças, o que despertam nelas, o que estimulam e porque sentem tanta vontade em assisti-los e falar sobre eles nas relações entre os seus pares. Hoje em dia as crianças estão rodeadas de informações, sendo midiáticas ou não, e cabe a elas interpretarem o que é recebido conforme sua construção de mundo e de identidade.

O foco deste estudo é o público infantil que assiste o desenho analisado, interessa nesse trabalho a pequena infância (0 a 6 anos), pois esta passa pelo processo de construção de identidade, e tem sua aprendizagem norteadas pela imitação, pelo brincar, pela curiosidade. Esta imitação faz com que a sua interpretação e visão de mundo perpassem por fatores externos. Segundo Santana e Ferreira (2015), a criança recebe uma grande quantidade de informações passadas pela televisão, que atuarão na construção do seu imaginário, dependendo do programa ou desenho animado que assiste com maior frequência e da criança que o assiste.

Em buscas relacionadas à temática do desenho animado e a pequena infância foram encontradas pesquisas (PEREIRA; RUARO, 2009 e OLIVEIRA; SHIMIZU, 2011) que buscaram entender sobre a influência dos desenhos animados nos comportamentos das crianças pequenas. Nestas pesquisas muito se fala sobre a influência dos desenhos animados na vida das crianças, sobretudo daquelas que estão na faixa etária dos 4 a 6 anos de idade, pois segundo Piaget (1896-1980), as crianças nesta idade estão na fase do desenvolvimento definido como pré-operatório. Na visão dele, nesta etapa do desenvolvimento, a criança vivencia a passagem da inteligência sensório motora para a inteligência representativa, que é realizada pela imitação (CAVICCHIA, 2010). Sobre a influência dos desenhos animados nos comportamentos infantis é preciso lembrar que existem razões sociais, culturais e econômicas ou da mídia que podem ter influências nos comportamentos das crianças. Pode-se pensar que os desenhos animados não são uma fonte influenciadora (como muitos acreditam), mas é preciso refletir se os mesmos são potencializadores da agressividade preexistentes no contexto de vida das crianças.

Ao falar sobre a agressividade, abrimos um leque de visões sobre o que é e como pode ser detectada. E aqui, cabe perguntarmos, o que é agressão, afinal? O que torna um comportamento agressivo? Segundo Miguel e Contino (2012, p. 103), “muitos comportamentos são agressivos, mesmo os que não envolvam lesões físicas, [...], mas também as agressões verbais, em que o agressor tenha a intenção de causar o mal ao indivíduo vitimado”. A agressividade pode ter diversos fatores, dentre eles, estão a intensidade de motivações geradas por fatores externos e internos; o ambiente, sendo ele calmo ou hostil; os reforços recebidos pela criança quando há manifestação dos comportamentos agressivos e os modelos que a criança observa e imita (MIGUEL; CONTINO, 2012 apud CAVALHEIRO, 2005).

Sobre os comportamentos agressivos das crianças relatados nas pesquisas encontradas, podemos dizer que os mesmos podem ter estímulos variados que, podem ou não, estar relacionados. Uma das pesquisas mencionadas (OLIVEIRA; SHIMIZU, 2011 apud Blumberg, Bierwirth; Schwartz, 2008) apontam que a exposição a conteúdos agressivos contribui reforçando pensamentos e comportamentos agressivos das crianças. Esse contato com a exposição a atos violentos pode ocorrer na via social, cultural e midiático, que hoje em dia está muito

presente nos lares, sendo as crianças uma das primeiras a serem expostas a essas violências desde muito cedo, cabendo a elas interpretar a sua maneira o que veem, atribuindo significados. O que precisa ser entendido é que cada criança terá sua forma de interpretar o conteúdo recebido, e tal interpretação dependerá do seu contexto social, cognitivo, político, ideológico, cultural, biopsicossocial, dentre outros (BRAZ, 2016). Cada criança tem seu contexto de vida, visão e interpretação do mundo que a cerca, e a maneira que os desenhos influenciam (ou não) a sua perspectiva, dependerá de todos estes fatores em conjunto.

Neste estudo analisaremos um dos desenhos animados mais assistidos pelas crianças atualmente, abordando suas mensagens, linguagens, seus atrativos para o público infantil, e como chegam nas crianças. O desenho animado escolhido foi “O incrível mundo de Gumball”, um desenho animado que conta as aventuras de Gumball (o personagem principal da trama) e seu peixe de estimação Darwin. Os episódios podem ser assistidos no *Cartoon Network*, *Netflix*, *Youtube* e outros.

Os desenhos animados sempre despertaram meu interesse, eles são visualmente muito atrativos e seu conteúdo chama a atenção das crianças, mas também dos adultos. O interesse das crianças pelos desenhos animados chamam a atenção, pois algumas crianças conseguem se concentrar naquele desenho por horas e se chateiam ao ter que largar para fazer outra atividade, tendo por vezes dificuldade para ir dormir. Isto mostra que o desenho animado conquistou o público infantil, por meio de suas cores, formas, animações, linguagens, etc.

Meu interesse em investigar a fundo esta temática nasceu de observações pessoais com minha sobrinha, que na época tinha 2 anos de idade, mas que hoje, aos 7 anos de idade, ainda é conquistada pelos desenhos animados, mudando apenas os tipos de desenhos que gosta de assistir. Esta minha sobrinha demonstra um contato profundo com o desenho ao qual assiste, tanto na época, e ainda mais agora em que entende algumas questões que antes não entendia. Vejo-a se entregar completamente ao desenho animado, respondendo às perguntas levantadas pelos desenhos assistidos, tendo seu estado emocional mudado se algo triste acontece com os personagens, tentando consolá-los. O imaginário do desenho, muitas vezes, se confundia com a vida real para ela. Belloni e Gomes (2008) apud Oliveira e Shimizu (2011, p. 881), afirmam que “as crianças não separam o que é real e o que é ficção, pois interpretam o que veem à sua maneira”.

Como falado anteriormente, as crianças interpretarão o conteúdo recebido de acordo com suas percepções de mundo. Trata-se de um fenômeno social que é construído pelo acesso que temos e pela interpretação que fazemos.

Além da temática ter surgido através de observações pessoais, o aprofundamento do tema se deu com base em artigos científicos lidos na disciplina de Metodologia do Trabalho Científico no curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba, suscitando meu olhar para as questões relacionadas à referida questão. A importância do assunto suscitou meu olhar para estudos aprofundados, além de uma análise sobre os desenhos animados preferidos pelas crianças, principais interessadas e consumidoras dos *cartoons*.

Nesta pesquisa, busca-se analisar um dos desenhos animados mais assistidos pelas crianças, intitulado “*O incrível Mundo de Gumball*”. Aqui cabe respondermos a questão inicial sobre o desenho animado analisado, o que o desenho animado aborda, quais são as linguagens utilizadas, e como eles chamam a atenção das crianças da pequena infância. Para responder a questão, este trabalho tem como objetivo geral analisar o desenho animado “*O incrível mundo de Gumball*”, suas mensagens, linguagens, seus atrativos para o público infantil, e como chegam às crianças. Com os objetivos específicos, propomos 1. analisar os episódios do desenho animado; 2. identificar os conteúdos presentes no desenho; 3. categorizar as temáticas abordadas, 4. analisar as abordagens que aparecem no desenho. A análise será realizada a partir dos episódios da 1ª temporada, ou seja, realizaremos um recorte da trama, com o intuito de manter uma sequência de episódios e de abordagens.

Considerando que a Educação tem um papel fundamental na construção do ser e do desenvolvimento infantil, aqui em destaque a pequena infância, este assunto merece uma visão aguçada desta problemática, por isso iremos abordá-lo e investigá-lo mais a fundo, colhendo informações e analisando-as.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A cultura infantil

A criança é capaz de interpretar o mundo a sua volta e de contribuir com esse mundo. Ela é capaz de produzir cultura. Essa cultura infantil é “compreendida como elementos lúdicos que constituem o mundo da criança, proporcionando singularidades que são incorporadas em suas brincadeiras e também um caráter social, ao intercambiarem atividades brincantes” (BARBOSA; GOMES, 2013, p. 328). Segundo os mesmos autores, a criança não é passiva na relação com a cultura, havendo assim uma proximidade, mas ela é possuidora de uma cultura particular que é a cultura infantil, produz significações, interpretações e apreensões, que se expressam por meio dos papéis e funções na sociedade em que vivem.

As crianças são constituídas por suas preferências pelos desenhos animados, seus gostos, suas escolhas, seus desejos, sua cultura, etc, mas cabe a nós nos colocarmos dentro dessa comunidade interpretativa para entender e construir junto com elas o sentido dos desenhos, participando desse espaço (FERNANDES;OSWALD, 2005), pois:

conhecer a criança é pensá-la como um ser social determinado historicamente. Conhecer a criança é pensá-la num tempo e num espaço, interagindo dinamicamente, influenciando e sendo influenciada (PACHECO, 1995, p. 44).

A criança precisa ser vista como um ser que interage com o meio em que vive, interpreta-o segundo suas percepções e do seu imaginário infantil, agindo sobre os conteúdos midiáticos por ela recebidos. Nessa busca das interpretações e significações, o referencial para as descobertas é a própria criança, personagem principal das pesquisas, pois ela não é só receptora de conteúdo, ela é agente de transformação sobre a informação recebida e interpretada por ela.

Atualmente vivemos em uma cultura da mídia que é capaz de dominar o nosso cotidiano. As pessoas passam uma parte significativa do seu tempo nos celulares, internet, redes sociais, etc, além de participar de outras práticas midiáticas. As narrativas e as imagens, produzidas e veiculadas através da mídia, possibilitam a formação de uma cultura comum, e assim, ajudam a tecer a vida cotidiana, modelando opiniões, maneiras de pensar, de comportar-se, e por fim, fornecem parâmetros para que as pessoas possam forjar as suas identidades (MOMO, 2014 apud KELLNER, 2001).

Para Sarmento (2004) há quatro eixos estruturadores das culturas da infância, que são:

a interatividade é o primeiro eixo que representa as múltiplas interações que as crianças estabelecem, em especial, entre os pares; em segundo, a ludicidade, traço fundamental das culturas infantis, marcado pelo modo peculiar de relação social e cultura, o brincar é, portanto, condição de aprendizagem e de sociabilidade; como terceiro eixo, a fantasia do real, forma particular a partir da qual a criança compreende, expressa e atribui significado ao mundo; por último, a reiteração, que consiste no tempo recursivo da criança, continuamente revestido de novas possibilidades e diferente do tempo adulto (SARMENTO, 2004 apud LIMA, J.;LIMA M.; MOREIRA, 2014, p. 100).

Estes eixos norteadores são indispensáveis quando se fala e se estuda cultura infantil, tornando-se contributos fundamentais para a pequena infância, pois as crianças passam boa parte do tempo nas instituições escolares. A visão que se tem, no geral, é que as ações das crianças são interpretadas como mera reprodução do mundo adulto, já que anteriormente as crianças eram vistas como adultos em miniaturas e como “ser-em-devir”, e com isso podemos perceber que as transformações de concepções não ocorrerão de forma tranquila. (Lima, Moreira, Lima, 2014). A infância não é a idade da não fala, as crianças, desde bebês, possuem múltiplas linguagens, são elas: gestuais, corporais, plásticas e verbais. As crianças se expressam. A infância também não é a idade da não-razão; além da racionalidade técnica instrumental, outras racionalidades são construídas nas interações entre as crianças, como por exemplo, a incorporação de afetos, fantasias e da vinculação com o real. (SARMENTO, 2004 apud LIMA, J.;LIMA M.; MOREIRA, 2014).

Segundo Esperança e Dias (2008), a presença das *TIC's* (tecnologias de informação e comunicação) alteraram as formas em que as crianças socializam-se e possuem acesso ao conhecimento. “Essas tecnologias têm se constituído em espaços de aprendizagem, através dos quais as crianças aprendem sobre modos de ser e sobre estilos de vida, desejáveis do ponto de vista da publicidade e do entretenimento” (p. 192). O acesso possibilita o conhecimento e propicia espaços lúdicos capazes de fornecer aprendizagens aos pequenos, mas ao mesmo tempo lança suas publicidades por meio das mídias, muitas vezes incitando ao consumo, ou como afirmam os autores, “se constitui em um importante elemento formador,

devido ao papel que desempenha no processo de educação das crianças” (ESPERANÇA;DIAS, 2008, p. 192).

2.2 As mídias e as crianças

A mídia fornece entretenimento como forma de lazer e prazer para as crianças, e possivelmente os desenhos animados são uma das atrações favoritas dos pequenos. Segundo Silva (2017, p. 12), “a mídia está cada vez mais e mais presente na vida das pessoas e principalmente na vida das crianças, oferecendo muitas atrações para todo tipo de gosto”.

Sabemos que boa parte do tempo das crianças é investido na telinha, e em suas brincadeiras as crianças projetam aquilo que assistem, pois tentam imitar o herói almejado, utilizam da fantasia para brincar e isso faz parte do ser criança. “Pelas diversas imagens que mostra, a televisão fornece as crianças conteúdos para suas brincadeiras. Elas se transformam, através da brincadeira, em personagens vistos na TV”. (SILVA, 2017, p. 12 apud BROUGÉRE, 2010, p. 56). O mesmo autor diz que “a brincadeira, como atividade dominante da infância tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade é, primordialmente, a forma pela qual esta começa a aprender” (p. 4).

Desse modo, cabe aqui questionar não apenas a influência da mídia no cotidiano das crianças, mas como elas interpretam essa influência. Como elas reagem ao conteúdo recebido? O que pensam sobre?

É fundamental compreender que não há imagens inofensivas: toda e qualquer produção tem um objetivo (uma intencionalidade), e não é diferente nas animações, mesmo que estas sejam para o público infantil. O sucesso dessas obras resulta da mistura entre a magia da animação e o poder dos contos de fada, que chegam como um entretenimento sedutor através de suas cores, músicas, beleza, moral e final feliz (VASCONCELLOS, 2015, p. 122).

Os veículos de comunicação em massa têm seus objetivos, dentre eles estão o de controlar, entreter, informar, divulgar. Já no capitalismo, é o de vender e gerar lucro, isto é, o consumo, pois não há comunicação inocente em uma sociedade que é capitalista. Nos filmes infantis, por exemplo, é oferecido um espaço visual onde há

prazer e aventura em um mundo fantasioso de possibilidades, havendo consumo e mercantilização, mas o que deve ser feito quanto a isso é refletir em vez de condenar ou simplesmente santificar (GIROUX, 1998 apud VASCONCELLOS, 2015). Na sociedade contemporânea em que vivemos a televisão tornou-se um dos principais meios de informações e de transmissão de mídias, mas aqui cabe a pergunta, é de informação ou de formação? (Rosa et al., 2003).

As mídias eletrônicas, isto é, a televisão, o videogame, a internet, etc, tem sido o meio de socialização eficaz para a nova geração, pois oferece conteúdos pelos quais as crianças constroem tanto as suas próprias representações como também o seu imaginário, como os heróis apresentados, os mitos, os valores e as representações (SILVA, 2017, p. 1 apud BELLONI, 2010). Podemos dizer que a mídia fornece um aparato socializador entre as crianças por meio dos desenhos animados trazidos pelo mundo da mídia, mundo esse em que as crianças têm suas representações e seu imaginário permeado por aquilo que é assistido.

O desenho animado está presente no cotidiano das crianças e como dito acima, tornou-se um meio de socialização entre seus pares, de modo que, em algumas situações a brincadeira surge por meio do desenho animado compartilhado, isto é, assistido pelo grupo. Na brincadeira é percebido que as crianças usam o que ocorre no desenho para criar sua forma de brincar. As crianças constroem sua imaginação a partir de um desenho animado assistido por elas. Nesse cenário também há a competição, pois sempre há o personagem mais forte e poderoso, e todos querem interpretá-lo. Podemos dizer, comungando nas ideias de Silva (2017) que,

as mídias influenciam na estrutura das brincadeiras cotidianas, participam da construção do imaginário e trazem conteúdos para as brincadeiras de faz de conta. O universo simbólico das crianças é recheado de conteúdos midiáticos (p. 13).

Como afirmam Barbosa e Gomes (2013), o conteúdo do desenho animado assume função importante na vida da criança, sendo companheira em seu momento de lazer, e também estimula sua cultura lúdica pelo longo tempo dedicado aos aparelhos eletrônicos, que faz com que a criança interaja com as imagens e as linguagens oferecidas pelos aplicativos virtuais.

Os diversos usos que as crianças fazem da TV incluem a referência aos desenhos animados e seriados, aos quais todas elas têm acesso, como tema para conversar e brincar, servindo de base para a organização de interações coletivas, inclusive no espaço escolar (DIAS;ESPERANÇA, 2008, p. 194).

As crianças reproduzem os fatos mais marcantes e os comportamentos que mais lhe chamaram a atenção no desenho animado, expressando as suas emoções, e neste sentido a agressividade não estaria ligada ao conflito, mas sim ao aspecto lúdico e as trocas simbólicas (BARBOSA;GOMES, 2013). Caberia investigar em pesquisas futuras se as crianças brincam ou brigam de desenhos animados, e se a agressividade pode fazer parte da brincadeira da criança e como ela permeia essa brincadeira.

2.3 A infância

Na literatura pesquisada encontram-se falas e relatos sobre como as mídias influenciam as crianças por meio de suas cores, imagens e sons presentes nos desenhos animados reproduzidos pela TV ou pelos canais digitais. Mas, não é sobre estas falas que o presente trabalho busca abordar. Relembrando um pouco da história da infância podemos perceber o quanto a criança teve e ainda tem sua fala negada e desvalorizada perante os adultos. A palavra infância provém do verbo latim *infantia*, onde o *fan* quer dizer falante e *in* é a negação do verbo, ou seja, *infans* refere-se ao indivíduo que não fala, ou não é capaz de falar. Sobre isso podemos indagar, a que etapa da vida da criança isto se refere? A época dos primeiros anos de vida em que a criança não adquiriu a língua de seu grupo ou a etapa em que mesmo falando, sua fala não conta? (OLIVEIRA, 2011).

Por muito tempo a criança foi diminuída perante o adulto pela ideia que se tinha de que a criança não sabia. Dessa forma, a criança era o ser que não sabe e o adulto o ser que sabe. No entanto, reconhece-se hoje que:

[...] a criança não é considerada uma tábula rasa, moldada pelo ambiente, mas um ser dotado de uma consciência capaz de mediar estas interações e produzir novos conhecimentos a partir destas. Os adultos surgem como mediadores desse processo, estando atentos

aos interesses e às necessidades das crianças, e oportunizando situações para que esta aprendizagem pelos sentidos ocorra (CAMPOS; NEPOMUCENO, 2007 apud LHULLIER, 2009, p. 278).

Dessa forma, esta visão rompe com a ideia tradicional de que a criança é uma folha em branco, na qual deposita-se o conhecimento e ela absorve da maneira que foi posta. Essa antiga visão dissolve-se na era da informação, por meio da imagem [...] colocando os adultos e as crianças em pé de igualdade perante a informação (POSTMAN, 1999 apud FERNANDES;OSWALD, 2005). Segundo os mesmos autores, não é mais possível manter a ideia de adulto que sabe *versus* criança que não sabe.

As crianças de hoje não são as mesmas crianças de ontem. “Os modos de ser criança também dependem do contexto cultural, social e histórico de cada tempo e lugar.” (MOMO, 2014, p. 8). A infância não é um termo singular, não existe apenas uma infância, existem infâncias. Mas não quer dizer que o modo de ser criança nos dias de hoje deva ser menosprezada por se tratar de um novo jeito de viver esta etapa da vida. A infância contemporânea é marcada pela era dos desenhos animados, dos jogos eletrônicos, do consumo midiático, etc., que acaba por ser muito diferente daquela infância de brincadeiras na rua, atividades ao ar livre, dentre outros. Desse modo, não se trata de dizer em absoluto como são as crianças ou até mesmo de produzir uma verdade universal, mas sim de realizar leituras sobre a pequena infância. Talvez devêssemos pensar na impossibilidade de falar em infância e sim em infâncias, pois cada vez mais tem-se considerado a existência de múltiplas infâncias, isto é, diversas maneiras de narrá-las, descrevê-las, pensá-las, senti-las, e principalmente, de múltiplas e distintas formas de vivê-las (MOMO, 2014).

Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (2007) e dos Indicadores da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio – PNAD, 93% dos lares brasileiros possuem ao menos um aparelho de televisão (SILVA JÚNIOR; TREVISOL, 2009). Isso nos mostra que quase cem por cento das crianças brasileiras têm acesso a algum tipo de mídia em casa. Tais invenções tecnológicas, principalmente as que se referem a comunicação, e o modo de organização das sociedades em torno do consumo, poderiam ser um dos principais responsáveis pelas mudanças que vemos ocorrendo no mundo. (MOMO, 2014).

Segundo Fernandes e Oswald (2005), perante toda essa realidade, não é estranho que haja diversos estudos dedicados à investigação da influência da cultura televisiva sobre os comportamentos das crianças. Por meio da bibliografia encontrada constata-se a predominância da visão de que a criança é um ser passivo, isto é, que absorve as informações recebidas sem nenhum filtro, e como consequência tem sua moralidade e comportamentos influenciados. Porém, esta linha não é o objetivo de estudo do presente trabalho. O intuito aqui é,

[...] olhar para a criança como receptor ativo, buscando descobrir que sentidos ela produz sobre sua preferência de assistir aos desenhos animados [...]. A construção desse olhar foi baseada tanto nos estudos sobre a infância que consideram a criança um ator social, sujeito de direitos, com capacidade e voz para influenciar seu próprio destino (FERNANDES;OSWALD, 2005, p. 31-32).

Neste olhar para a criança como receptor ativo e não mais passivo, é preciso tirar a visão de que a criança é um ser sem vez e sem voz, e considerando-a como ator social, capaz de trilhar seu caminho, fazendo escolhas.

2.4 O imaginário infantil e a interpretação da criança

A linguagem presente nos desenhos animados possuem marcas atrativas para as crianças, isto é percebido pela grande preferência das crianças pelas animações. Muitos autores (RIBEIRO; BATISTA, 2010, CRUZ et al, 2016, ESPERANÇA;DIAS, 2016) discutem sobre a violência e agressividade gerada pelos desenhos animados e as influências que ele traz, mas a “reflexão sobre TV, programação infantil e cultura nos induz, em primeiro lugar, à compreensão do que seja uma criança: como pensa, como sente, como percebe, como representa as coisas, os eventos do seu cotidiano” (PACHECO, 1995, p. 43). É preciso buscar entender o mundo de significações e interpretações das crianças. É preciso entender também,

como a criança representa os heróis que desfilam diariamente na “telinha mágica” da TV, nos diferentes gêneros que se sucedem. [...]. É necessário conhecer o desenvolvimento do ser humano em sua totalidade dialética, em seus aspectos bio-psico-sócio-culturais (PACHECO, 1995, p. 44).

A criança como ser ativo possui suas interpretações do que ouve e vê, dessa forma, ela é capaz de representar as informações recebidas por meio da televisão e canais digitais da sua maneira. Como relata Momo (2014), a televisão não requer a alfabetização escolar de quem a assiste, aprende a ver televisão apenas vendo. As informações são passadas por meio das imagens e estas podem ser interpretadas por 'qualquer' pessoa e de 'qualquer' idade. "As imagens reproduzidas pela tevê são concretas e autoexplicativas, mudam a todo instante, ocupando o espectador o tempo todo com informação não verbal" (p. 11).

Comungando do que relata Pacheco (1995), se víssemos as crianças dessa maneira, nós adultos, deixaríamos de perguntar "o que você quer ser quando crescer?", pois veríamos que a criança é:

um ser histórico que produz cultura, que a criança pensa, que a criança sente o canto dos pássaros, o ronco dos carros e dos aviões, o zumbido dos insetos, o farfalhar das folhas, a cor e o perfume das flores. Mas também sente a dor, a fome, o frio, a poluição, a violência, a injustiça. Ela sente e sofre (PACHECO, 1995, p. 44).

A criança é um ser ativo e não passivo, ela é capaz de interpretar e agir sobre os acontecimentos e informações recebidas. A criança não é receptiva das mensagens que são veiculadas pela TV, mas ela as recria conforme suas experiências em uma troca de conhecimentos, incorporando o que vê e o que ouve de maneira criativa e retirando o que possui algum sentido e/ou significado para ela naquele momento (SILVA JÚNIOR; TREVISOL, 2009).

Compreender tais pensamentos das crianças ajuda no processo de compreensão do tema abordado, visto que, não adianta apenas jogar a culpa na mídia e em toda influência que pode ser gerada por ela, mas podemos identificar como a criança reage a essas informações veiculadas para ela, mesmo que não entenda quais os objetivos e intencionalidades, mas compreender e escutar a criança é o primeiro passo para contribuir neste processo. Abordar essa questão exige entrar no mundo da criança e refletir sobre ela, isto, segundo Pacheco (1995, p. 43), "exige um referente primordial e este é a própria criança".

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Este trabalho trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo. Para este trabalho o desenho animado escolhido foi um dos campeões de audiência nos canais digitais assistidos pelos pequenos, o intitulado “*O Incrível Mundo de Gumball*”. A pesquisa qualitativa possui a preocupação com os fatos da sociedade e centram-se na interpretação e explicação das relações sociais (SOUSA;SANTOS, 2020). Nas palavras de Sousa e Santos (2020), podemos dizer que a pesquisa qualitativa é,

campo fértil das ciências humanas e sociais, a pesquisa qualitativa centraliza-se na linguagem e, por assim dizer, tudo o que é dito, é dito para alguém em algum lugar, de algum lugar ou para algum lugar (p. 1397).

Como estratégia metodológica utilizamos a abordagem de Análise de Conteúdo de Laurence Bardin (2004). A análise de conteúdo é compreendida como um conjunto de “análises das comunicações, que visa obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitem as inferências de conhecimentos relativos de condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens” (BARDIN, 2004, p. 42). A mesma também pode ser definida como “um conjunto de instrumentos metodológicos, em constante aperfeiçoamento, que se presta a analisar diferentes fontes de conteúdos (verbais ou não-verbais)” (SILVA;FOSSÁ, 2015).

A escolha da Análise de Conteúdo se deu pela possibilidade de classificar as temáticas, categorizando-as, auxiliando na compreensão das mensagens do desenho animado. Além disto, “a análise de conteúdo tem sido amplamente difundida e empregada, a fim de analisar os dados qualitativos” (SILVA;FOSSÁ, 2015).

Sendo assim, a proposta do presente trabalho foi a realização da análise de 36 (trinta e seis) episódios do desenho animado “*O Incrível Mundo de Gumball*”, que contempla a primeira temporada do desenho. Identificou-se as temáticas abordadas por meio da categorização, trazendo-as para a discussão. A pesquisa caracteriza-se

como um estudo de natureza descritiva, pois melhor atende às intenções dos estudos propostos. Utilizando a análise de conteúdo popularizado por Bardin (2004).

A análise de conteúdo como meio de investigação visa analisar o que foi dito, ou não dito durante uma investigação. Para isso, seguiremos a sequência técnica da análise de conteúdo, isto é, um passo a passo proposto por Bardin (2011). A primeira etapa constitui-se da pré-análise, que é composta pela leitura flutuante; escolha dos documentos; (re)formulações de objetivos; hipóteses e a formulação de indicadores (Bardin, 2011). Citando Sousa e Santos (2020, p. 1401) “a pré-análise é a primeira etapa da organização da Análise de Conteúdo. É por meio dela que o pesquisador começa a organizar o material para que se torne útil a pesquisa”.

A pré-análise desse estudo contou com a leitura flutuante permeada por uma escuta ativa, pois é preciso estar atento a cada fala, a cada imagem, a cada detalhe em uma análise de um desenho animado. Dessa forma, a nossa leitura flutuante foi o desenho animado “*O incrível Mundo de Gumball*”. Os nossos documentos são os episódios presentes na primeira temporada do desenho assistido. E o objetivo geral deste trabalho se propôs analisar o desenho animado “*O incrível mundo de Gumball*”, suas mensagens, linguagens, seus atrativos para o público infantil, e como chegam às crianças. Por fim, temos a formulação dos indicadores que nos permite aprofundar e coletar informações na investigação, nesta etapa são utilizados as temáticas, as falas (ditas ou não ditas) e as concepções no desenho animado.

Na segunda etapa da análise, a exploração do material, realizamos a criação das categorias. Aqui as temáticas abordadas nos episódios da primeira temporada da trama foram categorizadas. A terceira etapa, o tratamento dos resultados, fez-se a interpretação dos resultados obtidos na pesquisa, ou melhor, a análise dos dados/conteúdos. “Nesta etapa as categorias iniciais são descritas de acordo com a interpretação do conteúdo dos instrumentos de pesquisa e dos conceitos teóricos” (SOUSA;SANTOS, 2020 p. 1409 apud PEREIRA, 2019).

3.1 O DESENHO ANIMADO: *O Incrível Mundo de Gumball*

O desenho animado desde muito tempo permeia a vida das crianças, seja por meio da tevê, seja por meio dos computadores, celulares e tablets, ele faz parte de suas vidas, de seu cotidiano, de suas conversas e comportamentos. As crianças

dedicam tempo de seu dia a assisti-los, e após assisti-los dedicam momentos para conversar e partilhar entre seus pares suas visões acerca do que foi assistido. Além dos desenhos serem capazes de permear as suas brincadeiras com as tramas assistidas, as crianças seguem reformulando e recriando seus personagens preferidos e os acontecimentos que mais chamaram a sua atenção.

O *Incrível Mundo de Gumball* (2011-2019) é uma série animada co-produzida no Reino Unido e nos Estados Unidos, criada por Ben Bocquelet para o Cartoon Network, principal rede de transmissão do desenho. A série animada estreou nos Estados Unidos com o episódio “O DVD” em 3 (três) de maio de 2011 e no Brasil estreou com o episódio “O responsável” em 4 (quatro) de setembro de 2011. Segundo o site da Cartoon Network, *O Incrível Mundo de Gumball* é uma das séries mais populares no canal, junto com *Hora da Aventura*, *Apenas um Show* e *Steven Universo*. Este desenho animado atualmente possui 6 (seis) temporadas, contendo no total 240 episódios da trama, sendo a primeira temporada com 36 (trinta e seis) episódio, a segunda, terceira, quarta e quinta temporada com 40 (quarenta) episódios e a sexta e última temporada com 44 (quarenta e quatro) episódios.

Diante da problemática apresentada acerca do desenho animado na pequena infância, este trabalho pretendeu analisar a primeira temporada do desenho animado “*O Incrível Mundo de Gumball*”. O intuito da escolha da primeira temporada é a realização de um recorte da abordagem utilizada nos episódios iniciais, visto que a abordagem do desenho pode ter sido modificada pelo seu criador durante as temporadas seguintes. Outro fator é que as crianças que começam a assistir por meio de plataformas de *streaming*, como *Netflix* e *Amazon Prime*, começam a assistir os episódios na sequência de suas respectivas temporadas. E um dos fatores determinantes para a escolha deste desenho animado e não outro da telinha, é a grande audiência e o aporte que os canais digitais dão a esse *cartoon*. Como dito anteriormente, a *Cartoon Network* é uma das maiores marcas de entretenimento, que está em constante evolução, e no presente ano (2021) foi eleito o canal mais visto da TV paga entre as crianças. Segundo dados do Kantar IBOPE Media Brazil (2020), essa conquista segue pelo oitavo ano consecutivo como topo de canal mais assistido pelas crianças de 4 a 11 anos no Brasil, como mostra na imagem abaixo:

CARTOON NETWORK É LIDER DE AUDIÊNCIA PELO 8º ANO CONSECUTIVO

Por Nielsen Souza em 04/02/2021 às 11:18



Cartoon Network / Divulgação

E mais uma vez, o **Cartoon Network** comemora sua audiência entre o público infantil. O canal anunciou que apesar do ano conturbado, se manteve no topo dos canais infantis mais assistidos da América Latina, região onde o canal programado pela WarnerMedia tem conseguido se manter na liderança. Segundo o Kantar Media Ibope, o CN foi o mais visto pelas crianças (4 a 11 anos), no Brasil pelo oitavo ano consecutivo. Já na faixa que vai dos 4 a 17 anos, foi onde passaram mais tendo assistido, quase 2h por dia. No total, mais 30 milhões de assinantes assistiram ao Cartoon Network no Brasil.

Fonte: <https://anmtv.com.br/cartoon-network-e-lider-de-audiencia-pelo-oitavo-ano-consecutivo/>

(acessado em: 06 de julho de 2021)

Tendo o desenho animado como principal objeto deste estudo, pretendeu-se realização da análise da temporada, destacando quais temáticas são abordadas em cada episódio, categorizando-as e trazendo para a discussão as temáticas que mais aparecem na trama, e como se pretendeu chegar nas crianças por meio do discurso presente no desenho e de suas abordagens.

4. ANÁLISE DO DESENHO ANIMADO “O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL”

4.1 - Apresentando o desenho: “O Incrível Mundo de Gumball”

O Incrível Mundo de Gumball conta as aventuras de Gumball Watterson (o personagem principal da trama). Gumball é um gato azul de 12 (doze) anos de idade. Quem o acompanha em suas confusões é seu irmão adotivo Darwin Watterson, um peixe de estimação laranja. Ambos frequentam a *Elmore Junior High School* (Escola Elmore Junior), junto de sua irmã Anais Watterson, uma coelha rosa,

que diferente de seus irmãos possui características de superdotação. Nicole é uma mãe que trabalha bastante e garante a estabilidade familiar, diferente de Ricardo (pai) que passa os dias de preguiça e isento de responsabilidade com a vida e com seus filhos. A trama ocorre em uma linha do tempo imaginária na qual os habitantes da cidade Elmore (cidade fictícia dos Estados Unidos) são animais e objetos falantes, neste lugar e neste tempo tudo pode acontecer, sobretudo o improvável e o impossível.

Gumball e Darwin Watterson passam seus dias descobrindo formas de se aventurarem, e se metem em várias confusões por agirem “sem pensar”. Diferente de sua irmã, Anais, que usa sempre a lógica e a razão para guiar suas atitudes e aconselhar os seus irmãos. Apesar de ter apenas 4 (quatro) anos de idade, ela é intelectual e junto de sua mãe são as mais responsáveis da família.

PERSONAGENS PRINCIPAIS

Gumball Watterson: Gumball é o protagonista da série. Um híbrido de 12 anos. Frequentemente se mete em situações problemáticas. Ele herdou a pouca inteligência do pai, Ricardo. Às vezes ele é visto como sendo capaz de pensar por si mesmo, porém os seus planos dão errado e ainda fazem com que Darwin fique em apuros. Ele tem uma paixão enorme pela sua colega de escola Penny Fitzgerald, que por sua vez compartilha os mesmos sentimentos por ele. Gumball muitas vezes não consegue realizar tarefas simples e tem uma capacidade de liderança extremamente fraca. Apesar do seu comportamento indisciplinado, ele ainda pode ser leal, sério e de bom coração.

Darwin Watterson III: Darwin é o coprotagonista e o peixe de estimação de 10 anos que foi adotado pela família de Gumball devido a extrema agitação do mesmo. Um dia, desenvolveu pernas. Então, Darwin começou a adquirir sentimentos e aprendeu a falar. A partir disso, começou a fazer parte da família Watterson, sendo o filho adotivo de Ricardo e Nicole e o irmão de Anais e Gumball. Darwin é muito bondoso, caridoso, atencioso e é muito feliz. Apesar disso, é bagunceiro. Durante a primeira temporada, Darwin demonstra certa

inocência e lentidão em suas decisões. Ele é apaixonado por sua colega de escola Carrie Krueger.

Anais Watterson: Anais é a mais nova da família Watterson. Apesar de ter apenas 4 anos, Anais apresenta traços de superdotação e por isso é considerada uma criança prodígio com notório conhecimento para a Ciência. Devido a sua inteligência frequenta a escola Elmore Junior High com os seus irmãos mais velhos. Mesmo sendo muito inteligente, ela tem dificuldade em fazer amigos. Além de Nicole, Anais é o membro da família mais maduro e responsável e muitas vezes serve as refeições para Gumball. Apesar de ser muito madura, Anais também tem uma personalidade muito forte. Sempre corrige os erros dos irmãos e tenta avisá-los quando algo dá errado. Quase nunca ouve Gumball, porque quase sempre está certa. Muitas vezes ela manipula os seus irmãos e os outros membros da família para que façam as suas vontades. Ao que parece, Anais, quando nasceu, adquiriu a aparência física do seu pai e a inteligência e astúcia da mãe.

Nicole Watterson: Nicole é mãe de Gumball, Darwin e Anais e esposa de Ricardo. É uma gata azul, usa uma camisa branca, saias cinzentas e um crachá que simboliza a fábrica Arco-Íris, local onde exerce o seu emprego de secretária. Nicole, juntamente com Anais, são as únicas responsáveis da família. Ela trabalha longas horas na fábrica para sustentá-los. Ao longo da sua vida, Nicole sempre foi vítima de bullying por parte da Senhorita Símio (diretora da escola), que a chamava de "trouxa". É também muito agressiva, nervosa, competitiva e faz de tudo para ganhar. Mesmo assim, ela ama a sua família a ponto de se sacrificar por ela.

Ricardo Watterson: Ricardo é um grande coelho rosa e pai de Gumball, Darwin e Anais. Tem uma aparência semelhante à sua filha Anais. Mesmo sendo um pai que fica em casa, Ricardo é quase sempre visto com um uniforme de trabalho que consiste em uma camisa branca, calça castanha e uma gravata. Assim como a sua esposa e o seu filho Gumball, Ricardo anda descalço. Tem pouquíssima

inteligência, não possui o mínimo de senso comum e nem consegue efetuar tarefas simples, como aquecer um alimento no microondas. Ele também é guloso, preguiçoso e irresponsável a ponto de mandar os próprios filhos saírem de casa à noite sem qualquer garantia de que ficarão bem.

Tabela 1 - Personagens principais

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Incrível_Mundo_de_Gumball

(acessado em: 06 de julho de 2021)

4.2 Pré-análise

A leitura flutuante dessa análise foi realizada assistindo o desenho animado *O Incrível Mundo de Gumball*, na plataforma de *Streaming Netflix*, pela disponibilidade do material e pela facilidade de acesso. Após acompanhar a sequência de episódios por meio da leitura flutuante, os documentos da pesquisa foram escolhidos para compor a análise. Dentre os episódios e temporadas da trama, foram selecionados os episódios que compõem a primeira temporada, isto é, um total de 36 episódios, cada um contendo aproximadamente 11 (onze) a 12 (doze) minutos.

Neste processo a definição do objetivo foi concluída em analisar o desenho animado “*O incrível mundo de Gumball*”, suas mensagens, linguagens, seus atrativos para o público infantil, e como chegam às crianças. Por fim, a formulação dos indicadores são as temáticas reconhecidas ao assistir os episódios do desenho, podendo identificar também as concepções em que permeiam a série animada.

4.3 Categorização: Exploração do material

EPISÓDIOS	TEMÁTICAS
1 - O DVD	contar a verdade, enfrentar as consequências, honestidade
2 - O responsável	excesso de cuidados, responsabilidade
3 - O terceiro	amizade, tédio, melhor amigo,
4 - A dívida	ajudar, atrapalhar,
5 - O fim	aproveitar a vida, viver plenamente,
6 - O vestido	admiração, beleza, paixão

7 - A busca	brinquedo favorito, ajuda, irmão mais velho,
8 - A colher	assalto, roubo,
9 - A pressão	namoro, beijo, amizade, ajudar,
10 - O desenho	família, aceitação, terapia, expressão de sentimentos,
11 - O mais preguiçoso	preguiça, competição
12 - O fantasma	tristeza, permissão, consentimento, limites, dizer não
13 - O mistério	investigação, culpado,
14 - A pegadinha	travessuras, enganar, trapacear, sentido e limite das brincadeiras "é sempre engraçado quando a brincadeira é com o outro"
15 - A capa	zombaria, bullying, aceitar o outro como ele é (aceitação),
16 - O beijo	trauma, lidar com as coisas ruins,
17 - A festa	companhia, namoro
18 - O reembolso	direitos do consumidor, enganação
19 - Robô	bullying, aceitação, identidade
20 - Piquenique	trabalho em equipe, perseverança,
21 - Os bobos:	diversão, disputa,
22 - O segredo	insistência, curiosidade,
23 - A meia	contar a verdade, honestidade,
24 - O gênio	inteligência, conhecimento,
25 - O fantasma	tristeza, raiva, relacionamento
26 - O bigode	crescer, ser adulto, responsabilidade, aceitação
27 - O encontro	mal entendido, apaixonar, sentimentos, perda/morte,
28 - O clube	diferente, rejeitado, reputação
29 - A varinha mágica	desejos, frustração,
30 - O primata	interesse, amizade,
31 - O carro	enfrentar as consequências de seus atos
32 - A maldição	falta de sorte, superstição,
33 - O micro-ondas:	responsabilidade, pais, educação
34 - A intrometida	atenção, expressão de sentimentos
35 - O capacete	sucesso, fracasso
36 - A luta	bullying,

Tabela 2 - Categorização das temáticas por episódio

A categorização apresenta temáticas interessantes que são abordadas ao longo da série animada. Por meio dessa categorização inicial, podemos identificar quais as temáticas mais se repetem, ou melhor, que são mais trabalhadas durante o desenho. Segue abaixo uma outra tabela com as temáticas que mais aparecem, nos respectivos episódios.

EPISÓDIOS	TEMÁTICAS
O terceiro A pressão O primata	Amizade
A capa Robô A luta	Bullying
A dívida A busca A pressão Robô	Ajuda
O DVD O vestido O desenho O fantasma O beijo Robô Piquenique A meia O fantasma O encontro O clube A varinha mágica A intrometida	Sentimentos e expressão de sentimentos
O desenho A capa O bigode	Aceitação

Tabela 3 - Categorização das temáticas frequentes

4.4 Tratamento dos resultados: Interpretando os dados coletados

A partir da tabela 3 percebemos que essas temáticas aparecem nos episódios com certa frequência, indicando que o autor da obra quis trabalhar esses temas ao longo da série. Durante os episódios é possível perceber que por meio do humor, do engraçado e do exagerado, mas também do lúdico, as temáticas aparecem camufladas para as crianças. Das temáticas presentes na tabela podemos destacar **a amizade, a ajuda, o bullying, a aceitação e a expressão dos sentimentos**, pois esses temas se repetem em pelo menos três episódios da temporada analisada.

- AMIZADE

A temática da amizade é muito presente nos episódios, e sempre aparece como um dos focos principais do desenho, e é por meio dela que outras temáticas são abordadas. No episódio “A pressão”, por exemplo, os meninos fazem um pacto chamado “amigos antes de garotas”.



Esse pacto permeia esse episódio, mas ao longo da temporada a amizade aparece de outras formas, até mesmo como inclusão ou exclusão dos amigos em grupos. No episódio citado, centra-se sobre o namoro e os sentimentos sentidos quando se fala em relacionamento amoroso, ou como diz o próprio título, a pressão que se tem em dar o primeiro beijo, em namorar um garoto, uma garota. Mas, apesar disso, a amizade aparece ao longo da trama de forma muito presente,

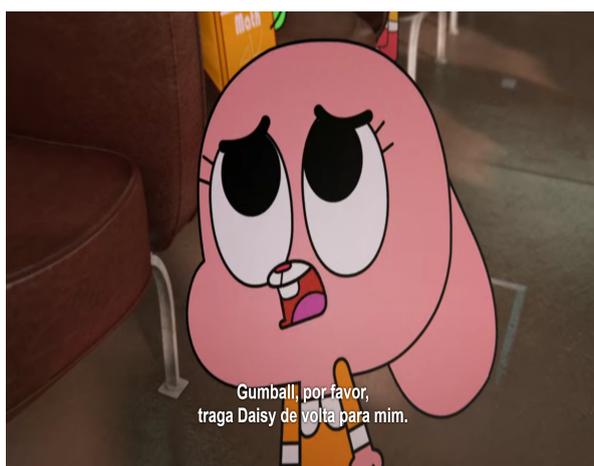
fazendo parte das relações entre os meninos e entre as meninas, na qual a amizade é mais importante do que o namoro, por exemplo.

Outro exemplo de amizade ocorre na animação com o episódio “O *primata*”. Mas dessa vez, a amizade aparece de outra maneira. A senhorita Símio (diretora da escola) precisa de uma carta de um aluno elogiando-a, para ganhar um troféu de sua coleção. Para isso, ela finge uma amizade com Gumball e Darwin para conseguí-la. A amizade nesse exemplo não é verdadeira, apesar dos meninos acreditarem na veracidade. Ao final, descobrem que aquela amizade tinha interesse, não é uma amizade que desejamos ter. Neste exemplo, o desenho mostra que nem sempre as amizades são cem por cento confiáveis, é necessário mais do que apenas dizer que são amigos, a amizade precisa de amor, cuidado, confiança e reciprocidade para ser verdadeira e sincera.

- AJUDA

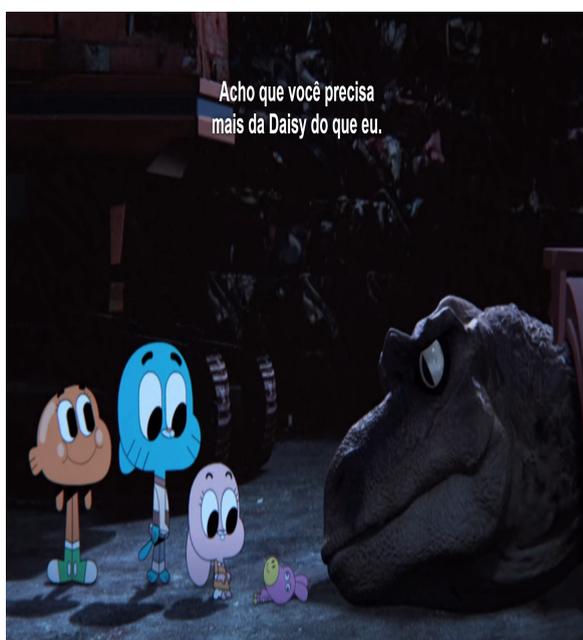
A ajuda é uma das temáticas mais presentes nos episódios. Com frequência Gumball e Darwin ajudam um ao outro, e hora ou outra, ajudam os seus amigos e vizinhos. No episódio “A *dívida*”, Gumball entende que o seu vizinho, o sr. Robinson, salvou a sua vida e tenta de diversas formas retribuir o acontecido. O que Gumball não percebe é que a ajuda desnecessária que está fazendo acaba atrapalhando todos os planos de seu vizinho. A ajuda aparece neste episódio de forma disfarçada, pois apesar de parecer que o Gumball está sendo invasivo ou exagerado, o que ele de fato quer fazer é ajudar o seu vizinho em forma de retribuição e agradecimento.

Outro episódio retratado com a ajuda é “A *busca*”. Sua irmã, Anais, pede ajuda para recuperar sua boneca Daisy que está de mão em mão no ônibus escolar com os meninos.



Gumball e Darwin não são valentões na escola e negam ajudá-la com medo de se meterem em confusões ou se machucarem, mas depois assumem o papel de irmãos mais velhos e tentam durante todo o dia recuperar a Daisy. Para recuperá-la, eles passam por muitas aventuras, até sair a noite enquanto todos dormem para pegar a boneca com a Tina (a tiranossauro mais temida por todos da escola). O papel de irmão mais velho é um fator determinante para que Gumball aceite ajudar a sua irmã, mas no fim ele fica feliz por ter tido a atitude.

Após conseguirem recuperar a Daisy, Anais percebe que Tina precisa mais da boneca do que ela, pois a Tina relata que não devolveu antes porque a boneca a ajudava a não sentir medo na hora de dormir. Nesse momento Anais devolve Daisy para a Tina, e percebe que tem os irmãos para cuidar e ajudá-la.



- **BULLYING**

A temática do *bullying* aparece em três episódios da trama. No episódio “A capa”, Gumball e Darwin iniciam nas artes marciais (karatê) e estão felizes com seus trajes, sem querer tirá-lo até para ir à escola. Mas, seus colegas começam a zombar de seus uniformes e dos movimentos karatecas. Esse comportamento se estende para as redes sociais, que aqui podemos chamar de *cyberbullying*. Porém, Gumball e Darwin não percebem que estão zombando, e entendem como elogios, mesmo quando sua mãe os alerta sobre o acontecido.



Nicole conta para as crianças que Ricardo (o pai) passou por uma situação parecida quando acreditava ser o coelho da capa de algodão, e ela o defendeu. Preocupada com os filhos, no dia seguinte vai até a escola a fim de defendê-los dos colegas e evitar que passem pela mesma situação que Ricardo passou na escola,, mas se depara com a Penny defendendo-os:



Outra cena que retrata o *bullying* também acontece na escola, mas com o Boberto (o robô). Os meninos zombavam dele e não integravam ele no grupo por não o considerarem como um menino de verdade. Gumball e Darwin ajudam o amigo a ser “mais humano, ser vivo” e conseguir socializar-se com os alunos da escola.

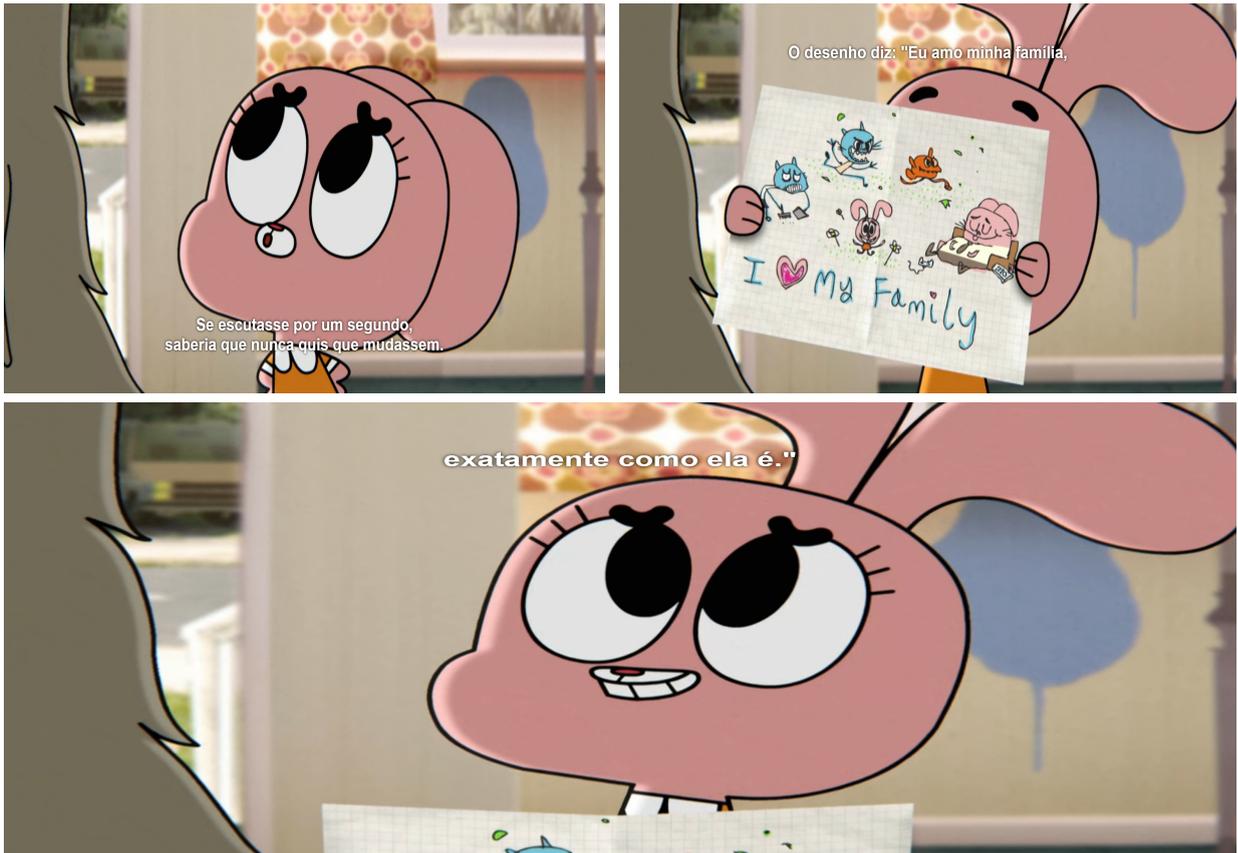
Esse tema tem grande respaldo em um desenho animado, pois traz uma situação de violência que ocorre na escola. Na vida real, muitas crianças sofrem *bullying* e não sabem como defender-se ou até mesmo reagir. Assim, essa abordagem contextualizada sobre esse tipo de agressão (seja ela física, verbal ou psicológica) é apresentada de forma lúdica na trama, e mostra para as crianças de forma sutil que zombaria não é algo aceitável.

Esses episódios sobre o *bullying* nos mostram que o desenho animado pode ser um veículo de transmissão de temáticas importantes para as crianças, porque em nossa fala de adulto a criança pode não entender o que é um *bullying* ou *cyberbullying*, mas na linguagem da animação a criança pode interpretar de uma maneira diferente.

- A ACEITAÇÃO

A temática sobre aceitar o outro do jeito que ele é (aceitação), aborda uma questão atual, que ressalta atitudes de respeito e amor para com o outro. Neste episódio é possível perceber essa relação de aceitação por parte da Anais (irmã de Gumball). Tudo começa com uma reunião do diretor Brown na escola. Ele mostra um desenho feito pela menina e faz a sua interpretação de que a mãe sofre de estresse relacionado ao trabalho, o pai não é um bom modelo por sempre estar descansando, e os seus irmãos sem disciplina.

Avaliando o desenho da Anais desta maneira, o diretor toma algumas atitudes referentes à família buscando amenizar a situação para Anais, que ele chama de “programa de recuperação”. A mãe precisa parar de trabalhar e relaxar e o pai fazer exatamente o contrário. E quanto a Gumball e Darwin irão para a terapia com o orientador da escola. Durante a reunião, Anais tenta contar que o seu desenho não representa isso que interpretaram. Ao final ela consegue explicar o que retrata o seu desenho: **que ama a sua família do jeitinho que ela é.**



Na terapia com o orientador escolar (Sr. Pequeno), Darwin e Gumball passam por diversas etapas para canalizar sua raiva e energia. Na última etapa a aceitação surge novamente no episódio:

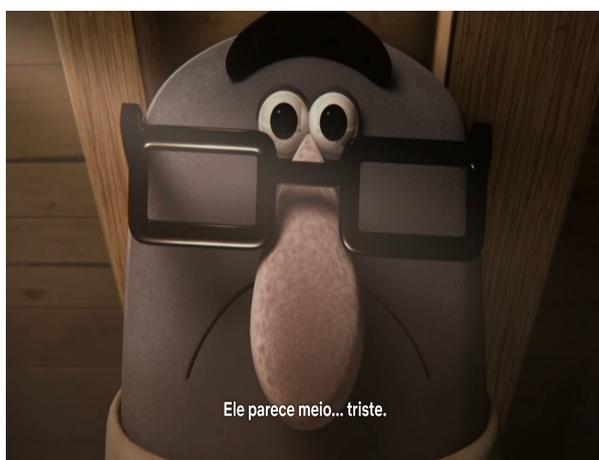


Cabe ressaltar que essa abordagem ilustra para a criança um valor identitário, pois além de respeitarmos e aceitarmos o outro como ele, antes precisamos aceitar

e respeitar quem nós somos. As cenas da terapia realizadas por Gumball e Darwin mostram que podemos melhorar com ajuda, mas uma coisa não muda: a nossa essência. No episódio acima retratado podemos interpretar que há pessoas diferentes, mas amamos e respeitamos do jeito que são, pois são únicas no mundo, e aceitá-las é uma forma de amar.

- EXPRESSÃO DOS SENTIMENTOS

Na atualidade os meninos são ensinados a não demonstrar seus sentimentos, a não chorar, a ser forte, corajoso e valente. Essa animação traz a expressão de sentimentos de forma diferente, mostrando que os meninos podem chorar e expressar os seus sentimentos quando necessário. Ao longo da trama são apresentadas emoções de alegria, tristeza, frustração, medo, entre outros. Parece algo simples e sem mistérios, mas a demonstração dos sentimentos infantis abordada mostra que sentir faz parte da vida. No episódio “O fantasma”, por exemplo, Gumball e Darwin tentam entender e ajudar o Sr. Robinson a recuperar sua felicidade.



As cenas seguintes mostram que o vizinho se separou da esposa e ficou triste, sem ânimo para fazer nada. Entrou em estado de tristeza e desânimo, ignora o que os meninos falam e a forma como agem, pois não consegue reagir, apenas sentir a tristeza que o invade pela separação de sua amada. Enquanto o Sr. Robinson sente a sua dor, Gumball e Darwin tentam ajudá-lo a voltar a sorrir.



Este episódio apresenta o sentimento de tristeza sentido pelo vizinho ao passar por uma separação, mas também mostra Gumball e Darwin tentando ajudá-lo a sentir-se um pouco feliz, a recuperar sua alegria. Na fala de Gumball “*sabe o que eu faço quando fico meio para baixo?*” demonstra que ele experimentou a tristeza e encontrou um jeito para lidar com o que sentiu. Outro exemplo sobre a expressão de sentimentos na animação acontece no episódio “*A intrusora*”. Nesse episódio, Gumball sente-se triste e fica bravo porque seus pais não estão dando atenção suficiente para ele. Seu pai passa o dia comendo e jogando videogame no sofá, e sua mãe trabalhando o dia todo, chegando cansada demais para lhe dar a atenção que precisa. Assim, Gumball tenta chamar a atenção para ele:



Gumball demonstra para seus pais que precisa de atenção e fica bravo e triste quando não tem sucesso em suas tentativas. O garoto, como boa parte das crianças, precisa do contentamento dos pais em suas realizações e quando não ocorre tende a ficar frustrado e desanimado. A demonstração de sentimentos de Gumball na trama traz uma realidade que ocorre quando os pais estão cansados ou vidrados na tevê, no celular, nas redes sociais, etc. Essa falta de atenção gera cobranças por parte dos filhos que sentem a ausência.

Podemos perceber que, por meio de um episódio, o autor demonstra sentimentos de uma criança que precisa do contato e da atenção dos pais, para situações do dia a dia consideradas importantes para a criança. A falta de atenção, demonstrada no episódio, continua quando Gumball vai para a escola no dia seguinte e age como uma criança insegura sofrendo bullying dos colegas, não reagindo bem aos insultos recebidos. Com o apoio da mãe, que acompanha o filho até a escola no dia seguinte (a fim de fornecer a atenção necessária), Gumball começa a reagir às agressões verbais, afirmando que a falta de atenção possuía influência em seu dia.

As temáticas tornam-se presentes nas animações por meio dos contextos e das abordagens de cada desenho. Muitas vezes os temas estão camuflados, no intrínseco dos episódios. Para o público infantil, é necessário que as temáticas que se pretende abordar sejam lúdicas e contextualizadas. No desenho analisado as temáticas apareciam através do humor, do engraçado e do exagerado, mas cada desenho animado terá a sua forma de incluir as temáticas dentro da animação.

É verdade que os conteúdos das temáticas, como por exemplo, o *bullying* pode (e deve) ser trabalhado na escola e na família, mas o desenho animado, como “artefato cultural tão presente no cotidiano infantil acompanha o desenvolvimento e se apresenta como o primeiro produto da tecnologia que fala à criança” (SILVA, 2017, p. 53). Desse modo, a animação torna-se um veículo de informação de temas que as crianças absorvem de maneira lúdica e engraçada por meio da mídia, seja ela por meio da televisão, dos livros, dos gibis, dos canais digitais e/ou das plataformas de *Streaming*.

No desenho animado analisado surgiram temáticas que não apareciam em desenhos de outras épocas, isto é, em desenhos antigos. Houve o que podemos chamar de uma *atualização nas abordagens dos desenhos animados do século*

XXI. Além dessa mudança, também é notável que os desenhos são incluídos em outras narrativas, contextualizados com o tempo presente, em seus valores e em suas concepções. Um exemplo dessa transformação é a temática da **aceitação**, que é destrinchada no episódio “O desenho”. Nele as temáticas abordadas são as de: **família, aceitação, terapia e expressão de sentimentos**. Outro exemplo é sobre o *bullying* e o *cyberbullying* apresentado no episódio “A capa”. Com isso, podemos perceber que as temáticas dos desenhos atuais foram pensadas para o público infantil que vive em uma cultura permeada por questões sociais e múltiplos contextos.

4.5 Produtos do desenho animado: O consumo infantil

Nos achados dos produtos fruto do desenho animado *O Incrível Mundo de Gumball*, uma gama de objetos, como livros de atividades, gibis, CD de instalação para jogos, bonecos dos personagens da trama, roupas, materiais escolares, entre outros foram encontrados. Segundo Silva (2017, p. 96), “os personagens dos desenhos animados e os seus acessórios são a grande preferência das crianças”. Nesta pesquisa, nesta pesquisa apontamos alguns dos objetos produzidos para o consumo infantil referente a animação analisada. Abaixo contém alguns dos produtos mercantilizados por meio da mídia:





As crianças assistem aos desenhos, gostam dos personagens e são conquistados pela trama. O consumo dos produtos é mais que comprar, faz parte da identificação da animação assistida. Ou como afirma Momo (2014, p. 18),

as crianças têm vivido em um universo intertextual onde textos midiáticos, principalmente televisivos, com personagens de desenhos animados, astros do cinema e cantores *pop*, são também ícones de materiais escolares, roupas, acessórios brinquedos, *junkfood*, etc.

Segundo Silva (2017) os materiais de uso escolar das crianças, como copos e garrafas, indicam que as crianças possuem a necessidade em consumir os produtos das animações infantis. Nas fotos mostradas, por exemplo, podemos perceber que há uma variação de produtos focados no desenho, inclusive é interessante notar que há uma máscara de proteção de tecido com a cor do Darwin (laranja), mas com a estampa do personagem principal, o Gumball.

Além do consumo feito dos produtos, as crianças utilizam os objetos como forma de socialização por meio do compartilhamento entre seus pares, seja na

escola, na vizinhança ou até mesmo em casa. A criança pode fazer uso do produto indo além do mero consumo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa realizou uma análise da animação *O Incrível Mundo de Gumball*, por meio da caracterização das temáticas abordadas na primeira temporada do desenho animado. Dentre as temáticas expostas, destacaram-se cinco temáticas que foram analisadas e relacionadas com a pequena infância, um dos públicos que assiste esse desenho.

Este tema possui relevância para a área acadêmica por ser uma temática da Educação, na qual as crianças estão inseridas a partir dos seus primeiros anos de vida. Quando falamos em crianças, também estamos falando em sociedades de modo geral, visto que as crianças fazem parte dela e a constroem por meio de sua cultura lúdica.

Os resultados da pesquisa foram satisfatórios, sendo possível cumprir o que fora proposto no início do trabalho. Para a realização da análise, foi assistido aos episódios da trama, analisou-se as mensagens e as linguagens utilizadas, e identificou-se, por fim, os conteúdos presentes no desenho. A partir disso, foi realizada a categorização das temáticas por episódio. Ao final deste trabalho, foi possível analisar as abordagens frequentes na animação e discutir sobre elas. Os objetivos (gerais e específicos) foram cumpridos, cujo intuito final era o de analisar um dos desenhos animados mais assistidos pelo público infantil, por meio do recorte da série, mantendo uma sequência de episódios e de abordagens na primeira temporada.

Para a realização do trabalho houveram suas dificuldades por se tratar de uma temática que tem visões que se contrapõem em diversos aspectos, e não foi encontrada nenhuma outra pesquisa que tenha feito uma categorização de temáticas nos desenhos animados. A pesquisa precisou contar com uma gama de recursos extras para ser realizada e chegar até aqui, com os resultados obtidos e os objetivos cumpridos.

A presente pesquisa contou com a visão do adulto em um desenho infantil, mas ao longo do caminho ela pode ser continuada, colhendo dados das crianças,

isto é, com as principais protagonistas, visto que os desenhos são direcionados para esse público e será de grande contribuição neste trabalho e em trabalhos futuros saber o que as crianças pensam, sentem, e expressam sobre o desenho animado, e como vêem o conteúdo passado na animação, explorando a percepção infantil acerca do assunto.

No limiar deste trabalho foi possível realizar a caracterização das temáticas frequentes presentes na animação *O Incrível Mundo de Gumball*, relacionando o que fora descoberto para as questões da pequena infância. Ao término desse trabalho podemos dizer que as temáticas apresentadas trazem para a infância informações que podem ajudar as crianças da pequena infância a reconhecerem situações cotidianas e/ou atípicas (como o exemplo da prática do *bullying*), sejam elas positivas ou negativas, que são exemplificadas no desenho, e a lidar com elas da melhor maneira possível. Destaca-se aqui que, o desenho animado não precisa ser o vilão ou o mocinho na cultura lúdica da criança, mas pode ser utilizado como um meio de entretenimento e de conhecimento se usadas as suas temáticas em momentos oportunos.

6. REFERÊNCIAS

AGUILERA, Fernanda. SILVA, Mayara Darília Santos. A influência dos desenhos animados no comportamento de crianças ao brincar - uma revisão. **Revista Lugares de Educação**. Bananeiras-PB, v. 5, ed. 11, p. 104-117, ago.-dez., 2015.

ALENCAR, Maria Solineide Oliveira; GOMIDE, Paula Inez Cunha; WZOREK, Luciane Wenningkamp. A influência do desenho animado violento no comportamento agressivo de crianças. **Revista Eletrônica da Faculdade Evangélica do Paraná**. Curitiba, v. 1, n.2, p. 62-68, jul.-set., 2011.

BARBOSA, Raquel Firmino; GOMES, Cleomar Ferreira. Os super-heróis em ação – Podem os desenhos animados sugerirem uma orientação lúdico-agressiva? **Revista Eletrônica de Educação**. Universidade Federal de São Carlos, v. 7, n. 1, p. 326-346, 2013.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011, 229 p.

BATISTA, Aline de Jesus; RIBEIRO, Ana Carolina. A influência da mídia na criança/pré-adolescente e a educomunicação como mediadora desse contato. **I Encontro de História da Região Norte**. Universidade Federal do Tocantins, 2010.

BORGES, Tammi Flavie Peres, RODRIGUES, Silvia Adriana, SILVA, Anamaria Santana da. “Com olhos de criança”: A metodologia de pesquisa com crianças pequenas no cenário brasileiro. **Nuances: estudos sobre Educação**, v. 25, n. 2, p. 270-290, maio-ago, Presidente Prudente, 2014.

BRAZ, Thaísa Santos. Influência da televisão no comportamento infantil. **Faculdade São Luís de França**, p. 1-12, 2016.

CÂMARA, Rosana Hoffman. Análise de conteúdo: da teoria à prática em pesquisas sociais aplicadas às organizações. **Revista interinstitucional de Psicologia**. Brasília, v. 6, n. 2, p. 179-191, jul.-dez., 2013.

CONTINO, Ana Lúcia Barros; MIGUEL, Thais Pires. A influência da televisão sobre o comportamento psicossocial de crianças. **Revista Científica da Faminas**, v. 9, n. 1, p. 97-114, jan.-abr., 2013.

DIAS, Cleuza Maria Sobral, ESPERANÇA, Joice Araújo. Mídia televisiva e culturas das infâncias: entretenimento e propaganda transformando as concepções e os modos de ser criança. **UNI Revista**, v. 1, n. 2, abr., 2006.

DIAS, Cleuza Maria Sobral, ESPERANÇA, Joice Araújo. Das infâncias plurais a uma única infância: mídias, relações de consumo e construção de saberes. **Revista Educação**, v. 33, n. 1, p. 191-206, jan.-abr., 2008.

FERNANDES, Adriana Hoffmann; OSWALD, Maria Luíza Bastos Magalhães. A recepção dos desenhos animados da TV e as relações entre a criança e o adulto: desencontros e encontros. **Cad. Cedes**, Campinas, vol. 25, n. 65, p. 25-41, jan./abr. 2005.

FERREIRA, Lúcia Gracia; SANTANA, Andrea Moreira. A TV e a Educação: um estudo sobre a influência dos desenhos animados nos valores morais da criança. **Cadernos de Pedagogia**. São Carlos, v. 9, n. 17, p. 2-18, jul.-dez., 2015.

FOSSÁ, Maria Ivete Trevisan, SILVA, Andressa Hennig. Análise de conteúdo: Exemplo de aplicação da técnica para análise de dados qualitativos. **Revista Eletrônica**, v. 17, n. 1, 2015.

LHULLIER, Cristina. Temas em Psicologia. Ensino de História da Psicologia e desenhos animados: possibilidades de novas articulações. Universidade de Caxias do Sul – RS, v. 17, n. 1, p. 275-284, 2009.

MOMO, Mariangela. As crianças de hoje não são mais como antigamente! Implicações culturais do mundo contemporâneo para os modos de ser criança e de viver a infância. **Textura**, v. 32, set.-dez., 2014.

MORAES, Roque. Análise de Conteúdo. **Revista Educação**, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

MOREIRA, Tony Aparecido, LIMA, José Milton de, LIMA, Márcia Regina Canhoto de. A sociologia da infância e a educação: outro olhar para as crianças e suas culturas. **Revista contrapontos - Eletrônica**, v. 14, n. 1, jan.-abr., 2014.

MOURA; Josefa Tayane Tavares de; LEAL, Lucas Oliveira; PADILHA, Karla Dayane de Sousa. A influência do desenho animado no processo sociocognitivo da criança. **Realize Editora**. Campina Grande, 2012.

NASCIMENTO, Neuvani Ana do. Crianças e Mídias Digitais: Entre rótulos e explicações. Pontifícia Universidade Católica de Goiás, 2014.

OLIVEIRA, Dilian Martin Sandro de; SHIMIZU, Alessandra de Moraes. A criança e o desenho animado: concepções sobre os desenhos mais assistidos e os

personagens preferidos. **III Encontro Nacional de Estudos da Imagem**, Londrina – PR, p. 879-892, 2011.

PACHECO, Elza Dias. A linguagem televisiva e o imaginário infantil. **Comunicação e Educação**. São Paulo, p. 43-48, 1995.

PEREIRA, Mirelly Cristina; RUARO, Laurete Maria. Mídia e Desenvolvimento infantil: Influências do desenho animado na organização do brincar. **IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE**. Pontifícia Universidade do Paraná – PR, p. 3305-3316, 2009.

ROSA, Maria et al. Os cientistas nos desenhos animados e os olhares das crianças. **IV Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**. Faculdade de Educação, UNICAMP, p. 1-13, 2003.

SANTOS, Simone Cabral Marinho dos, SOUSA, José Raul de. Análise de conteúdo em pesquisa qualitativa: modo de pensar e de fazer. **Pesquisa e debate em Educação**. Juiz de Fora - UFJF, v. 10, n. 2, p. 1396-1416, jul.-dez., 2020.

SILVA JÚNIOR, Adhemar G. da; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. Os desenhos animados como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento da moralidade. **IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE**. PUC – PR, p. 5043-5054, 2009.

Silva, Maria José Campos Faustino da. Desenhos animados em ação: personagens compondo identidades infantis de gênero. Natal - RN, 2017.

SILVA, Karla Iuds da. Mídia, imaginação e brincadeira de crianças de um centro municipal de educação infantil em Santa Catarina. Universidade do Sul de Santa Catarina, 2017.

VASCONCELLOS, Andréa Colin. Desenho animado, uma fonte histórica. **ENCONTROS**. Colégio Pedro II – RJ, ano 13, p. 112-125, 2015.

Fonte: <https://www.significados.com.br/infancia/> (acessado em 02 de fevereiro de 2020)

Fonte:

<https://anmtv.com.br/cartoon-network-e-lider-de-audiencia-pelo-oitavo-ano-consecutivo/> (acessado em: 06 de julho de 2021)

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Incrível_Mundo_de_Gumball (acessado em: 06 de julho de 2021)