

## **Programas infantis e o desenvolvimento da criança: um estudo de caso do programa TV Xuxa.**

*DENISE NOAL BECKMANN<sup>1</sup>  
MARTA DE SALLES CANFIELD<sup>2</sup>*

### **RESUMO**

A televisão desempenha um enorme papel na vida diária das pessoas, particularmente nas vidas das crianças e adolescentes. Os programas infantis são alvos de imitações por crianças telespectadoras. Esta pesquisa procurou descrever o programa “TV Xuxa” da Rede Globo e o desenvolvimento motor de crianças expectadoras de 4 a 6 anos de idade conforme os autores, partindo da descrição de três exibições do Programa e verificando pontos em relação as brincadeiras motoras. Ao analisar o Programa verificamos que o conteúdo apresentado não satisfaz as condições para crianças menores de 7 anos. A ‘rainha dos baixinhos’ passou a ser dos ‘mais altinhos’ e as brincadeiras não são adequadas para crianças de 4 a 6 anos, pelo nível de desenvolvimento em que se encontram.

**PALAVRAS CHAVE:** Programas Infantis, Desenvolvimento Motor e TV Xuxa.

### **SUMMARY**

The television plays an enormous role in the daily life of the people, particularly in the lives of the children and adolescents. The infantile programs are white of imitations for viewing children. This research looked for to describe program “TV Xuxa” of the Net Globe and the motor development of expectadoras children of 4 the 6 years of in agreement age the authors, leaving of the description of three exhibitions of the Program and verifying points in relation the motor tricks. When analyzing the Program we verify that the presented content does not satisfy the conditions for lesser children of 7 years. ‘Queen of the baixinhos altinhos started to be of’ and the tricks are not adjusted for children of 4 the 6 years, for the development level where if they find.

**KEY WORDS:** Infantile programs, Motor Development and TV Xuxa.

---

<sup>1</sup> Especialista em Atividade Física, Desempenho Motor e Saúde, CEFD, UFSM.

<sup>2</sup> Orientadora, UFSM.

## 1. INTRODUZINDO A TEMÁTICA

A televisão, assim como outras formas de mídia visual, desempenha um enorme papel na vida diária das pessoas, particularmente nas vidas das crianças e dos adolescentes. Embora a televisão atue na educação e socialização das crianças, há também um grande número de problemas de saúde associados à sua permanência excessiva em frente à televisão, independentemente do conteúdo que está sendo exibido. Além disso, um extenso conjunto de pesquisas<sup>1</sup> documenta amplamente uma forte relação da exposição das crianças à violência na mídia com um grande número de problemas comportamentais e psicológicos, intensificados principalmente pelo comportamento agressivo.

Os efeitos sobre o estilo de vida relacionada à exposição excessiva à televisão (ou envolvimento com outras atividades relacionadas aos meios de comunicação de massa) desencadearam várias preocupações com a saúde.

Em primeiro lugar, tais atividades são essencialmente sedentárias e tiram o tempo de outras onde predomine alguma atividade de movimento.

Em segundo lugar, essas atividades podem promover hábitos alimentares indesejáveis, como ingerir alimentos já prontos caracterizados pelo alto teor de gordura e sal ou simplesmente comer mais do que o desejado.

E, em terceiro lugar, as atividades ligadas à TV, são freqüentemente individuais, ou seja, elas reduzem contatos inter-pessoais significativos. E a grande quantidade de tempo consumida por essas atividades diminui o tempo disponível para outras, incluindo sono, temas de casa, leitura, socialização, comunicação familiar e assim por diante.

As crianças adquirem valores através da observação, da imitação, bem como das interações por tentativa e erro. Elas gradualmente aprendem o que é importante na vida e o que não é, o que tem valor e o que não tem. Por isso que, cada vez mais é intransferível a responsabilidade dos pais sobre o que seus filhos assistem diariamente na TV.

Nas pesquisas realizadas por Canfield, Rademacher e Junges (2003) e Canfield e Juchem (2004) foi investigado o que as crianças faziam no turno em que não estavam na escola, quando foi encontrada considerável presença da televisão. Ao ser buscado conhecer quais programas preferenciais destas crianças, prevaleceu o “Programa da Xuxa”, seguido das novelas da Rede Globo. Este é um fato que é fácil de ser entendido, considerando o aspecto financeiro, já que as amostras destes trabalhos foram tanto crianças da rede pública de ensino como da particular, da cidade de Santa Maria, RS. Mas, interessante foi o achado de que também as crianças das escolas particulares, que tinham acesso aos programas dos canais fechados, gostavam e assistiam ao Programa da Xuxa.

Se isto realmente acontece com muitas outras crianças que ficam em casa pela parte da manhã, acredita-se que este Programa seja possível na formação das crianças, nos seus diferentes aspectos do desenvolvimento, como o afetivo, moral, cognitivo,

---

<sup>1</sup>Como é o caso do estudo de Wagner Bezerra & Heloisa Dias. Ele publicitário, especialista em políticas públicas, diretor e roteirista e autor do livro Manual do Telespectador Insatisfeito, Editora Summus; ela é Cientista política, doutoranda pelo IUPERJ e professora universitária – com o tema Televisão aberta comercial: uma espécie de tráfico de drogas pelo ar. Em 1992, o Médico Brandon Centerwall, MPH (mestre), da Escola de Saúde Pública da Universidade de Washington, coletou dados demográficos de vários países. Ele descobriu que as taxas de homicídio duplicaram no período de 10 a 15 anos após a introdução da televisão, mesmo que a televisão tenha sido introduzida em épocas diferentes em cada um dos locais examinados. O rápido aumento só se deu depois que a televisão chegou e não pode ser explicado por outros fatores sociais. Um estudo de 1986 examinou as mudanças que ocorreram numa cidade remota do Canadá, que adquiriu a televisão pela primeira vez em 1973. Isso foi muitos anos após o restante do país já ter televisão. Os comportamentos dos estudantes de primeiro e segundo grau foram estudados e medidos objetivamente. Os índices de brigas, empurrões e mordidas entre essas crianças cresceu em 160% após dois anos de televisores em seus lares.

construção de valores.

Conforme um estudo longitudinal de 22 anos de pesquisadores da Universidade de Michigan, Leonard Eron, e L.Rowell Huesmann, publicado nos anais da Revista Americana de Psicologia de 1998 relatou uma correlação direta entre a quantidade de entretenimento violento visto pelas crianças de classe média e o subsequente comportamento agressivo anti-social.

Estes pesquisadores descobriram que mesmo uma criança, que não era agressiva até os 8 anos de idade, porém assistia uma quantidade substancial de programas violentos, tornou-se, aos 19 anos, mais agressiva do que outras da mesma idade que não haviam assistido a programação violentos de televisão. É importante ressaltar que as crianças que eram mais agressivas inicialmente não selecionavam programas mais violentos do que o faziam as crianças menos violentas. A televisão pode influenciar na formação do caráter e da personalidade infantil, e a criança, muitas vezes, tem mais contato com a televisão do que com a escola ou até mesmo com seus pais.

Nessa direção, esta pesquisa procurou discutir se, de alguma forma, o programa “TV Xuxa” da Rede Globo pode interferir na saúde de crianças expectadoras de 4 a 6 anos de idade.

Buscou-se, a partir da descrição de três exibições do Programa, focar principalmente as brincadeiras motoras realizadas com as crianças que participam do Programa, verificar seus pontos e valores motores, para se poder inferir sobre sua repercussão na formação das crianças que o assiste.

## **2. FUNDAMENTANDO A TEMÁTICA**

### **2.1 PROGRAMAS INFANTIS**

Os êxitos e as falhas no desenvolvimento da criança estão na origem do caráter adulto que a orienta. Assim, dependendo de quais estímulos a criança recebeu, combinados com suas condições genéticas, o resultado será um adulto qualitativamente mais saudável ou não. Surge aí a relevância da televisão. Além de entender a importância da educação familiar e do ambiente escolar, é preciso que se dimensione o papel desempenhado pela exposição da criança aos estímulos e à influência dos meios de comunicação, especialmente os eletrônicos.

Nessa ótica, não se há de perder a oportunidade para abordar, necessariamente, as relações e compromissos da mídia, principalmente a televisiva, com a sociedade, avaliando-se a adequação de sua postura vigente às finalidades que lhe são pertinentes como agente de formação de opinião, de composição cultural e artística, de amoldamento político e ético da cidadania.

Depois de ressaltar a irrupção na sociedade, das modernas técnicas de difusão, profundamente modificadoras da autonomia humana, o autor afirma, com inteira razão, que a imprensa, o rádio, o cinema e a televisão vêm ocupando o universo mental do indivíduo, e, sem dúvida alguma, orientam o sentido de sua conduta. Mesmo três décadas atrás, o autor já salientava e previa o pensamento e a realidade de hoje, século XXI.

Não se pode admitir que um programa adentre os lares familiares com a demonstração da técnica de arrombamento de automóveis empregada por habilidoso ladrão, posto no vídeo como um mestre a ensinar à atentos e interessados discípulos. Mas, sobretudo, a facilidade com que a violência, nas suas mais variadas formas, é colocada nas telas dos televisores, a estimular práticas anti-sociais aos inconformados, aos imaturos, aos rebeldes, aos aventureiros e a todos que, por deficiências estruturais de

formação da personalidade não estão aptos a determinar com pleno discernimento o seu comportamento em sociedade.

Relacionado ao conteúdo da programação, estima-se que até chegar à idade de 18 anos, um jovem médio terá sido exposto a nada menos que 200 mil atos de violência, exibidos pela televisão. A relação de causalidade entre essa superexposição a assassinatos, estupros, assaltos e todo o tipo de agressões, de um lado, e o crescimento da violência e dos comportamentos agressivos entre os jovens, de outro, tem sido motivo de discussão, como apresenta o estudo de Ana Lúcia de Oliveira Morais.

Há um mecanismo psíquico que pode ser de grande utilidade para o entendimento da importância da qualidade dos relacionamentos dos adultos com as crianças, bem como de todo o ambiente que serve de cenário para os relacionamentos entre os pais e a criança que se encontra em fase de desenvolvimento. O processo de identificação corresponde às experiências infantis, que proporcionarão a matéria-prima para a construção do indivíduo adulto.

Lembramos que, muitas vezes durante o dia, uma criança pode estar assistindo à televisão e se espelhando em determinadas atitudes para a vida. As crianças que estão mais expostas à TV tendem a reproduzirem<sup>2</sup> atividades e práticas presentes na programação assistida. Principalmente quando a personagem é uma criança ou a situação vivenciada aproxima-se de suas próprias experiências de vida. Cenas eróticas, relações de gênero ou situações de violência são muito prevalentes nos programas assistidos pelo público infanto-juvenil. Uma das conseqüências mais visíveis é a aceleração de algumas vivências, sem que tenha havido um amadurecimento para tal, como avalia Lobo (1991). Por exemplo: é comum crianças ou adolescentes "ficarem" imitando um comportamento visto na tela.

Lobato, Moraes & Vannuchi (2003) afirmam que se pode exemplificar excesso de exposição à mídia e suas potenciais conseqüências adversas com: aumento do comportamento violento; obesidade; diminuição da atividade física e da boa forma; aumento dos níveis de colesterol; consumo excessivo de sal; lesões por esforço repetitivo (vídeo, jogos de computador); insônia; convulsões óticas em indivíduos vulneráveis; desempenho escolar prejudicado; aumento do uso de tabaco e álcool; aumento da atividade sexual precoce; diminuição da atenção; diminuição da comunicação familiar, e enfoque excessivo no consumo (resultando em inveja, ambição etc...).

Conforme Lobo (1991), uma criança assiste a programas que prende sua atenção e desperta sua curiosidade. Para enriquecer sua vida, este programa deveria, além disso, estimular a imaginação, ajudar a desenvolver seu intelecto e tornar claras as suas emoções, estar harmonizado com suas ansiedades, medos e aspirações, reconhecer plenamente suas dificuldades e, simultaneamente, sugerir soluções para os problemas que a perturbam.

Conforme Carlsson e Feilítzen (1999) o levantamento das características de cada idade, foi baseado em diferentes pesquisas feitas no Canadá, no Japão e nos Estados Unidos. As conclusões obtidas se adaptam, em linhas gerais, às crianças brasileiras. As pesquisas se referem especificamente ao comportamento infantil em relação à televisão, conforme a idade em que estão.

Quando elas tem de três a seis anos:

- \* começam a ser telespectadores mais atentos;
- \* procuram algum sentido no conteúdo dos programas;

---

<sup>2</sup>Conforme Lobato, Moraes, Vannuchi (2003), o que acaba prevalecendo são as influências negativas da televisão, como a tendência à imitação, submissão, isolamento, apatia. O desenvolvimento do consumo exagerado, da violência, da falta de organização, da atividade sexual precoce e diminuição da comunicação familiar. Diminuição da capacidade crítica, dificuldade para ordenar o pensamento, dispersão, respostas estereotipadas.

- \* imitam aquilo que vêem e que ouvem;
- \* gostam de cenas movimentadas, com ação;
- \* gostam de levar sustos, de surpresas e de cenas de humor;
- \* gostam de ver o mesmo programa muitas vezes;
- \* sentem prazer ao perceber que controlam a situação quando já sabem o que vai acontecer e podem prever a continuação da história;
- \* quando o programa apresenta personagens humanos, sejam realistas ou fictícios, não conseguem distinguir o que é real do que é fantasia (não identificam a função do ator);
- \* se sentem ameaçados pelo que vêem na televisão – podem tanto ter medo de um monstro, quanto de um acidente de automóvel visto em telejornal;
- \* percebem a diferença entre desenho animado e gente real;
- \* sabem que nos desenhos animados os personagens não se machucam de verdade;
- \* não reconhecem a diferença entre programas e comerciais;
- \* as meninas gostam de histórias com famílias, e
- \* os meninos gostam de programas de ação que eles possam imitar e usar nas brincadeiras com amigos.

Na década de 90 foi criada a série Castelo Rá-tim-Bum. Dirigida a crianças de 4 a 8 anos, a série embalou gerações com uma mistura inteligente de diversão e informação, abordando noções de ciências, história matemática, cidadania, artes plásticas e ecologia, entre outras.

Conforme o site da TVE, o cenário, um castelo multicolorido, é um palco perfeito onde as crianças-personagens Pedro, Biba e Zequinha vivem suas aventuras. Nele mora Doutor Victor, um mago e inventor de 3 mil anos que garante ter sido assistente de Leonardo Da Vinci; seu sobrinho e aprendiz, o garoto de "apenas" 300 anos Nino, protagonista da série e muito popular entre a criançada; a feiticeira Morgana, com seus 5.999 anos; além de estranhos e divertidos bonecos, como o corvo Adelaide, amiga fiel de Morgana, o Porteiro do Castelo (que pede sempre uma senha para as crianças entrarem) e o monstrinho Mau.

No ar desde 1996, o programa infantil Cocoricó, produzido pela TV Cultura é dirigido ao público pré-escolar (4 a 6 anos). A história simples de bonecos manipulados que tem uma fazenda e seus animais como cenário. O menino Júlio ao compartilhar as histórias com a vaca mimosa, os papagaios Kiko e Kako, o cavalo Alípio e as galinhas Lola, Zazá e Lilica, passa conceitos sobre amizade, cidadania e matérias escolares. A série acaba de receber mais um prêmio. Melhor Série de Televisão, no Festival de Cine Infantil de Ciudad Guyana, na Venezuela.

Muito antes do advento de artistas infantis como Mara maravilha, Xuxa e Angélica, como de costume, a TV Tupi importou do rádio o primeiro programa infantil da televisão brasileira, o *Clube do Guri* (originalmente chamado de *Gurilândia*). O programa durou 21 anos no ar (1955 - 1976), misturando crianças-prodígio e mães-corujas vigilantes. Entre as principais atrações do programa, estavam cantos, declamação de versos de Castro Alves e canções com instrumentos musicais.

Mais tarde, a TV Tupi também emplacou outros sucessos infantis, como o *Teatrinho Trol* (1956 - 1966) e o *Capitão Aza* (1966 - 1979). Este último, além de suas atrações próprias, apresentava desenhos como *Speed Racer* e *Corrida Maluca*, além de outros clássicos como *A Feiticeira* e *Jeannie É um Gênio*, provavelmente iniciando o formato de programa infantil que apresentava desenhos animados.

A segunda geração dos programas infantis na televisão brasileira ficou a cargo da Rede Globo, responsável pela produção de célebres programas como *Capitão Furacão* (1965 - 1969), *Vila Sésamo*, etc.

Provavelmente o mais famoso programa infantil da televisão brasileira, *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, estreou em 1951 e durou até 1963 na TV Tupi e de 1976 a 1986 na Rede Globo. Foi ressuscitado na década de 2000 com novos atores e histórias. Antigamente, entre a TV Tupi e a Globo, os personagens eram os mesmos, porém o formato do programa era diferente.

No fim dos anos 80, começam a surgir as famosas apresentadoras infantis, que praticamente tornaram-se uma marca registrada dos programas infantis no início da era moderna da televisão brasileira. Entre elas, podemos destacar Xuxa e seu *Xou da Xuxa* (1986 - 1993), depois *Xuxa no mundo da imaginação* e, desde 2004, *TV Xuxa*, Angélica e seu *Angel Mix*, Mara Maravilha e *Show Maravilha* (1987 - 1993) e Eliana e *Bom dia e Cia*.

Uma pesquisa realizada pelo Midiativa em parceria com a Fundação Avina (conforme o site [www.midiativa.tv](http://www.midiativa.tv)), o Prêmio MídiaQ apresenta os melhores programas de TV na opinião de pais e filhos. Dentre os 10 mandamentos que influenciaram na escolha para uma programação de qualidade segundo pais e mães são:

1. Confirmar valores (transmitir conceitos como família, respeito ao próximo, solidariedade);
2. Incentivar a auto-estima (não reforçar preconceitos nem estereótipos);
3. Preparar para a vida (propor temas importantes para a futura vida profissional e social);
4. Gerar curiosidade (despertar o gosto pelo saber);
5. Não ser apelativo (não banalizar a sexualidade e a violência; não induzir ao consumismo);
6. Ser atraente (ter música, competições, ação, humor; falar a linguagem do público infanto-juvenil);
7. Despertar o senso crítico (fazer a criança e o jovem refletirem, mostrar a diversidade);
8. Mostrar a realidade (apresentar limites e conseqüências, sem agressividade);
9. Gerar identificação (mostrar dúvidas e situações próprias da infância e da adolescência);
10. Ter fantasia (estimular a brincadeira, a fantasia e fazer sonhar).

Num total de doze programas analisados, os resultados<sup>3</sup> mostraram, que para crianças de 4 a 7 anos de idade, o Programa TV Xuxa ficou em último lugar no ano de 2005.

O estudo do Ministério da Justiça Brasileira publicado na Revista TV Escola (2000), sublinha a importância informativa e formativa da TV, onde é apresentado que devemos velar pela programação que nos é apresentada exatamente porque a televisão vem se constituindo em importante instrumento de conscientização e educação das massas.

Possuir uma televisão na sala da casa é, principalmente para as classes populares, um passaporte simbólico de inclusão social. Ela produz a idéia de pertencimento, de fazermos parte do mesmo mundo que o restante da humanidade e, independente da condição sócio-cultural, poder partilhar dos mesmos códigos de convívio social.

O esforço de relativizar o seu poder não significa isentá-la de sua responsabilidade social como meio de comunicação. Trata-se, antes de tudo, de adequar e melhor direcionar a vigilância civil sobre estes meios.

---

<sup>3</sup>Para a segunda fase, a pesquisa quantitativa, foram entrevistados 180 pais e mães com filhos entre 4 e 7 anos, 8 e 11 anos e 12 e 17 anos e 90 crianças e jovens organizados nestas faixas etárias, todos residentes na cidade de São Paulo. Desta amostra, 50% dos adultos e crianças eram das classes A / B e os outros 50% da classe C (segundo critério Brasil).

## 2.2 DESENVOLVIMENTO ATÉ OS 06 ANOS DE IDADE

Piaget e Inhelder (1986) dizem que o desenvolvimento humano obedece certos estágios hierárquicos, que decorrem do nascimento até se consolidarem por volta dos 16 anos. A ordem destes estágios seria invariável e inevitável a todos os indivíduos.

Cada período define um momento do desenvolvimento como um todo, ao longo do qual a criança constrói determinadas estruturas cognitivas. Um novo estágio se diferencia dos precedentes pelas evidências no comportamento de que a criança dispõe de novos esquemas, contendo propriedades funcionais diferentes daquelas observadas nos esquemas anteriores.

A ordem de seqüência que as crianças atravessam essas etapas é sempre a mesma, variando apenas o ritmo com que cada uma adquire as novas habilidades. Ao longo dos primeiros dois anos de vida, a criança diferencia o que é dela do que é do mundo, adquire noção de causalidade, espaço e tempo, interage com o meio demonstrando uma inteligência fundamentalmente prática, caracterizada por uma intencionalidade e uma certa plasticidade.

O segundo estágio do desenvolvimento cognitivo para Piaget é o pré-operatório e seu principal progresso em relação ao seu antecedente é o desenvolvimento da capacidade simbólica instalada em suas diferentes formas: a linguagem, o jogo simbólico, a interação postergada, etc. A criança vê o mundo a partir de sua própria perspectiva e não imagina que haja outros pontos de vista possíveis. Conduta egocêntrica ou autocentrada. Raciocínio transdutivo ou intuitivo, de caráter pré-lógico, que se fundamenta exclusivamente na percepção, indo do particular ao particular (banana verde dá dor de barriga, logo o abacate, por ser também verde, provocará mal-estar); o pensamento artificialista, presente nas atribuições de atos humanos a fenômenos naturais (quem faz chover é meu pai); o antropomorfismo ou atribuições de características humanas a objetos e animais (animais que falam); o animismo, que implica em atribuir vida a seres inanimados (a criança julga que a escada é má porque a fez cair) e o realismo intelectual ou predominância do modelo interiorizado, em detrimento da perspectiva visual (a criança desenha uma figura humana vestida e coloca umbigo).

O estágio das operações concretas é assim denominado porque a criança ainda não consegue trabalhar com proposições, ou seja, com enunciados verbais. Ault (1978) diz ainda que a tendência para a socialização da forma de pensar o mundo acentua-se ainda mais neste período evoluindo de uma configuração individualizada (egocêntrica) para outra mais socializada, onde as regras ou leis de raciocínio são usadas em comum, por todas as pessoas.

Com o desenvolvimento da capacidade para pensar de maneira lógica – característica deste período – a criança não apenas busca compreender o conteúdo do pensamento alheio, mas também se empenha em transmitir seu próprio pensamento de modo que sua argumentação seja aceita pelas outras pessoas.

O raciocínio transdutivo, típico desse estágio anterior, vai sendo substituído por outro mais adaptativo, isto é, pelo raciocínio indutivo. Apreendendo o real das partes para o todo, a criança manipula operações lógicas elementares que implicam sempre a possibilidade de reconstituição do caminho percorrido pelo pensamento, ou seja, implicam operações de reversibilidade.

Ainda encontramos nesse período: o abandono do pensamento fantasioso; o conseqüente aparecimento da necessidade de comprovação empírica das elaborações mentais (diminuição das atitudes egocêntricas).

Ault (1978) diz que na perspectiva Vygotskyana, a constituição das funções complexas do pensamento é veiculada principalmente pelas trocas sociais e, nesta interação, o fator de maior peso é a linguagem, ou seja, a comunicação entre os homens.

Durante os primeiros meses de vida, o sistema de atividade da criança é determinado pelo grau de desenvolvimento orgânico e em especial pelo uso que ela faz de instrumentos. Para interagir com o mundo, a criança dispõe de instrumentos que mediam tal interação.

Estes instrumentos podem ser de duas naturezas: física e simbólica. Vygotsky apud Ault (1978) postula que, tal como os instrumentos físicos, os signos constituem também atividade mediana, uma vez que a essência do seu uso consiste em os homens afetarem por seu intermédio, o próprio comportamento. A principal diferença entre o instrumento e o signo pode ser observada na forma como estes orientam o comportamento. O instrumento cuja função é servir como um condutor da influência humana sobre o objeto, é orientado externamente, devendo, por conseguinte originar mudanças nos objetos.

O signo não modifica em nada o objeto da operação psicológica, na medida em que se constitui um meio de atividade interna dirigida para o controle do próprio indivíduo. Assim, o signo está, ao contrário do instrumento, orientado internamente.

Acredita, também, que é da relação entre a fala e a inteligência prática, ou seja, de combinação entre o instrumento e o signo que emergem as funções cognitivas superiores.

A linguagem intervém no processo de desenvolvimento da criança desde o nascimento. Nas situações de vida diária, quando os pais de outras pessoas chamam a atenção da criança para objetos, pessoas de fenômenos que se passam no meio ambiente, estão oferecendo elementos por meio dos quais ela organiza sua percepção.

Nesta interação, a criança é orientada na discriminação do essencial e do irrelevante podendo, posteriormente, ser capaz de exercer esta tarefa por si só, ao tentar compreender a realidade. Assim, com a ajuda da linguagem, ela primeiro controla o ambiente e, mais tarde, seu próprio pensamento.

A aquisição de um sistema lingüístico organiza, pois, todos os processos mentais da criança, dando forma ao pensamento. A linguagem sistematiza a experiência direta da criança e serve para orientar seu comportamento, propiciando-lhe condições de ser tanto sujeito como objeto.

A criança fala enquanto age porque esses dois fatores são igualmente importantes no esforço para atingir um objetivo. Vygotsky ainda afirma que a fala é tão necessária quanto os olhos e as mãos, na execução de tarefas práticas. Quanto mais complexa for a ação requerida pela situação, maior a importância que a fala adquire na operação como um todo.

Ao longo do desenvolvimento, a dinâmica da relação entre fala e ação se altera, ocorrendo do seguinte modo: num primeiro momento, até por volta dos três anos de idade, a fala acompanha as ações da criança e apresenta-se dispersa e caótica, refletindo as vicissitudes do processo de solução da situação em questão. Essa fase é denominada de fala social.

No segundo período, aproximadamente dos três aos seis anos, a fala começa a se deslocar para o início da ação, terminando por precedê-la. Esse deslocamento temporal da fala implica em mudança de função. Agora, ela passa a atuar como auxiliar do plano de ação já concebido, mas ainda não-realizado. Ele identifica esse período como fala egocêntrica sem, no entanto atribuir-lhe a mesma conotação de Piaget. A fala constitui-se num meio de expressão e liberação de tensões, tornando-se um instrumento do pensamento. Nesta perspectiva, a fala egocêntrica é um estágio transitório na evolução da fala social para a fala interior.

No aspecto motor, a criança se encontra na Fase dos Movimentos Fundamentais, que se caracteriza pela aparição de inúmeras habilidades de movimentos como o correr, saltar, arremessar, receber, quicar, equilibrar-se, etc. que surgem a partir dos dois anos e se estendem até os sete anos. Esta fase divide-se nos estágios inicial, elementar e maduro (Gallahue e Ozmun, 2003). Baseando-se neste referencial teórico que parto para o tema central desta pesquisa.

### **3. INVESTIGANDO O TEMA**

Foram gravados três programas aleatórios (com exibição na mesma semana) para a descrição da grade do programa “TV Xuxa”, da Rede Globo de Televisão.

Após a descrição, a análise procurou elementos para verificar o desenvolvimento motor das crianças.

Durante os programas, a apresentadora, os convidados e as crianças, participam dos blocos do programa, tendo como foco a Internet, os desenhos, as brincadeiras, história e atualidades. Entre os participantes, a forma de tratamento é competitiva. Já, entre a apresentadora e os participantes, a forma de tratamento é respeitosa.

A quantidade de atividade física realizada nas brincadeiras é de uma média de 60% sendo que os outros 40% são divididos em brincadeiras de cantar e responder. Os tipos de brincadeiras motoras e atividades físicas que são realizadas nos programas são dança (na maioria das vezes) e corridas e os tipos de habilidades físicas é velocidade, força, coordenação, equilíbrio, estruturação espacial e temporal.

#### **3.1 DESCRREVENDO OS PROGRAMAS (EM ANEXO)**

O programa “TV Xuxa” da Rede Globo é apresentado todas as manhãs, de segunda à sábado, das 10 horas ao meio dia. Com um cenário colorido e imaginativo, o TV Xuxa apresenta crianças na faixa etária de 08 à 12 anos de idade (conforme especificado durante os programas). Toda a semana, convidados participam da gravação dos programas. A abertura é com uma música e coreografia da própria apresentadora, acompanhada pela participação das crianças que fazem parte do elenco do Programa. Após a fala de Bom Dia (em todos os programas é pedido um bom dia bem alto e forte), Xuxa fala a respeito de computador, da rede, da internet e todos os meios que as crianças podem acessar para rever os programas e as novidades que surgem.

As brincadeiras são pontuadas pelas equipes de meninos e meninas, que são formadas no início da semana, estipuladas pela equipe de produção do programa, e que competem e acumulam a pontuação até o final da semana (que é quando saem os vencedores).

Nas três descrições realizadas, verificou-se que o Programa teve pouca variação, mantendo uma seqüência lógica e apresentando apenas troca de alguns desenhos animados, algumas brincadeiras e seqüência dos quadros.

Durante os comerciais, todo o tipo de propaganda aparece no horário matinal, incluindo cenas de novelas (romances, violência), chamadas para os telejornais (esportes, violência, catástrofes) e comércio no geral.

Durante os três programas gravados, foi destaque a vinheta: “Xuxa, 20 anos na Globo”.

#### 4. ANALISANDO AS BRINCADEIRAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES

**Brincadeira de puxar uma corda como o “cabo de guerra”** – Feita com crianças de diferentes idades (8 a 12 anos, que é divulgado no momento em que a apresentadora lê no crachá das crianças o nome e pergunta a idade), e ela coloca os meninos competindo contra as meninas. Meninos venceram.

Gallahue (1989) afirma que o movimento é caracterizado pela perda ou seqüência imprópria das partes, com o uso restrito ou exagerado do corpo e com uma fluência rítmica e coordenação pobre. Os padrões de movimentos neste estágio ainda são geralmente restritos ou exagerados embora melhor coordenados.

Os padrões de movimento apresentados nesta brincadeira permitem a exploração do espaço. Os movimentos manipulativos envolvem o relacionamento de objetos com os indivíduos, caracterizando-se para a cedência de força para com os objetos e o recebimento de força vindo destes. A estabilidade envolve a habilidade para manter uma postura no espaço e em relação a força de gravidade.

**Brincadeira do ‘chinelão’** - Três crianças do mesmo sexo calçam um mesmo chinelo que tem três laços de borracha para segurar os seus pés e fazem corrida com outras três crianças do sexo oposto, que estão em outro chinelo. Meninos venceram.

Conforme Gallahue & Ozmun (2001), na pré-escola, a criança de 4 a 6 anos de idade abrange a fase dos Movimentos Fundamentais, com o surgimento de múltiplas formas (correr, saltar, arremessar, receber, quicar, chutar) e suas combinações. Gallahue (1989), em seu modelo, apresenta a fase dos Movimentos Fundamentais dividida em três estágios separados, mas quase sempre sobrepostos, o inicial, o elementar e o maduro. O estágio inicial da fase de Movimento Fundamental representa as primeiras tentativas orientadas à meta da criança ao desempenhar uma habilidade fundamental.

Mas, se formos pensar nas crianças pequenas que estão em casa, na fase da imitação, se resolverem reproduzir esta brincadeira, não seria difícil ‘montar’ um chinelão, mas o fato de precisar mais de uma criança para a brincadeira, o material para a montagem e a coordenação necessária para que as crianças consigam ao mesmo tempo andarem no mesmo ritmo torna a brincadeira desfavorável para as que estão em casa assistindo.

**Brincadeira do circuito** – um trajeto onde as crianças passam por uma ponte alta, por dentro de túneis, pendurados por uma corda passando para outro lugar e terminam num escorregador. Brincadeira de velocidade, já que é marcado o tempo. Meninos venceram.

Gallahue (1989) diz que a fase dos Movimentos Fundamentais representa um tempo no qual as crianças pequenas estão ativamente envolvidas em explorar e experienciar as capacidades de movimentos e seu corpo. Locomoção é um aspecto fundamental da aprendizagem para mover-se eficientemente e efetivamente em qualquer ambiente. Ela envolve a projeção do espaço externo alternando sua relativa locomoção, fixando pontos sobre uma superfície.

Nesta brincadeira, as crianças de 4 a 6 anos de idade ainda não completaram o ciclo do desenvolvimento da fase dos Movimentos Fundamentais, como mostra Gallahue. Subir escadas, passar por túneis e ter força e equilíbrio para se pendurar numa corda não são aconselháveis para crianças menores que seis anos. Sendo assim, esta atividade não está de acordo para a prática da idade em estudo, influenciando negativamente na saúde das crianças telespectadoras.

**Brincadeira do quebra-cabeça gigante** - Um quebra-cabeça gigante (com a foto de Xuxa) onde um menino e uma menina, um de cada time, começam a montá-lo ao mesmo tempo. Tem que correr até outro ponto para pegar peça por peça. A criança que montá-lo primeiro vence. Neste caso foi a menina que venceu.

Brincadeira sem problemas quanto ao desempenho motor. O que conta mais é a agilidade, motoramente falando.

**Brincadeira da corrida com bóias** - Corrida com bóias em torno do corpo que é em trios, três meninos contra três meninas. A criança sai de um ponto vai até o outro lado e coloca uma bóia no corpo, passando da cabeça até embaixo, volta ao ponto inicial, toca no companheiro e volta para pegar outra bóia. A criança que conseguir colocar todas as bóias, sem cair, vence. Os meninos venceram.

Brincadeira que necessita agilidade, velocidade e principalmente equilíbrio. A dificuldade de caminhar com bóias no corpo pode ocasionar tombos e lesionar a criança.

**Dança eletrônica** – Após o intervalo, aparece o “Game X – jogos eletrônicos”. É uma coreografia que passa na tela do computador e a criança têm que pisar nos passos certos desenhados numa plataforma onde eles pisam ao mesmo tempo, lado a lado, conforme a música. O computador pontua a atuação da criança. Foi feito com crianças de 12 anos, vencendo desta vez, as meninas.

Conforme Gallahue (1989), as primeiras execuções de um movimento fundamental requerem um mínimo de controle e podem evoluir até um estágio maduro, chegando aos movimentos complexos e por consequência movimentos especializados.

É um período de descoberta de como executar uma variedade de movimentos, primeiro de forma isolada e depois em combinação com outros. As crianças estão aprendendo como responder com controle a uma variedade de estímulos e ganhando controle acentuado no desempenho dos movimentos.

Nesta brincadeira, a coordenação, o ritmo e até mesmo o equilíbrio são necessários para o funcionamento da prática da dança no computador, capacidades distantes dos 4 aos 6 anos de idade. A questão é a cobrança da pontuação que acaba interferindo no desenvolvimento, pois a criança, na ânsia de ‘vencer’, pode acabar se machucando.

## **5. CONCLUINDO**

As crianças passam grande parte do dia frente à TV, assistindo “programas infantis”, principalmente os desenhos animados, pela parte da manhã. Wenzel (2002) mostra que o tempo em que as crianças empregam esta atividade ocupa a maior parte do dia, só perdendo para o número de horas dormidas e Bee (1984) apresenta estudos que mostram que a quantidade de episódios violentos é muito maior nos desenhos do que nos filmes adultos (20 a 30 cenas violentas/hora nos programas infantis, em contraste com 9 cenas violentas/hora nos filmes).

A televisão influencia a formação do caráter e da personalidade infantil, e a criança na maioria das vezes tem mais contato com a televisão que com a escola ou até mesmo com seus pais. Costas (1991) diz que uma criança chega a vida adulta depois de ter assistido a quinze mil horas de televisão e mais de 350 mil comerciais, contra menos de mil horas de escola.

Vendo estes dados, pode-se afirmar que a criança aprende muito através da televisão. Mas, ao assistir a TV, a criança não se depara apenas com efeitos negativos como salienta Lobo (1991):

“Crianças que vêem muita televisão têm melhores aptidões para construir conceitos de relações espaço-temporais, para compreender as relações entre o todo e suas partes e até para identificar os ângulos das "tomadas de imagens", o que significa um reforço das faculdades de abstração”.

Ela também desenvolve o vocabulário, o raciocínio matemático, instiga a capacidade de resolução de problemas, estimula a criatividade. Quando a criança tem contato com um material de boa qualidade, pode ter estimulada além da criatividade, o senso crítico, a vida em sociedade, a cooperação, a solidariedade, a amizade, o esforço escolar, entre outras qualidades.

A influência dos programas de TV começa desde cedo, na infância, sequer espera, não se restringe à adolescência. Não é de se espantar que sejam realizadas inúmeras pesquisas por grupos de estudo, instituições internacionais, pela Igreja e missionários que tentam desvendar qual a influência dos programas televisivos no comportamento dos jovens, defendendo teses de que a TV passa uma mensagem oculta de incentivo ao sexo, violência, homossexualismo e, até mesmo, para os mais radicais, apologia ao “*satanás*”.

Conforme a autora acima citada, a Organização das Nações Unidas (ONU) realizou, em outubro de 1998, uma pesquisa sobre os desenhos animados transmitidos pela televisão brasileira com o objetivo de medir a quantidade de violência passada para as crianças. O resultado foi assombroso, pois de acordo com a pesquisa, uma criança brasileira que assista a duas horas diárias de desenho animado estará exposta a 40 cenas de violência explícita, já em um mês, seriam 1.200 cenas e, num ano, passem, seriam 14.400 cenas de pura violência sendo produzidas dentro da própria sala de estar das nossas casas.

Ao analisar o programa TV Xuxa, verificamos que o conteúdo apresentado não satisfaz as condições para crianças menores que 7 anos. A ‘rainha dos baixinhos’ passou a ser dos ‘mais altinhos’, fazendo um programa para crianças de maior idade, por isso as brincadeiras não coincidem para que crianças de 4 a 6 anos pratiquem estas atividades.

Mesmo o Programa TV Xuxa, conseguindo estimular a atividade física em crianças acima dos 10 anos de idade, precisa considerar as crianças que ficam em casa assistindo, que na maioria das vezes, são crianças com idade inferior à 7 anos, já que não estão em idade escolar, sendo assim, as brincadeiras apresentadas necessitam uma reestrutura muito grande.

As brincadeiras de ‘Cabo de guerra’, ‘chinelão’, ‘circuito’ e a ‘dança eletrônica’ não são aconselhadas para crianças da idade de 4 a 6 anos. Força, coordenação, equilíbrio e espaço-temporal são capacidades que recém começam a fazer parte do desenvolvimento nesta fase e que são necessárias para a realização destas brincadeiras. Por isso, as crianças pequenininhas, que estão em casa assistindo ao programa não podem praticar estas atividades.

Conforme o site oficial da Abert (Associação Brasileira de Emissoras de Rádio e Televisão - [www.abert.gov.br](http://www.abert.gov.br)), em uma reportagem de Etienne Jacintho e Silvia Campos, Xuxa diz que o TV Xuxa foi estruturado em “pesquisas, pesquisas e reuniões, e mais pesquisas e mais reuniões”.

O mesmo site mostra estudos realizados pelo Laboratório de Pesquisa Sobre Infância, Imaginário e Comunicação (Lapic) da USP mostraram que as crianças valorizam tanto desenhos quanto a presença de um auditório infantil e competições quando assistem a um programa de televisão. “As gincanas ajudam a criança sentir que ela faz parte de um grupo, que está brincando junto”, explica o pesquisador do Lapic Claudemir Edson Viana Campos.

As pesquisas, no entanto, também comprovaram o que as emissoras parecem ter finalmente percebido: são os desenhos que mais pesam na hora em que os pequenos escolhem ao que assistir na TV. Segundo Viana Campos, mais do que simplesmente engraçados ou até violentos, como é o caso de muitas animações orientais que fazem sucesso entre as crianças, os desenhos animados têm em suas histórias símbolos, mitos e metáforas que levam a criança a lidar com emoções conscientes e inconscientes. “Muitos desenhos falam do mito do herói”.

Como a criança precisa aprender a vencer desafios, ela passa por um processo de projeção e identificação com esse herói. Desta maneira, o desenho pode colaborar com o desenvolvimento social, psicológico e intelectual dela, ao mesmo tempo em que pode interagir com a violência infantil.

A criança imita um comportamento depois de observado um modelo formando uma representação interna desse comportamento, como explica Ault (1978). Já que as crianças usam a imitação e que, na maioria das vezes, enquanto telespectadoras infantis estão sozinhas assistindo a TV, estas distrações não poderiam estar abertas na televisão.

Conforme Baccaglini (2005) a TV influencia indivíduos de indistintas características individuais, com diferentes níveis de educação e classe social, de várias etnias e religiões, e é desta forma que atinge as pessoas física e psicologicamente, afetando a qualidade de vida de cada um.

Essa influência é explicada, com a ajuda de Pacheco (1995), pela predominância da ação neste tipo de programação, onde tudo acontece muito rápido, não permitindo uma reflexão sobre o que está acontecendo. É por causa disso que a criança e o adolescente só conseguem ler a mensagem através da identificação com alguma situação ou personagem, que carregam em si os valores da ideologia dominante, que serão transmitidos a ele.

Esta pesquisa mostrou que crianças, de 4 a 6 anos de idade, que normalmente ficam em casa assistindo o programa TV Xuxa, acabam se identificando com os personagens do programa e tendem a imitá-los. Sendo assim, as brincadeiras, que no programa são praticados por crianças de 8 a 12 anos de idade, não condizem com os padrões motores das que ficam em casa.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AULT, Ruth L. **Desenvolvimento Cognitivo da criança – A Teoria de PIAGET e a Abordagem de Processo**. Tradução de Álvaro Cabral. Zahar editores, 1978.

BACCAGLINI, Ticiane. **Relações teóricas entre a educação física escolar e os programas televisivos infantis**. Conexões, v. 3, n. 1, 2005.

BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. 3. ed. São Paulo: Harper & Row do Brasil, 1984.

BEZERRA, Wagner. **Manual do Telespectador Insatisfeito**. Editora: Summus Editorial, 1999.

CANFIELD, Marta. de S.; RADEMACHER, Rose. W. e JUNGES, Etiane. R. **Atividades Físicas realizadas por crianças: estão contribuindo para seu desenvolvimento?** Trabalho apresentado no 4º Congresso de Atividade Física & Saúde, Florianópolis, 2003.

CANFIELD, Marta. de S. e JUCHEM, Christina. S. **As crianças não param!** Trabalho apresentado no I Encontro brasileiro de Profissionais do Esporte & Saúde, Florianópolis, 2004.

CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. Editora Saraiva, 33ª edição, 2004.

COSTAS, Jose Manuel Moran. **Como ver televisão - Leitura crítica dos meios de comunicação.** São Paulo: Paulinas, 1991.

GALLAHUE, D. L. **Undertanding motor development: infants, children, adolescents.** 2 ed. Indianópolis: Brown & Benchmark Publishers, 1989.

GALLAHUE, David L. e OZMUN, John, C. **Compreendendo o desenvolvimento motor:** bebês, crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Forte Editora, 2003.

JACINTHO, Etienne e CAMPOS, Silvia; VIANA CAMPOS, Claudemir Edson. <http://www.abert.gov.br>, dia 02.07.06

**Journal of Applied Social Psychology.** Vol. 29, No. 1, pp. 145-165, 1999.

LOBATO, Eliane; MORAES, Rita; VANNUCHI, Camilo. **Descontrole Remoto - Fictícia ou real, a violência na tevê afeta o dia-a-dia dos pequenos e deve ser motivo de acompanhamento e bate papo entre pais e filhos.** Isto É, São Paulo, n. 1751, p. 52-57, abril. 2003.

LOBO, Luiz. **Televisão: Nem babá eletrônica nem bicho papão (A criança diante da Tevê).** Editora: Lidador, 1991.

MENDES, Nelson Pizzoti. **Criminologia.** Livraria e Editora Universitária de Direito, 1973.

MORAIS, Ana Lúcia de Oliveira. **As crianças e a violência na televisão.** SITE: [WWW.forumedia.com](http://WWW.forumedia.com), dia 03.09.05

MORASSI, Milena Dagnese. **Sexualidade: erotização precoce e violência nos canais abertos da televisão brasileira.** Departamento de Ciências da Educação UCS – CAMVA/UCS, 2001.

NOVAES, Adauto (org.) **O Olhar.** São Paulo, Cia da Letras, 1997.

\_\_\_\_\_. **Rede Imaginária, televisão e democracia.** São Paulo, Secretaria Municipal da Cultura/Cia. das Letras, 1991 (2a ed. 1999).

PACHECO, E. D. **O pica-pau: herói ou vilão?: representação social da criança e reprodução da ideologia dominante.** São Paulo: Loyola. 1985.

Pesquisa realizada pelo MídiaQ. SITE: <http://www.midiativa.tv>, dia 18.07.06

PIAGET, Jean., INHLEDER, B. **O nível sensoriomotor.** In: **A psicologia da criança.** São Paulo: Dijel, 1986.

Programas infantis do Brasil. SITE: <http://www.tvebrasil.com.br/programasinfantis>, dia 23.09.06

**Revista Comunicação e Educação** - Núcleo de comunicação e Educação - ECA/USP/editora Moderna, 2000.

**Revista TV Escola.** Brasília, - Mídia e educação. Perspectivas para a qualidade da informação. Brasília, 2000.

**Revista Americana de Psicologia,** Vol. 32, nº. 9. 1998.

SITE: <http://www.cidadaodomundo.org>, dia 15.09.05

ULLA CARLSSON E CECÍLIA VON FEÍLÍTZEN (orgs.) **A criança e a Violência na Mídia.** – SP – Ed. Cortez/Unesco, 1999.

ZAVASCHI, Maria Lucrecia. **A televisão e a violência. Impacto sobre a criança e o adolescente.** Porto Alegre, 1998.

WENZEL, M. C. R **Desenho animado: o discurso imagem.** 2002. 138f. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

## ANEXO - DESCRIÇÃO DOS PROGRAMAS

	<b>Programa 1</b>	<b>Programa 2</b>	<b>Programa 3</b>
<b>1º Bloco</b>	Abertura com música e coreografia da apresentadora, acompanhada das crianças do elenco do Programa.	Abertura com música e coreografia da apresentadora, acompanhada das crianças do elenco do Programa.	Abertura com música e coreografia da apresentadora, acompanhada das crianças do elenco do Programa. Xuxa fala da importância de praticar esportes e de se alimentar com comida natural. Dá dicas de lanches rápidos com legumes e verduras.
<b>2º Bloco</b>	‘Momento da história’ (explicação sobre a carta de Pero Vaz de Caminha). Fala dos satélites e explica sobre a astrologia. Xuxinha (boneca virtual que conversa com a Xuxa) pede um desenho animado: “As aventuras de Mickey e Donald”.	Quadro ‘Intimidade’ (perguntas rápidas para alguma celebridade - os cantores Sandy e Júnior). Xuxinha pede o desenho animado Bob esponja.	Xuxinha pede um desenho animado – Martim Mystery. Xuxa fala de internet, do <i>messenger</i> e fala com a linguagem usada nesta comunicação virtual.
<b>3º Bloco</b>	Fala de internet, do <i>messenger</i> e com a linguagem desta comunicação virtual. Quadro “Tá na rede”, falando dos jogos na internet. “Momento bicho – Planeta bichos” (curiosidades sobre os animais de estimação, selvagens e exóticos, o que gostam de comer, como dormem e como vivem. Xuxa imita alguns bichos e fala como se fosse eles). Apareceu o cão e o pica-pau falante. “Sessão X”, desenho animado Bob esponja.	Xuxa fala de internet, do <i>messenger</i> e fala com a linguagem usada nesta comunicação virtual. Quadro ‘Tá na rede’, falando dos jogos na internet. Xuxa dá o endereço de um site sobre zoológico - momento bicho – Planeta bichos sobre as ovelhas (a carne, a lã) e sobre o gado (carne, leite, couro). Na Sessão X, o desenho animado: As aventuras de Jackie Chan.	‘Tá na rede’, falando dos jogos na internet. Diz o endereço de um site sobre esportes. Em seguida aparece o momento bicho – Planeta bichos, que falou sobre os golfinhos (onde vivem, o que comem, como se movimentam, como nadam).
<b>4º Bloco</b>	Brincadeiras motoras: a da corda (tipo cabo de guerra onde os meninos competem contra as meninas) e o chinelão (crianças calçam um tipo de <i>skate</i> para caminharem).	Inicia as brincadeiras motoras, um quebra-cabeça gigante. A criança que montá-lo primeiro vence. E um circuito para as crianças passarem por ponte, dentro de túneis, pendurarem-se numa corda e terminar num escorregador.	Game X – jogos eletrônicos: dança eletrônica. A brincadeira motora foi uma corrida com bóias em torno do corpo, em trios. A equipe que conseguir colocar todas as bóias, sem cair, vence.
<b>5º Bloco</b>	“Game X – jogos eletrônicos”. Coreografia que passa na tela do computador e a criança têm que pisar nos passos certos desenhados numa plataforma conforme a música. O computador pontua a atuação da criança. Desenho animado: Yu gi yo e Martim Mystery. O programa encerra com a despedida da Xuxa que canta músicas próprias e dança com as crianças do elenco, com coreografias treinadas anteriormente.	Programa ‘Conta aí’ - a apresentadora, juntamente com duas crianças do elenco, entrevista alguma celebridade - que continua sendo com a Sandy e o Júnior e conversam sobre os shows, namorados e objetivos futuros da dupla. Na Sessão X, mais desenhos animados. Três espíãs demais e As aventuras de Mickey e Donald.	Desenhos animados: Yu gi yo e Martim Mystery. O programa encerra com a despedida da Xuxa que canta músicas próprias e dança com as crianças do elenco, com coreografias treinadas anteriormente.