

FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E NEGÓCIOS DE SERGIPE
PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E MÍDIAS DIGITAIS
MANUEL MESSIAS DE ALBUQUERQUE NETO

UMA TV QUE ENSINA

Aracaju
2014

MANUEL MESSIAS DE ALBUQUERQUE NETO

UMA TV QUE ENSINA

Trabalho de Conclusão de curso, apresentada à disciplina TCC da Especialização e Comunicação e Mídias Digitais da Faculdade de Administração e Negócios de Sergipe.

Aracaju
2014

SUMÁRIO

RESUMO.....	X
INTRODUÇÃO.....	05
UMA TV QUE ENSINA.....	07
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	14
REFERÊNCIAS.....	17

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – <i>Peixonauta</i> , produzido pelo estúdio TV Pinguim.....	11
Figura 02 – <i>Escola pra cachorro</i> , co-produzido pelo estúdio Mixer.....	13

RESUMO

Neste artigo, estuda-se a animação gráfica como ferramenta de cunho pedagógico, ligando à importância desse recurso audiovisual ao papel no processo de aprendizagem da criança. Para isso, abordaram-se na pesquisa a linguagem e conceito, e a perspectiva da produção de animação brasileira. Estabelece-se também as relações entre os aspectos pedagógicos do desenho animado dentro do processo de desenvolvimento cognitivo da criança, tomando como base séries animadas no Brasil.

INTRODUÇÃO

A revolução causada pelos recursos audiovisuais em nosso cotidiano tem sido cada vez mais forte. Percebe-se que de maneira expressiva, tanto na exploração de diversas áreas do conhecimento, assim como na sua difusão, os recursos audiovisuais proporcionam um alcance temático e de integração de linguagens totalmente significativos e de qualidade.

Diante dessa realidade, os recursos audiovisuais vem sendo apresentados constantemente como instrumentos fomentadores do processo de formação integral do indivíduo, sendo observados com bastante interesse pelos profissionais da educação. As possibilidades hoje disponíveis pela tecnologia os tem os incorporado ao escopo básico da educação, tornando-os instrumentos pedagógicos que facilitam o desenvolvimento de ensino-aprendizagem.

Motivado pela pequena quantidade de referências bibliográficas sobre o desenho animado no Brasil e pela defasada atenção à produção nacional de séries animadas, é que este artigo se ocupa em enfatizar a necessidade da análise da animação como produto de grande importância no processo de aprendizagem da criança, observando o seu poder não apenas didático e lúdico, mas também suas características técnicas e artísticas.

O trabalho detêm-se prioritariamente na apresentação da animação gráfica como recurso didático-pedagógica na programação da TV brasileira, e como pode ser utilizada para a complementação do conteúdo visto em sala de aula. As possibilidades de leitura da realidade da criança através da linguagem da animação direciona toda esta pesquisa, com o fim de alcançar uma análise coerente com a produção nacional de desenho animado voltado para a educação.

Conhecer a história da animação, sua evolução, linguagem e relação com a educação foram alvos desta pesquisa, assim como o conceito e análise do desenho animado educativo dentro da programação da televisão nacional.

Do ponto de vista exclusivo da educação, averiguou-se justo estudar a linguagem audiovisual enquanto um recurso que auxilia o desenvolvimento de práticas educativas, compreender a maneira como a criança constrói seu conhecimento e verificar como a criança percebe os desenhos animados, bem como interage com eles.

Neste sentido, observando as formas de aprendizagem oferecidas pela tecnologia da comunicação aliada a educação, que pode se entender a animação gráfica como um recurso cada vez mais eficaz no contexto educacional. Apoiada nas possibilidades lúdicas de transmissão de conhecimento é que observa-se o potencial pedagógico dos desenhos animados e sua capacidade de interferência no desenvolvimento da concepção da realidade das crianças.

UMA TV QUE ENSINA

Não é difícil perceber a grande revolução causada pelos recursos audiovisuais em nosso cotidiano. A cada dia são utilizados de maneira expressiva, tanto na exploração de diversas áreas do conhecimento, assim como na sua difusão, mecanismos audiovisuais, proporcionando um alcance temático e de integração de linguagens totalmente significativos e de qualidade. A animação gráfica, por exemplo, é um dos instrumentos mais recorrentes na relação-interação dos recursos audiovisuais com o homem contemporâneo. Seguindo neste caminho, observa-se o potencial pedagógico dos desenhos animados e sua capacidade de interferência no desenvolvimento da concepção da realidade das crianças.

Essa ferramenta tecnológica é uma alternativa didática que possibilita um processo de aprendizado mais agradável, pois sendo objeto de grande interesse das crianças, por casar a linguagem verbal com a linguagem visual, ampliam a compreensão de uma dada mensagem. Basta pensarmos que a imagem acoplada ao texto, não de forma independente, mas centrada na interação, supre as lacunas deixadas pelo código lingüístico verbal, sendo entendido como suporte pedagógico para o ensino das mais diferenciadas disciplinas, tais como português, história, geografia, artes ou matemática.

Segundo Jean Piaget (PIAGET, 1999), a criança entre 9 e 11 anos compreende informações de forma literal. O pensamento da criança nessa fase funciona de maneira justaposta. Dessa forma, a criança atribui a cada palavra o significado literal. Tendo dificuldade de interpretação, a criança não entende que uma sentença possa ter outro significado além do literal. Isso produz também a dificuldade de assimilar analogias (VADARES, 2008). O desenho animado, por sua rica interação de linguagens diferentes, possibilita essa assimilação.

Boselli (2002), ao considerar os estudos de Vygotsky sobre a utilização de instrumentos no desenvolvimento do indivíduo como ser social, cognitivo e psicológico, ressalta que o uso de

instrumentos variados no ambiente de aprendizagem devem desafiar, exigir e estimular o intelecto da criança, permitindo-lhe fazer “conexões e descobertas, estabelecer relações e interagir com o meio e com as coisas que dele fazem parte (BOSELLI, 2002, p.43). A autora considera que as possibilidades do desenho animado ser um instrumento pedagógico válido no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Neste pensamento, a animação pode aproximar o processo de aprendizagem ao de recreação sem prejuízo na informação, avaliando de forma positiva o impacto do recurso audiovisual e os elementos intrínsecos a animação gráfica. Para Boselli (2002, p. 50), é por meio de situações criativas e lúdicas apresentadas nos desenhos animados, que a criança capta a informação, transforma-a. A mesma considera os estudos de Greenfield (1998) sobre a animação como recurso pedagógico:

Uma experiência bastante expressiva com desenhos animados é relatada por Greenfield (1988, p.34). Afirma que o desenho animado contribui com o processo de aprendizagem por viabilizar um ambiente lúdico e estimulante para a criança estar desenvolvendo seu aprendizado. Esse pesquisador consolida sua crença mediante os resultados provenientes de uma experiência, ocorrida na Suécia com crianças de 5 a 7 anos, que tem por objetivo explicar o processo pelo qual uma árvore passa de semente a poste telefônico. (BOSELLI, 2002, p. 20)

Ferramentas específicas e recorrentes na linguagem do desenho animado, como a utilização de figuras de linguagens – por exemplo, a prosopopeia (personificação ou animismo) e a onomatopeia –, são essenciais para a transmissão da mensagem, pois imprimem no desenho animado ideias não expressas verbalmente. Trazendo à realidade do desenho animado, encontra-se Lídia Stutz na defesa o uso das histórias em quadrinhos como recurso educativo ressalta que “devido a esse formato visual, elas fornecem recursos bastante ricos para a representação de características comuns na interação face a face e que não são viáveis em textos de cunho apenas verbal”, não diferente da animação gráfica.

Outros valores referentes à animação possuem extrema importância para processo

educativo. As possibilidades de comunicação, as diversas formas de estimular os sentidos das crianças, a capacidade de representação da realidade e o poder de articulação, superposição e de combinação de linguagens totalmente diferentes, permitem a compreensão do mundo de uma forma mais concreta. Para as comunicadoras Luciana Andrade Gomes e Laura Torres S. Dos Santos:

Como toda linguagem está ligada à percepção, os meios híbridos, por misturarem duas ou mais linguagens, acabam também por estimular ou promover mudanças na posição relativa dos sentidos. Dessa forma, é possível reconhecer uma linguagem própria da animação que contém códigos verbais, visuais, sonoros e sinestésicos, reunindo desde elementos pertencentes ao próprio cinema até códigos figurativos utilizados nas histórias em quadrinhos. (GOMES e SANTOS, 2007, p. 75)

Propostas educativas que tem como base de desenvolvimento a utilização da linguagem do desenho animado apresentam resultados significativos e de qualidade, fomentando nos profissionais da educação o desejo de integrar esse recurso aos vários procedimentos metodológicos, na expectativa de ampliar suas formas de mediar o processo de aprendizagem desenvolvido pelo aluno” (BOSELLI, 2002, p. 20). A exemplo disto, percebe-se como educadores tem se favorecido da animação gráfica no ensino de fatos específicos da história, geografia, matemática etc.

Quando visa prioritariamente a contextualização do conteúdo escolar, animação serve como instrumento de desenvolvimento de três capacidades principais: a capacidade de ação, fundamentada na aproximação do conhecimento de mundo do aluno e do mundo proposto pelas personagens do desenho; a capacidade discursiva, na qual os alunos aprendem a observar de forma panorâmica as seqüências narrativas; e a capacidade linguístico-discursiva, na qual o aluno alcança o nível de compreensão suficiente para o entendimento do conteúdo assimilado pelos desenhos. Quando a criança interage com o desenho animado educativo, ela recebe “impressões de seus sentidos, os quais a impulsionam a estabelecer relações entre suas vivências e as dos personagens que compõem as histórias narradas no desenho” (BOSELLI, 2002, p. 50).

As nuances e as possibilidades que as animações gráficas de foco educativo apresentam para

a criança conhecer o mundo e sua realidade, assim como construção de uma personalidade rica em valores cidadãos e éticos, cooperam para que um número cada vez maior de educadores reconheça sua “crescente projeção no contexto educacional, bem como a comprovada inserção desses programas no universo de vivências infantis, o que justifica a valorização do seu uso como instrumento pedagógico em projetos de formação e educação a distância da criança” (BOSELLI, 2002, p. 54).

Nesse contexto, entende-se a televisão como importante recurso de viabilização da educação por meio da animação gráfica. Através desse meio de comunicação é que o desenho animado é conduzido para a interação sensorial com a criança, despertando através das situações, personagens, cenários, cores, o desejo de conhecer, investigar e aprender. Quando utilizada para fins educativos, a televisão possui significativo poder na construção do pensamento criativo e no desenvolvimento da identidade de crianças.

Em consequência do uso da TV como instrumento de exibição do produto proposto, a animação gráfica, a programação infantil passa ter grande importância nos impactos no processo de aprendizagem da criança. Sobre este assunto, eventos e resoluções internacionais, como a Carta sobre a televisão infantil e a Resolução de Bratislava, preocupam-se em reavaliar, modificar e criar regulamentações próprias de proteção à criança em relação a essa mídia específica, assegurando a exibição de conteúdos que ressaltam valores como a cidadania, ética e bem-estar social.

A Carta sobre a televisão infantil, apresentada por Anna Home, chefe de programas para crianças da BBC, no Primeiro Encontro Mundial sobre criança e televisão, realizado na Austrália, é defendida a alta qualidade na programação voltada para o público infantil, enfatizando o objetivo principal da televisão como sendo a promoção do desenvolvimento social, físico e mental. A Carta prevê a produção de programas nacionais, daí observa-se o papel importantíssimo da TV pública em produzir desenhos animados com conteúdo voltado para a cultura local, assim como a amplitude

dos programas em termos de conteúdo e gênero, indo de encontro à cenas de violência gratuita.

O canal pago norte-americano, Discovery Kids, possui uma proposta diferenciada de programação infantil. Visa, prioritariamente, a exibição de desenhos animados educativos, focados na transmissão de valores saudáveis para o desenvolvimento da criança. A série *Peixonauta*, produzida no Brasil pelo estúdio paulistano TV Pinguim, é um grande exemplo de conteúdo didático. Protagonizado pelo Peixonauta, a série conta as aventuras desse peixe que, com a ajuda de um escafandro cheio d'água (o Bublex), vive entre o “mundo molhado” e o “mundo seco”, revelando mistérios e buscando soluções para proteger o meio ambiente. As histórias vividas por eles são narradas de forma clara, o que facilita a compreensão, por parte do telespectador, dos conteúdos que as constituem.



Figura 01 – *Peixonauta*, produzido pelo estúdio TV Pinguim

Na Nickelodeon, emissora da TV por assinatura, desenhos como *Dora, a Aventureira*. O desenho tem caráter educativo apresenta a Dora e seu amigo Botas, um macaquinho de botas vermelhas. Através de frases dirigidas diretamente ao espectador, conduz à interação com o desenho, estimulando o aprendizado dos números, cores, palavras em inglês etc. Alguns profissionais ligados a necessidades educativas especiais recomendam esse desenho para crianças com autismo, devido aos apoios visuais durante toda a comunicação dos personagens com a criança

espectadora. Este desenho é também exibido no Brasil pela TV Cultura.

Voltando para a produção local, observa-se o papel da TV pública brasileira para a construção de uma programação infantil baseada na “Carta sobre a televisão infantil” (1995), propondo a exibição de um produto que contribui para a formação da criança, reforçado pelo foco educativo que as emissoras estão imprimindo na sua produção.

No Brasil, emissoras de televisão como a TV Brasil e a TV Cultura veiculam basicamente programas que visam à educação, exibindo várias séries de desenhos educativos com vistas a contribuir para a formação da criança. A série de animação produzida no Brasil pelo estúdio 2D Lab, *Quarto do Jobi*, é um grande exemplo delas. O desenho apresenta o Jobi, criança de 9 anos, em situações de aventura a procura de conhecimento. Acompanhado do amigo Oscar, pequeno sapo que possui as repostas para as indagações do Jobi, percorrem por campos do conhecimento como a biologia, geografia e história do Brasil e do mundo.

O Castelo Rá-Tim-Bum, inserido na programação TV Cultura desde 1994, é um grande exemplo do uso da programação infantil voltada para a formação da criança. Dentro do programa, encontra-se a série animada em *stop-motion* do Ratinho, que desempenha a função educativa da animação:

Seguindo a concepção do quadro, os ensinamentos transmitidos pelo Ratinho são notados no episódio no qual toma banho e naquele em que escova os dentes. Nos outros dois, ensina a jogar o lixo no lugar certo e a reciclar materiais descartáveis. Cada um desses episódios é composto por elementos cênicos que participam não só como tais, mas também como personagens essenciais à construção da narrativa. (SOUZA, 2009, p. 6)

Dentro da programação infantil da TV pública, encontra-se também a série *Escola pra Cachorro* faz uma criativa inversão de papéis ao colocar uma trupe de cachorrinhos – Lucas, Lili, Koda, Suki e Pedro – para frequentar a escola e fazer lições de casa. O desenho desenvolve o conceito da diversidade ao mostrar o relacionamento e a convivência entre amigos de raças e

culturas diferentes. A primeira temporada da série *Escola pra Cachorro* é destinada para crianças de três a sete anos. O desenho animado é transmitido também no canal pago Nickelodeon.

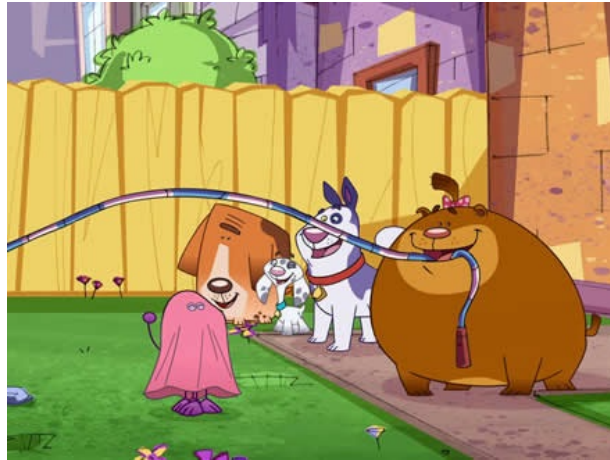


Figura 02 – *Escola pra cachorro*, co-produzido pelo estúdio Mixer

Nesse sentido, entende-se que animação gráfica promove meios para “criança desenvolver sua autonomia e consciência crítica, bem como, por si próprios, procedimento alternativos de aprendizagem ou modos de pensar e, ainda, desconstruir, construir e reconstruir seus conceitos”(BOSELLI, 2002, p. 56), bem como criar um ambiente favorável ao desenvolvimento de inter-relações na sociedade contemporânea, possibilitando, de forma prazerosa, o processo de aprendizado criativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da presente pesquisa entendeu-se que o desenho animado é sem dúvidas importante recurso de complementação educacional. Através desse meio de comunicação é que o desenho animado é conduzido para a interação sensorial com a criança, despertando através das situações, personagens, cenários, cores, o desejo de conhecer, investigar e aprender, promovendo a construção do pensamento criativo e no desenvolvimento da identidade de crianças de forma lúdica e de fácil receptividade.

Assim, constatou-se como a produção exponencial da animação brasileira está cada vez mais inserida no mercado mundial e seu significativo teor pedagógico tem mantido qualidade dos produtos exibidos nos canais de programação educativa. Desenhos animados como o próprio *Quarto do Jobi*, transmitido na TV Cultura, *Tromba Trem*, exibido no mesmo canal, *Meu Amigãozão*, *Peixonauta*, *Escola pra Cachorro* e outras series transmitidas em emissoras de televisão paga, tem ressaltado a relevância da animação local no processo de produção de programação de qualidade no Brasil e no mundo.

Os desenhos animados se tornam um instrumento válido para o desenvolvimento do processo da educação infantil quando produzidos sob o escopo didático-pedagógico, devendo ser levados em consideração no sentido de possibilitar à criança desenvolver suas bases de pensamento, seu senso crítico e construção de um modelo de realidade e, ainda, “criar um ambiente propício ao desenvolvimento de inter-relações e mediação. Enfim, esse recurso deve propiciar à criança formas prazerosas de aprende a ser um sujeito crítico, criativo e autônomo” (BOSELLI, 2002, p 58).

Percebeu-se também que há grandes possibilidades de utilização da animação como um recurso pedagógico de ensino alternativo, observando a maneira como reflete o desenho animado no processo de desenvolvimento cognitivo da criança, promovendo capacidade de interpretar por um

contexto cultural da realidade, assim como a formação psico-social do indivíduo. De acordo com

Boselli:

...entende-se que os desenhos animados possam prover meios para a criança desenvolver sua autonomia e consciência crítica, bem como, por si próprios, procedimento alternativos de aprendizagem ou modos de pensar e, ainda, desconstruir, construir e reconstruir seus conceitos. Contudo, esses programas precisam, no âmbito de sua elaboração, ser repensados, considerando as peculiaridades da criança, o conteúdo a ser abordado e as relações entre professor-aluno e aluno-aluno (BOSELLI, 2002, p.57).

Nota-se que a transmissão das séries de animação gráfica, no Brasil, é monopolizada pelos desenhos norte-americanos de temática sobre a violência gratuita e de conteúdo que enfatiza os valores culturais de outras nacionalidades, carregando modos de ser, de agir e de se posicionar frente ao mundo não compatíveis com a realidade brasileira.

Em contrapartida, ficou clara a importância das políticas públicas de investimento na produção de animação de qualidade e de forte teor educativo por parte do Governo Federal. Projetos como o Anima TV, primeiro Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras, promovido pela TV Brasil, financiou a criação e produção de series brasileiras em desenho animado. Segundo Souza:

Apesar dos problemas pelos quais passam as instituições de caráter público no país, a TV pública do país passa pelo qual talvez seja o seu melhor momento. Procurando se apoiar em investimentos e orçamentos públicos, além de co-produções internacionais, a animação nacional denota conquistas nas quais o apoio da televisão pública é de fundamental relevância, ao oportunizar, pois, a seleção de projetos de produtoras independentes que possam, assim, promover a inserção de um maior número de séries animadas nacionais na tela da TV pública brasileira (SOUZA, 2009, p. 13) .

Tais considerações demonstram o poder existente no recurso da animação gráfica, e enfatiza o fomento do desenvolvimento de criações audiovisuais que auxiliem a produção de programas educativos para a TV brasileira, destinados a crianças e jovens de todas as classes sociais. Assim sendo, já se encontram em desenvolvimento projetos educativos que têm como foco central a

criação e produção de desenhos animados infantis, os quais levam em conta os estudos e reflexões expostas neste trabalho.

REFERÊNCIAS

BOSELLI, Silvana Maria Carvalho. **Desenho animado infantil: um caminho da educação a distância**. Santa Catarina: Universidade Federal de Santa Catarina, 2002.

CINEMATECA BRASILEIRA. **90 anos da animação brasileira**. Disponível em: <<http://brasilaanimacao.blogspot.com/>>. Acesso em novembro, 2010.

FUNDAÇÃO PADRE ANCHIETA. **Anima TV: o programa**. Disponível em: <<http://www.tvcultura.com.br/animatv/sobre>>. Acesso em novembro, 2010.

FUNDAÇÃO PADRE ANCHIETA. **Quarto do Jobi**. Disponível em: <<http://tvratibum.com.br/secoes/programas/?id=42>>. Acesso em novembro, 2010.

GOMES, Luciana Andrade; SANTOS, Laura Torres S. dos. O Double Coding na Animação: A construção do desenho animado para adultos e crianças. In INOVCOM, Revista Brasileira de Inovação Científica em Comunicação, vol. 2, nº 2, p. 74-81, 2007.

MATTOS, Laura. **Primeira série de animação brasileira na TV, “Peixonauta” conquista mercado**. Programa de Estímulo à Leitura (literária) e à Escrita (criativa). Disponível em: <<http://litinfjuv.wordpress.com/2010/04/18/primeira-serie-de-animacao-brasileira-na-tv-peixonauta-conquista-mercado/>>. Acesso em novembro, 2010.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. 1. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1999.

SOUZA, Ellen Charlise Rocha. **O Ratinho do Castelo Rá-Tim-Bum e a Inserção de séries animadas em stop-motion na TV Cultura**. In: INTERCOM, XXXII Congresso de Ciências da Comunicação. Paraná, 2010.

VALADARES, Pedro. **Comunicação para crianças: Animação como mediadora do consumo de mídia junto a crianças**. Brasília: Centro Universitário de Brasília, 2008.