



UNIRIO - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

CURSO DE PEDAGOGIA

Rian Maia Azeredo

A Influência dos desenhos animados na educação extra-escolar

Rio de Janeiro
2007

RIAN MAIA AZEREDO

A Influência dos desenhos animados na educação extra-escolar

Monografia apresentada à Escola de Educação da
Universidade Federal do Estado do Rio de
Janeiro como requisito parcial à obtenção do
grau de Licenciado em Pedagogia – Habilitação
em Educação Infantil, Anos iniciais do Ensino
Fundamental e Educação de Jovens e Adultos.

Área de concentração: Ciências Humanas

Orientadora: Profa. Dra. Maria Elena Viana
Souza

Rio de Janeiro
Escola de Educação da UNIRIO
2007

Gostaria de dedicar a monografia aos meus pais, pelo carinho e pelo investimento em minha educação, e à minha filha, principal razão de minha felicidade e existência.

Agradeço a Deus pela força concedida e pelas bênçãos, bem como aos meus amigos próximos e parentes que sempre estiveram presentes. Alguns deles: Flavia, Marcos, Anne, Érika, Nara, João e Clarisse.

Pela atenção especial que me foi cedida, gostaria de agradecer a Janaina e Daniele da Escola de Educação.

Faço questão de agradecer também por toda atenção, prestatividade e paciência despendidas por minha orientadora, Maria Elena; pessoa sem a qual o trabalho não teria sido elaborado.

“O valor das coisas não está no tempo em que elas duram,
mas na intensidade com que acontecem.
Por isso existem momentos inesquecíveis, coisas
inexplicáveis e pessoas incomparáveis.”

Fernando Pessoa

RESUMO

O trabalho aqui apresentado pretende dissertar sobre a possível influência que os desenhos animados podem ter sobre as crianças que os assistem, bem como caracterizar o desenho como um fenômeno social que se dá num devido momento histórico-cultural. Para tal, foi utilizado um método empírico e de pesquisa bibliográfica, cruzando informações e fundamentando conceitos. Como principais resultados, obtiveram-se a constatação de um certo grau de influência dos desenhos sobre o público infantil e a melhor caracterização dos mesmos enquanto fenômeno social.

Palavras-chave: Educação, Globalização e Tecnologia.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO _____	8
1. A História dos Desenhos Animados _____	13
2. O Laboratório de Dexter _____	15
2.1 Descrição dos Observadores _____	16
2.2 Análise Política _____	17
2.3 Análise Pedagógica _____	20
3. Tom&Jerry _____	23
3.1 Descrição dos Observadores _____	23
3.2 Análise Política _____	24
3.3 Análise Pedagógica _____	26
CONCLUSÃO _____	30

INTRODUÇÃO

Com o advento da industrialização/produção em massa, veio também um enorme desenvolvimento da tecnologia dos meios de comunicação. Na virada do século XVIII para o século XIX, a invenção do rádio já trouxe outro panorama para a dinâmica do mundo, aproximando as pessoas através da rapidez na transmissão de informações.

Depois da Primeira Guerra Mundial, surgiu a televisão e com ela o fim de uma forma de perceber o mundo, os povos e suas culturas. O avanço tecnológico acentuava-se e as décadas seguintes foram determinantes na construção desse novo processo interação entre as nações: *“geralmente se concorda que, desde os anos 70, tanto o alcance quanto o ritmo da integração global aumentaram enormemente, acelerando os fluxos e os laços entre as nações .”* (HALL, 2005, p.68)

Atualmente, outros avanços como a TV a cabo e a TV digital possibilitam maior interatividade do público com a televisão. À medida que esse setor de entretenimento teve que começar a disputar um mercado cada vez mais competitivo, as emissoras de TV começaram a perceber que o público infantil é altamente lucrativo e facilmente seduzível. Em algumas fases do desenvolvimento do indivíduo, ele está mais suscetível aos apelos visuais que a televisão utiliza para seduzir o pequeno consumidor.

Ciente de que, cada vez mais, um número maior de crianças é exposto por maior período de tempo ao conteúdo apresentado na TV, torna-se importante um debate acerca do que vem sendo oferecido aos pequenos telespectadores. Em pauta, o objetivo de contribuir para a perspectiva de que a TV pode ser um valioso instrumento para educação, vista não só de uma perspectiva escolar, mas, como um processo mais amplo em constante adaptação. Dessa forma, a responsabilidade de educar não recai apenas nos ombros do professor, mas também em todos aqueles que, direta ou indiretamente, intervém na realidade do educando. Segundo FONSECA (2007, p1), Freinet nos acrescenta com a seguinte observação:

“ (...) nunca poderemos dar esta tarefa por concluída, porque em grande parte ela continuará a ser uma tarefa de adaptação constante; não pode caber a um só homem, por muito genial que ele seja. Deve resultar da colaboração de todos os educadores diretamente interessados na tarefa que encetaram.”¹ (FREINET, online dia 06/07/07, p1)

¹ <http://www.uniube.br/institucional/proreitoria/propep/mestrado/educacao/revista/vol04/11/art03.htm>

Através da televisão, são oferecidos dados para construção de valores, orientações nas relações inter-pessoais, conhecimento sistematicamente organizado em formato de aula lúdica, além do caráter recreativo. Todos nós temos recordações de algum programa de TV, algum desenho ou algo de que ainda lembramos da época em que éramos mais jovens porque nos divertia muito ou porque de alguma forma nos tenha sido especialmente interessante (estética, vocabulário, roteiro...).

Levando-se em consideração o avanço das tecnologias de transmissão de informações e dos meios de comunicação de massa nos últimos 30 anos, o grau de interatividade e de variedade no volume da programação da TV, incluindo aí aqueles que se vinculam à educação, definitivamente mudou. Não apenas por conta desse progresso científico, mas também porque a sociedade mudou em diferentes aspectos culturais ao longo desse período de tempo. De acordo com Zacharias, Vygotsky já chamava atenção para o fato:

“A cultura fornece ao indivíduo os sistemas simbólicos de representação da realidade, ou seja, o universo de significações que permite construir a interpretação do mundo real. Ela dá o local de negociações no qual seus membros estão em constante processo de recriação e reinterpretação de informações, conceitos e significações.”² (ZACHARIAS, acesso em 25/04/07, p1)

É importante destacar que ao longo do trabalho poderiam surgir questões polêmicas que relativizassem algumas conclusões, baseadas em um aspecto não abordado aqui: o possível efeito-colateral biológico causado por exposição excessiva da criança à TV. A razão pela qual esse aspecto será deixado de lado é porque não foi encontrada nenhuma relevância realmente significativa do tema que o torna passível de ser pesquisado e aqui incluído. Concordo com Pacheco (ano), quando afirma que:

“quero dizer que de tudo que já li sobre efeitos da televisão em crianças (e como já li!), não conheço nenhum estudo baseado em pesquisas empíricas, com controle de variáveis, e que tenham considerado o "ambiente televisivo", que comprovem danos biológicos irreversíveis...”³ (PACHECO, on line, acesso em 12/05/07, p1)

A intenção da pesquisa é analisar dois desenhos de geração diferentes de forma a verificar se há alguma relação entre essas animações e os momentos histórico-culturais nos quais elas estão inseridas.

² <http://www.centrorefeducacional.pro.br/vygotsky.html>

³ http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigos_alfabeto_TV.htm

As gerações foram aqui determinadas por um momento muito ímpar na história dos desenhos animados na televisão: o fim do monopólio da Hanna-Barbera. Dos primórdios das exibições dessas animações na TV até a década de 1990, ela fora a única empresa que produzia os desenhos assistidos em larga escala no Brasil.

A problematização do tema *A influência da televisão na educação extra-escolar* pautou-se nas seguintes indagações: Em que medida o desenho reflete ou se faz refletir n/as relações sociais? A realidade do desenho retrata, em alguma medida, os efeitos da globalização?

Pretende-se também contribuir com discussões acerca dos possíveis acréscimos que as programações de canais de televisão infantil podem trazer como ferramenta pedagógica na formação de valores que não só condizem especificamente ao saber sistematicamente organizado, mas às relações interpessoais; como anteriormente citado.

Pretende-se atingir esse objetivo através de questionamentos que orientem a pesquisa e determinem alguns enfoques pedagógicos:

- O perfil de programação do canal evidencia mudanças na educação devido ao avanço tecnológico ?
- O programa está adaptado à realidade sócio-cultural dos dias atuais ?
- O que o canal julga como conteúdo relevante para formar o telespectador infantil ?

Como educador, tive uma orientação que estimulou meu olhar crítico, aprendendo a visualizar o conteúdo dessas programações de forma mais questionadora, percebendo assim o que é permeado de intenções pedagogicamente positivas e produtivas, e aquilo que é permeado por ideologias que não se referem aos verdadeiros interesses do público infantil.

Não podemos ignorar o fato de que a transmissão televisiva atende a muitos interesses políticos e econômicos. A preocupação de Bourdieu com o uso dessa mídia demonstra seu poder tanto para conservar as condições tradicionais da economia e da política, tanto para sua capacidade fomentar mudanças:

“Há imensos obstáculos... Penso que já seria importante que os intelectuais tomem consciência de que, em sua relação com a televisão, o que está em jogo não é apenas seu ego, sua notoriedade atual ou potencial, mas algo infinitamente mais importante politicamente: a possibilidade de instituir um

contra-poder crítico eficaz, capaz de se exprimir em nome do maior número de pessoas, as conquistas mais sofisticadas e mais avançadas da pesquisa científica e artística ou, mais simplesmente, a possibilidade de oferecer a todos os homens e mulheres de todos os países um acesso mínimo aos produtos mais raros e mais nobres da reflexão humana.”⁴(Entrevista com Pierre Bourdieu por Leneida Duarte, on line, 08/04/07, p1)

Portanto, ciente do grau de importância da televisão enquanto meio de comunicação de massa, bem como instrumento que intervém em alguma medida na educação das crianças (educação aqui entendida sob a perspectiva mais ampla, não vendo apenas o aspecto escolar), inicia-se aqui um estudo sobre os desenhos de gerações diferentes e a relação destes com a realidade dos infanto-telespectadores

. Metodologia

Através de levantamento de informações concedidas pelo site da emissora de TV, bem como através de pesquisa literária e empírica, são traçados paralelos entre os programas eleitos e as tendências pedagógicas e políticas por eles oferecidas.

A pesquisa empírica é de profunda importância nesse trabalho, uma vez que não há outra maneira de verificar se o que foi apresentado pelo site como formato de um programa em específico, realmente condiz com a realidade apresentada pelo mesmo quando vai ao ar.

Dessa forma, a metodologia se divide em três momentos: no primeiro, uma breve apresentação baseada na descrição do próprio site do canal televisivo(fonte dos desenhos); no segundo momento, o trabalho empírico, verificando a versão do desenho que vai ao ar e seu conteúdo; no terceiro instante, os desenhos são analisados sob uma fundamentação teórica mais completa através das leituras realizadas durante o curso de Pedagogia, bem como leituras auxiliares e as orientadas.

Normalmente, a descrição do site sobre o desenho é sucinta e evidencia poucos aspectos do mesmo, obviamente aqueles que o site julga conveniente para promover sua programação. Dessa forma, a descrição não é muito detalhada, nem imparcial; todavia é de muito valor uma vez que demonstra o que o produtor daquela programação julga como significativo que ali seja destacado.

Como pai e futuro pedagogo, senti-me impelido a pesquisar e retratar uma pequena amostra dessa realidade virtual a qual as crianças estão cada vez mais expostas. Também

⁴ <http://www.espacoacademico.com.br/010/10bourdieu.htm>

como pai e profissional da área de educação, pude contar com a ajuda de minha filha para elaboração desse trabalho. Ela participou como observadora.

A observação de Julia enriqueceu o trabalho na medida em que foi possível perceber, através das respostas dadas por ela para algumas perguntas feitas por mim, a repercussão que o desenho tem para a criança, uma vez que a observadora, com olhar lúdico, iniciou esse trabalho com 9 anos e o finalizou com 10. O fato de haver dois observadores também diminuiu o risco de uma opinião unilateral no que diz respeito aos eventos que se passam ao longo do roteiro do desenho.

Deve ser destacado também que os observadores assistiram aos dois desenhos aqui abordados por um período muito maior que um ano; todavia apenas nesse período o olhar de ambos estava mais atento aos detalhes que pudessem de alguma forma acrescentar ao nosso trabalho. Isso, de certa maneira, também contribui na medida em que nos ofereceu maior contato com o material pesquisado.

1. A HISTÓRIA DOS DESENHOS ANIMADOS

Os desenhos animados são elaborados através de um processo no qual fotogramas (imagens geradas por computador ou fotografando repetidamente um modelo/desenho e fazendo pequenas alterações no mesmo) são produzidos individualmente e, quando montados sequencialmente, oferecem a impressão do movimento contínuo, causado pela persistência da visão.

Praxynoscópio foi o nome dado à máquina que projetava na tela as imagens das fitas transparentes contendo os fotogramas; inventada em 1892, por Emile Reynaud em Paris, França.

Rapidamente, sua invenção serviu de contribuição para que o primeiro desenho animado moderno fosse exibido pelo francês Emile Cohl em 17 de Agosto de 1908, também em Paris. A próxima estadia de Cohl seria em Fort Lee, próximo a Nova York, onde trabalharia para um estúdio francês e espalharia sua técnica pelos Estados Unidos.

Depois de desenvolvida a técnica de animação limitada, onde os personagens são desenhados parcialmente e sobrepostos a fim de causar efeito de movimento, os estúdios baratearam muito seus custos, o que estimulou a produção de desenhos em larga escala.

Quase concomitantemente, a adoção do uso da TV em escala comercial serviu para que alguns desenhos se tornassem rapidamente enormes sucessos, como: Puss Gets the Boot (1940) – origem do Tom & Jerry. Mais tarde viriam outros grandes sucessos como: Scooby Doo, Zé Colméia, Pepe Legal, Os Jetsons, Corrida Maluca, Os Flintstones, Tartaruga Touché e O Grande Polegar, dentre outros.

As animações televisivas, quando comparadas ao trabalho cinematográfico, apresentavam-se de forma muito precária, repetindo cenários e expressões dos personagens. Todavia, o sucesso do desenho era garantido pelas inúmeras situações inusitadas que agradavam tanto adultos como crianças.

Na década de 1990, os estúdios Hanna-Barbera foram vendidos a Turner Enterprises, um conglomerado de comunicação detentor de canais de televisão à cabo, dentre outras coisas. Anos mais tarde, a Time-Warner, empresa que sempre fora concorrente direta da Hanna-Barbera, adquiriu a Turner Enterprises e, com ela, sua antiga concorrente.

Em 2001, com a morte de William Hanna, a Warner Bros. Animation transformou a mais clássica empresa produtora de animações para televisão no Cartoon Network Studios.

Progressivamente, os desenhos mais “clássicos” foram substituídos pelos novos, retratando a preferência da nova audiência televisiva. Após muitas realocações, os desenhos antigos encontraram seu refúgio num canal de TV à cabo criado exclusivamente para a sobrevivência dos mesmos: o Boomerang.

Curiosamente, a preferência das crianças foi tão esmagadora que, mesmo em seu último abrigo, os desenhos da Hanna-Barbera sofreram mais um “despejo” e foram finalmente destinados ao único horário em que seus antigos espectadores (atualmente dispersos em faixas etárias que vão de 25 a 60 anos aproximadamente) assistem suas animações sem disputar o ibope com o público infantil: a madrugada.

Antes de qualquer conclusão prematura, temos que levar em consideração também o possível interesse das emissoras em promover seus novos desenhos, muitas vezes feito numa “íntima” parceria produtora/canal televisivo. Todavia, o interesse comum e maior da grande parte dos canais de televisão (seja aberto ou por assinatura) é seguir os indicativos de audiência; ou seja, se os desenhos antigos fossem muito assistidos, eles não teriam saído do ar, uma vez que em quase todos os canais eles já estavam em exibição anteriormente.

Nesse sentido, concordo com Bourdieu quando diz que **“Sobre a televisão, o índice de audiência exerce um efeito inteiramente particular: ele se retraduz na pressão da urgência”** (BOURDIEU, 1997, p.38).

2. LABORATÓRIO DE DEXTER

2.1. Canal Cartoon Network

Site: www.cartoonnetwork.com.br

De acordo com a proposta feita em metodologia, temos na primeira parte desse capítulo a descrição que o site faz sobre o desenho por ela exibido. Esse relato é de suma importância para que possamos, num segundo instante, comparar se o conteúdo que vai ao ar é fiel à proposta feita por quem o exhibe.

“Para Dexter, todo dia é um grande dia para ciência! Dexter é um jovem gênio que, apaixonadamente, planeja aventuras longes dos atentos olhos dos seus pais. Seu brilhantismo somente é interrompido por uma saltitante bailarina também conhecida como a irmã mais velha, Dee Dee.” (on line, 12/05/07)

É importante destacar aqui que o Laboratório de Dexter é um desenho que pertence à geração “pós Hanna-Barbera”. Ironicamente, essa animação é produzida pelo Cartoon Network Studios, empresa que foi criada a partir da compra e absorção da Hanna-Barbera.

A mudança quanto à liderança do mercado de produção de desenhos animados para televisão, conseqüentemente, resultou num novo perfil de conteúdo e estética para as animações gráficas.

Essa transição ocorreu majoritariamente na década de 1990, não coincidentemente seguindo uma série de mudanças e quebra de paradigmas características ao período. Vale aqui ressaltar que o fim da antiga URSS ocorreu em 26 de Dezembro de 1991. O fim da Guerra Fria foi uma mudança drástica de paradigma, sendo quase imediatamente seguido pelo advento da globalização.

2.2 Descrição dos Observadores:

Nesse momento, a participação de ambos os observadores é primordial a fim de obter uma descrição que seja o mais imparcial e completa possível. O olhar lúdico da observadora de 10 anos, Julia, vem justamente acrescentar a perspectiva infantil ao trabalho, contribuindo para que a visão aqui colocada não seja apenas a do estudioso da área pedagógica.

O intuito aqui é descrever, de forma fiel, os principais personagens e tudo aquilo que tenha maior relevância em suas respectivas realidades. Torna-se possível, nesse momento, a comparação entre o que foi proposto - por quem exhibe o desenho - e o que foi observado - por quem “consome” esse produto.

Dito isto, Dexter, o protagonista, é de fato uma criança apaixonada pela ciência. Seu olhar lúdico sobre esse campo do saber vincula sua realidade infantil à realidade precoce que um infante-cientista-gênio é obrigado a encarar todos os dias. Suas brincadeiras normalmente envolvem suas invenções brilhantes e sua genialidade científica está quase sempre em destaque.

Dee Dee, irmã de Dexter, acaba com a paz do jovem cientista, invadindo seu laboratório secreto e destruindo suas invenções. Ela é agitada, gosta de fazer atividades ao ar livre e tem um universo lúdico que beira o surrealismo; ou seja, o contrário do irmão.

Mandark é o arqui-inimigo de Dexter e é apaixonado por Dee Dee. Constantemente apresenta-se como uma ameaça por ser muito ambicioso. Ele também é um jovem cientista e suas invenções normalmente têm serventia para o mal e/ou para derrotar o Dexter.

Os pais de Dexter são pessoas divertidas e normalmente não são obstáculos quando o pequeno cientista parte em suas incríveis aventuras. Inclusive, em algumas delas, os pais participam de forma bastante ativa.

É muito importante que seja feito aqui o lembrete de que as impressões citadas acima sobre o perfil dos personagens é uma compilação de opiniões comuns entre os dois observadores.

2.3 Análise Política

O desenho retrata a realidade das crianças dos tempos atuais, onde a tecnologia ganha cada vez mais espaço no dia-a-dia. No entanto, Dee Dee é uma criança que prefere travar contato com pessoas e brincar ao ar livre, estando assim em posição bem diferenciada de seu irmão, que prefere o contato com máquinas e livros, e suas brincadeiras se passam dentro de um laboratório.

Enquanto o jovem gênio está constantemente engendrado na criação de alguma máquina ou nova experiência, sua irmã está brincando na natureza ou com suas bonecas em seu mundo imaginário. Conseqüentemente, para Dexter, o tempo é muito valioso no sentido de produção; enquanto para Dee Dee o tempo é valioso no sentido de reflexão.

Paradoxo corriqueiro numa realidade neo-liberal, porém altamente questionável quando falamos de pensamento crítico. O pensar com criticidade exige tempo; o pensamento por si só tem a tendência subversiva e por isso exige tempo para desconstruir o que está feito, questionar e, através da demonstração, montar uma linha lógica de raciocínio. Bourdieu nos acrescenta nesse sentido ao citar Descartes:

“Quando Descartes fala de demonstração, ele fala de longas cadeias de razões. Isso leva tempo; é preciso desenvolver uma série de proposições encadeadas por “portanto”, “em, conseqüência”, “dito isso”, “estando entendido que”... Ora, esse desdobramento do pensamento *pensante* está intrinsecamente ligado ao tempo” (BOURDIEU, 1997, p.41)

Porém, tanto a crítica em relação à carência do pensamento questionador, bem como a crítica à falta de concentração das novas gerações, fundamenta-se na exposição excessiva dos jovens desde muito cedo a um massivo e incrível volume de informações.

Talvez seja interessante também percebermos essa questão sob uma outra perspectiva. Não há dúvidas de que com o advento da globalização houve uma enorme ruptura na ordem mundial baseada numa relação espaço-tempo cujas referências acabavam de se transformar dramaticamente. Com a incrível dinamização no trânsito de informações, em geral, as gerações que crescem imersas nesse contexto vão naturalmente se adaptando a essas mudanças.

O que muitas vezes nos parece enorme poluição áudio-visual oferecida por um aparato tecnológico que chega a ser intimidador, para as novas gerações faz parte de um novo

fluxo de informações característico de seus tempos; é muito interessante citar aqui um detalhe sobre as pesquisas realizadas pela mestre em Educação pela UERJ, Geni Vasconcelos, com um grupo de jovens alunos da 8 série do Colégio Nossa Senhora das Dores, em Nova Friburgo RJ, que demonstram que muitos jovens utilizam a TV como apenas mais uma das diversas atividades que desenvolvem concomitantemente. Como um desses alunos, Rodrigo, citou:

“Não tenho computador. Então, quando estou sozinho e vou para casa, ligo a televisão e o som. Ponho o CD e fico com o som e a TV ligada. (...) Vou para cozinha e, se ouço alguma coisa de interessante na TV, vou lá, desligo o som, o rádio e vou para a televisão. Ou, então, se tem alguma música interessante no som, vou lá, desligo a televisão e fico ouvindo o som” (citação do aluno –se tiver problemas, usar citação da própria professora / “ A forma fragmentada pela qual esses jovens assistem à televisão indica que eles se envolvem com este veículo de uma maneira muito própria (...). Ao mesmo tempo vêem, ouvem diversas imagens/sons enquanto se movimentam, sem que isto lhes pareça estranho.” (VASCONCELOS, 2001, p.114)

Dexter aqui representa essa criança moderna que já cresce com as habilidades inatas de um ser que viverá imerso em um mundo onde o real e o virtual tendem cada vez mais a interagirem entre si. Essa intimidade entre a criança e a tecnologia moderna tem significativas implicações quando levada para o contexto de mercado.

Uma vez que o avanço científico se fez sentir também nos mais comuns locais de trabalho através da adoção e utilização do computador em escala comercial, a antiga divisão entre trabalho manual e trabalho intelectual passou por algumas adaptações. Nesse momento, a utilização do computador com finalidades profissionais deixou de ser um privilégio de poucos e passou a ser pré-requisito administrativo de quase todas as empresas. Assim, um trabalho que anteriormente era prestado apenas por técnicos, agora é exercido por quase todos os funcionários, a partir de um grau de formação acadêmica muito menos especializado.

O intenso grau de desenvolvimento tecnológico acaba por exigir um alto grau de “desenvolvimento” do homem social. Porém, enquanto o indivíduo se foca em seu desenvolvimento social, tentando estar apto às novas exigências do mercado, ele anula-se enquanto homem natural, inserido num contexto histórico-cultural, e conectado à realidade através de outros vínculos além daqueles relativos ao mercado. Uma vez “anulado”, ele não apenas torna-se alienado, como corre sérios riscos de ficar relegado a uma esfera social à

parte daqueles que conseguiram acompanhar o ritmo das mudanças. Cabe aqui o destaque de Lauro de Oliveira:

“Mas, à medida que o homem progride social, política e economicamente, a participação do homem natural na complexidade cultural crescente se torna cada vez mais difícil. Se não atentarmos para esse problema – dada a velocidade assombrosa da mudança social diante da tecnologia e da ciência - grande parte da humanidade ficará inteiramente impossibilitada de participar, podendo vir a constituir-se uma reserva, como fazem certos povos civilizados que possuem indígenas dentro do seu campo social” (LIMA, 1979, p.63)

Paradoxalmente, mesmo o desenho constatando esse novo perfil de força de trabalho, antigas relações sociais permanecem devidamente cultivadas nas narrativas de suas histórias. A influência de determinados valores familiares tradicionais na relação dos personagens com o mercado de trabalho é perceptível aqui em alguns aspectos. A mãe de Dexter desempenha o papel de uma dona de casa muito atenciosa e presente na vida de seus filhos, sendo essa sua principal ocupação. A irmã de Dexter não demonstra ter ambições profissionais tais quais seu irmão, até porque ambos são muito novos e a proposta do desenho é apresentar apenas Dexter como criança prodígio.

O pai desses antagônicos irmãos trabalha fora de casa para prover o sustento da família, não sendo esclarecida exatamente qual a profissão dele. De toda maneira, o desenho deixa claro que as principais posições hierárquicas em diferentes funções profissionais remuneradas são dominadas por homens, seja através dos personagens principais, seja na aparição de personagens coadjuvantes.

Nesse ponto, o desenho apresenta-se desatualizado não só em relação ao novo perfil de núcleo familiar dos tempos atuais, como também nas bases dos valores burgueses incentivadores dos mercados de trabalho e consumo; destaca-se aqui a observação de Muniz Sodré sobre esse momento contemporâneo:

“Os valores burgueses – autoritarismo familiar, repressão sexual, sobriedade, etc – que serviram para motivar o trabalho durante todo o período clássico da economia política foram abalados pelas transformações das relações sociais no interior do modo de produção capitalista que, em sua atual fase monopolista, incentiva um hedonístico consumo de massa.” (SODRÉ, 1984, p.46)

Todavia, a animação apresenta-se perfeitamente atualizada quando coloca como personagem central, um jovem gênio muito bem sucedido na escola e com um futuro promissor pela frente. Não mais visto sob a perspectiva liberal onde o homem é definido enquanto proprietário, o

desenho mostra Dexter com um futuro promissor tendo em vista seu posicionamento social mérito do seu avanço acadêmico. Couvre nos acrescenta ao citar:

“Na visão liberal clássica, quem são os homens senão os proprietários ? ... Na era da concentração de capital, a não ser entre os pares capitalistas, isso não se mantém nem como proposta ideológica, mesmo porque a propriedade deixou de existir, segundo a ideologia contemporânea, conforme esboçado anteriormente, de que a propriedade é acesso a ações q cargos burocráticos no processo da meritocracia, que por sua vez se centra na educação.” (COUVRE, 1990, p.30)

2.4 Análise Pedagógica:

Existem algumas características pedagógicas interessantes nesse desenho, pois apesar de ser um retrato dos tempos modernos, um dos personagens não se adequa muito bem ao ritmo e às novas técnicas da sociedade moderna: Dee Dee. O resultado desse conflito é uma constante contradição entre os prós e os contras da realidade lúdica e contempladora de Dee Dee, e da realidade técnica e prática de Dexter.

Em certos momentos, é perceptível que existe uma interseção cognitiva nas diferentes propostas metodológicas de aprendizado de cada personagem. Por exemplo: Dee Dee e Dexter desfrutam de verdadeiras aulas-passeio durante suas aventuras. Apesar da primeira de se divertir normalmente em parques e jardins, tendo contato com campos do saber como: Biologia, Ecologia, Geologia, etc... – o outro também se diverte em seu laboratório secreto, tendo contato assim com áreas como: Informática, Robótica, Física, Química, etc...

Cada um de sua maneira, os protagonistas utilizam seus próprios instrumentos, despertando assim o interesse para o trabalho (compreendido sob a perspectiva da *praxis* e não de mercado). Enquanto um cria robôs e desenvolve tecnologias nunca antes vistas, a outra se embrenha por um mundo de fantasia sortido de amigos imaginários. Através desses instrumentos, do trabalho e da experiência, eles conseguem garantir o aprendizado de forma mais significativa. As aulas passeio vividas por ambos os personagens fazem parte de uma metodologia de ensino que envolve o aprendizado através da prática/experimentação/documentação; a metodologia elaborada por Freinet já enfatizava o desenvolvimento cognitivo através de tais quesitos:

“Freinet elabora toda uma pedagogia, com técnicas construídas com base na experimentação e documentação, que dão à criança instrumentos para aprofundar seu conhecimento e desenvolver sua ação. "O desejo de conhecer

mais e melhor nasceria de uma situação de trabalho concreta e problematizadora. O trabalho de que trata aí não se limita ao manual, pois o trabalho é um todo, como o homem é um todo. Embora adaptado à criança, o trabalho deve ser uma atividade verdadeira e não um trabalho para brincar, assim como a organização escolar não deve ser uma caricatura da sociedade.”⁵ (FONSECA, on line, 06/07/07, p1)

Outra perspectiva muito interessante utilizada nesse desenho é a da interdisciplinaridade. Seja qual for o personagem, normalmente seu aprendizado se dá através de diferentes áreas do saber. Às vezes, a interação dos personagens Dee Dee e Dexter ocorre visivelmente para facilitar o aprendizado de um deles através de diferentes campos de saberes do outro. Isso ocorre especialmente com Dexter, pois uma vez crédulo de que seus conhecimentos científicos resolverão todos os problemas, ao deparar-se com algum obstáculo insuperável, ele acaba cedendo e entrando em contato com outros saberes.

Essa perspectiva vai contra à tendência escolar e de mercado, que dicotomiza cada vez mais os conhecimentos da realidade na qual eles estão inseridos. A especialização é outra ferramenta alienadora, que ajuda a separar o pensamento do conhecimento. Dexter, enquanto cientista altamente especializado, nega os conhecimentos que fogem ao seu campo de saber, e pior, nega a intervenção de outros saberes naquilo que ele entende como seu objeto de domínio: a ciência.

Nessa linha, os professores Holgonsi e Maria Arleth, da UFSM, bem destacam que:

“A necessidade de romper com a tendência fragmentadora e desarticulada do processo do conhecimento, justifica-se pela compreensão da importância da interação e transformação recíprocas entre as diferentes áreas do saber. Essa compreensão crítica colabora para a superação da divisão do pensamento e do conhecimento, que vem colocando a pesquisa e o ensino como processo reprodutor de um saber parcelado que conseqüentemente muito tem refletido na profissionalização, nas relações de trabalho, no fortalecimento da predominância reprodutivista e na desvinculação do conhecimento do projeto global de sociedade.”⁶ (SIQUEIRA, PEREIRA, online, acesso em 07/10/07,p1)

⁵ <http://www.uniube.br/institucional/proreitoria/propep/mestrado/educacao/revista/vol04/11/art03.htm>

⁶ <http://www.angelfire.com/sk/holgonsi/interdiscip3.html>

Dessa forma, o desenho estimula o olhar crítico do telespectador, trazendo aos seus olhos a perspectiva de que os saberes se comunicam, interagem e mais, dependem uns dos outros para maiores avanços.

Quando Dexter produz novo conhecimento científico através de suas invenções, ele também toca no cerne de outra questão pedagógica polêmica relativa à produção e organização do conhecimento. Quando retirado do contexto da realidade histórica, cultural e social da qual faz parte, bem como quando nega o diálogo com outras áreas, esse novo conhecimento está a serviço apenas de um sistema reprodutor de mercado. Mais uma vez Holgonsi e Maria acrescentam ao observar que:

“Face a essas idéias, torna-se necessário repensar a produção e a sistematização do conhecimento fora das posturas científicas dogmáticas, no sentido de inseri-las num contexto de totalidade. Dessa forma, a complexidade do mundo em que vivemos, passa a ser sentida e vivida de forma globalizada e interdependente, recuperando-se assim, o sentido da unidade a qual tem sido sufocada pelos valores constantes do especialismo.”⁷
(SIQUEIRA, PEREIRA,online, acesso em 07/1/07, p1)

Essa é a perspectiva de globalização que tende a promover uma política de inclusão, uma vez que ao incluir a produção e sistematização do conhecimento num contexto de totalidade, essa abordagem acaba incluindo também aqueles que não fazem parte de um meio acadêmico rigoroso ao qual poucos têm acesso.

⁷ <http://www.angelfire.com/sk/holgonsi/interdiscip3.html>)

3 - TOM & JERRY

3.1 Canal Boomerang

Site: www.boomerangla.com/portuguese/shows/

Mais uma vez, temos nesse primeiro instante a descrição do desenho feita pelo dono dos seus direitos de imagem, no caso, a empresa detentora do site BOOMERANG:

“O pegajoso gato Tom está sempre no pé de seu astuto inimigo, o rato Jerry. A lendária dupla gato e rato da MGM é responsável por alguns dos melhores momentos de animação, desde o "O Concertista Desconcertado" até o "Saturday Evening Puss". William Hanna e Joseph Barbera, que apresentaram a dupla em seus momentos mais barulhentos, ganharam sete Oscars® ao longo de sua jornada..” (on line, 12/05/07)

Apesar de estar evidente no recorte acima, é válido destacar que essa animação pertence ao período em que a predominância dos desenhos na TV era da Hanna-Barbera.

Historicamente, esse era um período em que ainda estávamos sob o paradigma da ordem mundial bipolar da Guerra Fria, e nesse momento a globalização ainda não havia alcançado seu ápice (1970/80).

A ausência do fenômeno da globalização na realidade sócio-cultural da época se faz sentir nos mais variados detalhes das narrativas. Todavia, também como destacado no recorte, é muito importante que fique claro que as observações sobre esse desenho limitam-se às versões em que os personagens principais (Tom&Jerry) ainda não eram dotados da linguagem verbal; significativa mudança ocorrida nas versões mais atuais.

3.2 Descrição dos Observadores:

Essa animação já sofreu alguns acréscimos e mudanças em seu formato original desde que a Hanna_Barbera passou a dividir sua audiência com os novos desenhos. A versão a qual nos referiremos aqui, é a versão mais fiel à primeira criação. Nesta, os principais personagens são apenas o gato, Tom, e o rato, Jerry.

Ambos moram numa residência onde todos aparecem apenas do joelho para baixo; os donos da residência, um homem e uma mulher, e sua empregada. O único

personagem, ainda no formato da versão original, que chegou ao ponto de não ser apenas um coadjuvante, foi o cachorro Spike.

Há um detalhe muito peculiar na entrada no Spike como personagem “coadjuvante”: tanto o Tom como o Jerry sempre se comunicaram através de expressões faciais e corporais; porém, Spike comunica-se muito bem verbalmente, inclusive com seu filho, que não fala.

Apesar de receberem visitas com muita frequência, deve-se ressaltar que todos os visitantes permaneciam ali apenas por um episódio. A maioria daqueles que por ali passaram, tornavam-se aliados do Jerry. Os poucos que assim não o faziam, tornavam-se inimigos em comum tanto do Tom como do Jerry, corroborando para uma união da dupla.

Mais uma vez ressalto que as descrições sobre os personagens acima são a interseção de opiniões entre os dois observadores, com apenas a seguinte ressalva feita pela observadora Julia: Jerry é mais esperto que Tom, pois, sempre consegue fugir.

3.3 Análise política

Ao contrário do “Laboratório de Dexter”, “Tom&Jerry” ocupa-se muito menos com questões relativas ao mercado de trabalho e a globalização. A sociedade ocidental das décadas de 1970 e 1980, período histórico em que a produção de desenho encontra-se imersa, é uma sociedade muito menos afetada pelas mudanças nas tecnologias de comunicação e informação, comparando-a ao momento atual.

Visivelmente é apresentado em vários episódios um conjunto de técnicas pertinente ao momento pré-globalização, o que se faz perceber através dos cenários do desenho e em algumas de suas narrativas. Como exemplo, pode ser citado um capítulo em que o rato, Jerry, pede que seu primo venha visitá-lo. Receoso com os furtivos ataques de Tom, ele manda apressadamente uma carta com o convite para que seu primo venha vê-lo.

Por se tratar de uma carta comum, o rato fica ansioso aguardando uma resposta pelo correio, até que eventualmente seu primo aparece em pessoa. Essa é uma realidade inimaginável para os desenhos modernos, como “Laboratório de Dexter”, onde os personagens resolvem seus problemas urgentes através do computador e celular, normalmente obtendo resposta imediata.

Seja no uso de ferramentas rústicas para confecção de armadilhas, seja nos cenários, seja na apresentação de seus personagens, Tom&Jerry é uma animação que não faz uso de nenhum tipo de aparato tecnológico moderno em suas histórias.

É interessante citar aqui que uma vez ocorrida uma mudança significativa no conjunto de técnicas utilizadas pelos atores sociais num determinado momento histórico-cultural, aquelas que não seguem tal mudança, apesar de não desaparecerem, ficam gradativamente relegados a um segundo plano, num contexto geral de importância no seu meio social. O desenho representa aqui claramente, mais uma vez, essa mudança na sociedade moderna; aquele “não detentor” das características da globalização, Tom&Jerry, foi paulatinamente sendo substituído na programação de TV por outro que apresentasse todas essas novas peculiaridades de uma sociedade informatizada e globalizada – Laboratório de Dexter. Cabe aqui a citação de Milton Santos quando diz que:

“Ao surgir uma nova família de técnicas, as outras não desaparecem. Continuam existindo, mas o novo conjunto de instrumentos passa a ser usado pelos novos atores hegemônicos, enquanto os não hegemônicos continuam utilizando conjuntos menos atuais e menos poderosos. Quando um determinado ator não tem condições para mobilizar as técnicas consideradas mais avançadas, torna-se, por isso mesmo, um ator de menor importância no período atual” (SANTOS, 2002, p 25)

Ainda concordando com Santos, é válido lembrar que Tom&Jerry não deixou de ser exibido nos canais por assinatura, mas, foi sendo cada vez mais colocado num segundo plano, assumindo de fato um papel de muito “menor importância no período atual”, em termos de horários de programação de TV.

Algo muito peculiar relativo ao ritmo do desenho surgiu ao longo das perguntas realizadas no questionário aplicado à observadora Julia: apesar do Tom&Jerry ser um desenho que ainda não retratava o momento do mundo globalizado, ele causou a impressão de ter muito mais dinâmica visual do que o Laboratório de Dexter.

Ainda situando-se num momento pré-globalização, o desenho teve facilidade de identificação com a observadora, ironicamente, justamente no quesito que se assemelha ao momento moderno: a exacerbada dinâmica da vida.

Esse fenômeno relativo à incrível rapidez das coisas ocorre no desenho por consequência de uma perseguição de “vida ou morte” entre o gato e o rato. Todavia, ele ocorre atualmente por consequência do desenvolvimento de tecnologias, especialmente a da informação, que afetam diretamente as relações sociais e, fatalmente, nosso ritmo de vida.

Nessa linha, Tedesco já dizia que: **“Em segundo lugar, as mudanças na sociedade atual estão intimamente vinculadas às novas tecnologias de informação. Essas tecnologias têm um impacto significativo não só na produção de bens e serviços, mas também no conjunto das relações sociais”** (TEDESCO, 1998, p. 19)

Mais uma vez destaco que a geração que cresce imersa nesse contexto tem forte tendência a se adaptar a tal ritmo de forma muito mais natural que as gerações que viveram sua juventude num mundo pré-globalizado. Novamente cabe a ressalva de que muitas vezes o que pode nos parecer desconcentração ou dispersão, pode ser um novo perfil comportamental típico daqueles que já crescem com as virtudes inatas a quem deve lidar com tal realidade. Nesse sentido, faço outro acréscimo de Vasconcelos ao citar que: **“Talvez, buscando novas paisagens, devêssemos perguntar se, em vez de pouco atentos ou incapazes de concentração, os jovens não estariam adquirindo um tipo próprio de concentração que corresponde adequadamente à circulação de informações de nossos tempos”** (VASCONCELOS, 2001, p.121)

3.4 Análise Pedagógica

Uma das características mais interessantes desse desenho é a falta de pretensão em retratar as questões políticas da época. Isso torna a animação menos dotada de mensagens ideológicas permeadas por interesses “não infantis”.

Por outro lado, a maior parte das mensagens transmitidas é em relação à formação de valores de caráter e sociabilidade, como: solidariedade, tolerância, honestidade, etc.

Parte do perigo na formação de valores aqui trabalhada jaz no fato de que esse trabalho é feito através de estereótipos sociais de cultura e de época. Vide o fato de que a empregada do casal burguês dono do Tom, é negra e gorda; pouco articulada e dotada de sotaque do interior. Destaco aqui a observação de Cavalleiro:

A desigualdade racial não é gestada apenas no ambiente escolar; em várias instâncias da vida social podemos constatar o tratamento diferenciado dado aos negros e brancos. Os piores equipamentos sociais estão localizados em regiões periféricas das grandes cidades. Assim, pode-se imediatamente atrelar a condição de pobreza à variável racial. Daí, para negros e negras as piores condições no mercado formal de trabalho, habitação, saúde, renda, etc.” (CAVALLEIRO, 2001, p.148)

Outro agravante é o fato da escola, enquanto aparelho ideológico de Estado, estar atendendo, junto com outras instituições, a perspectiva racista e de desigualdade social. Sejam através de práticas cotidianas como o desprezo demonstrado através da expressão verbal em geral pela inteligência, beleza, desenvolvimento ou comportamento do negro; seja também pelo material didático que na maioria das vezes ou ignora a cultura negra/africana ou demonstra pouco conhecimento e visões estereotipadas sobre a mesma. Novamente Cavalleiro nos acrescenta ao citar que:

“as diversas instituições socializadoras têm disseminado estereótipos e ideologias prejudiciais à aceitação da igualdade entre os seres humanos. Muitos aspectos do cotidiano escolar contribuem para que as crianças e adolescentes apreendam e cristalizem idéias racistas e práticas discriminatórias.” (CAVALLEIRO, 2001, p.152)

Tendo em vista que o público desse desenho varia entre as mais diversas faixas etárias, algumas vezes é necessário um trabalho à parte com a criança a fim de esclarecer alguns pontos estereotipados nessa animação. Isso se deve ao fato de que, dependendo da idade do telespectador infantil, ele pode estar desprovido de certas habilidades de abstração e senso mais apurado para julgar determinadas questões.

Uma vez que a imagem tem forte influência sobre as estruturas de percepção do indivíduo, não podemos negligenciar o impacto que as animações podem ter numa sociedade onde a presença das imagens é cada vez maior em quase todos os âmbitos sociais. Nesse sentido, Muniz Sodré já nos alerta quando diz que:

“A imagem opera mutações na estrutura psíquica e nos modos de percepção do indivíduo contemporâneo. Daí, a importância ou o grande vulto da televisão. Esta não é um simples “meio de informação” que, ao lado de outros, veicularia conteúdos específicos.” (SODRÉ, 1987, p78)

Então, penso que o cuidado deve ser ainda maior quando o público em questão é aquele menos dotado de criticidade, poder de interpretação e abstração. Jean Piaget dividiu as faixas etárias em fases do desenvolvimento cognitivo, e melhor evidenciou algumas dessas características:

1. Sensório-motor (0 a 2 anos) – A criança é dotada apenas de reflexos neurológicos básicos e começa a construção de esquemas de ação para

assimilar mentalmente o meio. Esse período tem a característica da construção prática das noções de objeto, espaço, causalidade e tempo.

2. Pré-operatório (2 a 7 anos) – É nessa fase que surge a função simbólica; através dela torna-se possível a substituição de um objeto ou acontecimento por uma representação. Se a referência da fase anterior fosse a “inteligência prática”, nessa fase seria a “inteligência simbólica”.

3. Operatório-concreto (7 a 11 ou 12 anos) – É nesse período que a criança desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem e casualidade. Esse é um momento importante porque há também o desenvolvimento da reversibilidade (capacidade de representação de uma ação no sentido contrário) e da abstração de dados da realidade.

4. Operatório-formal (11 ou 12 anos em diante) – A parte cognitiva da criança atinge o seu nível mais elevado, estando dotada de total capacidade de abstração, pensamento lógico, formulação de hipóteses e busca de soluções, sem depender apenas da observação da realidade.

Então, exatamente por ainda não estarem dotadas de determinadas estruturas cognitivas devidamente desenvolvidas, as crianças das duas primeiras etapas (sensório-motor e pré-operatório), apresentam-se como um público especialmente atraente enquanto consumidores em potencial. As crianças das outras etapas do desenvolvimento, já dotadas de capacidade de interpretação e abstração mais significativa, ainda que se apresentem como consumidores atraentes, já exigem um discurso um pouco mais refinado para serem ludibriados pelo material a que estão sendo expostos.

É conveniente destacar aqui que o início da segunda etapa do desenvolvimento, a Pré-Operatória, é um momento de delicada transição. No primeiro estágio, a criança ainda é dotada de uma visão extremamente egocêntrica, sendo substituída na próxima etapa por um pensamento simbólico onde é possível perceber o outro como centro de alguma atividade.

Ora, se esse é o momento em que é dado início a construção das representações e suas relações lógicas, acredito ser também um momento em que seja ainda mais adequado que o uso da TV seja acompanhado de um responsável que oriente o olhar do infanto-teleespectador. Sobre esse momento de transição, Jean Piaget dizia que:

“Entretanto, ao transitar do estado puramente individual que caracteriza a inteligência sensório-motora para a cooperação que define o plano em que o pensamento se mova doravante, após ter vencido o seu egocentrismo e os outros obstáculos que põe em cheque essa cooperação, recebe os instrumentos necessários para prolongar a construção racional preparada durante os dois primeiros anos de vida e para dispô-las num sistema de relações lógicas e representações adequadas.” (PIAGET, 1970, p.359)

Tanto a mudança da primeira etapa do desenvolvimento para a segunda, como todas as outras, baseiam-se num processo de aprendizagem que se dá de forma mais ou menos acelerada de acordo com a faixa etária e o tipo de aprendizagem envolvida. Isso fica evidente ao observar que a criança, neste caso a Julia, tem maior poder de assimilação do mesmo gênero de informações fornecida pelos desenhos à medida que se torna mais velha.

De qualquer forma, esse processo requer um período mínimo de tempo que, como anteriormente discutido, vem se relativizando à medida que as novas gerações já crescem adaptadas às mudanças. Esse período de tempo, muito singular e pessoal, atribui-se ao fato de que o processo cognitivo deve dar conta de assimilar e incorporar as pressões do meio no seu ciclo de organização; esse processo é melhor descrito por Piaget:

“uma relação de *assimilação*, quer dizer, o funcionamento do organismo não destrói, mas conserva o ciclo de organização e coordena os dados do meio de modo a incorporá-los neste ciclo.... se denominamos *acomodação* esse resultado das pressões exercidas pelo meio, podemos dizer, portanto, que *adaptação* é um equilíbrio entre a *assimilação* e a *acomodação*” (PIAGET, 1966, p 17)

Esse processo cognitivo acima descrito está, obviamente, sujeito as influências de seu meio. Todavia, o que desejo destacar aqui é que existe de fato um caminho biológico que a aprendizagem deve percorrer a fim de sedimentar esse novo conhecimento adquirido. Cientes desse caminho, o trabalho dos educadores vem a se tornar mais seguro e sereno uma vez que eles melhor identificam os conhecimentos inéditos àquela criança, bem como os recém-adquiridos e os devidamente sedimentados.

CONCLUSÃO

Após ter a oportunidade de participar do projeto como telespectador, pai e pedagogo, percebi que a TV e os desenhos animados têm um papel muito mais interessante do que sua singela presença em nossa realidade cotidiana demonstra. Digo singela, porque apesar de ser muito marcante, a presença da TV em nossas casas já está naturalizada e não ocupa mais necessariamente o centro das atenções quando ligada.

Uma questão polêmica e muito preocupante sobre a relação com a TV é a exacerbada dinâmica visual, volume de informações e o tempo que os telespectadores têm para digerir tudo que é assistido. Nesse sentido, Bourdieu já questionava: “**o certo é que há um elo entre o pensamento e o tempo. E um dos problemas maiores levantados pela televisão é a questão das relações entre o pensamento e a velocidade. Pode pensar com velocidade?**” (BOURDIEU, 1997, p40)

Dando continuidade à indagação, não é mais possível que seja negado o novo perfil dos jovens que já nascem imersos no mundo globalizado. Talvez aquela concentração anteriormente necessária para estudos através de livros, agora esteja adaptada às pesquisas na internet onde se vê simultaneamente tópicos diferentes. Em relação ao uso da TV, anteriormente ela ainda tinha uma função mais importante enquanto condutor de informações e gerador de entretenimento; com o avanço de certas tecnologias, o uso do CD, DVD e principalmente do computador tornou-se muito mais acessível e atualmente não é raro encontrar numa sala ou num quarto todos esses aparatos reunidos.

Se o uso, o trato, a relação com a TV mudou, então isso afetou o discurso sobre o pensamento e o tempo: “**A ênfase no tempo, dissociada do contexto em que a recepção ocorre, sugere que as pessoas ficam paradas, totalmente concentradas frente à televisão, sem qualquer tipo de envolvimento com outra atividade física ou intelectual**” (VASCONCELOS, 2001, p.115)

Portanto, as novas gerações têm maior facilidade de adaptação em relação ao desempenho de tarefas ou atividades de entretenimento concomitantes.

Ainda assim, o quão adaptadas elas estão, o quanto a questão da interpretação de conteúdo e criticidade das mesmas estão sendo modificadas, é difícil precisar. Cabe aqui o destaque de Geni quando diz que “**Apesar de os jovens constituírem um dos grupos que mais se relacionam com a TV, esse relacionamento é pouco estudado**” (VASCONCELOS, 2001, p111).

Enfim, nada melhor do que o olhar de uma criança para ilustrar o que se pretendeu deixar como dado importante para perceber a influência da televisão na educação extra-

escolar. O intuito dos singelos questionamentos aqui apresentados foi o de, através de poucas e sucintas perguntas, colher uma pequena amostra da repercussão que os desenhos podem ter perante seu público alvo, o público infantil.

A entrevistada é a observadora Julia. Ela tem, atualmente, 10 anos e assiste aos desenhos desde 7 anos; cursa a quarta-série do ensino fundamental em escola privada da zona sul do Rio de Janeiro. Cabe aqui o destaque de que a observadora se enquadra no perfil da criança moderna que já cresce perfeitamente familiarizada com os aparatos tecnológicos “básicos” relativos à de sua época.

Ao ser perguntado por quanto tempo ela assistia ambos os desenhos, foi respondido “*três anos cada um, mais ou menos*”. Essa resposta exigiu ajuda para que ela melhor conseguisse se situar temporalmente. Com a “convergência dos momentos”, provocada, principalmente, pelo advento das novas tecnologias de informação, conforme nos diz Santos (2002), o tempo hoje não é medido apenas pelo ponto de vista da física, chamado de tempo real, mas também do ponto de vista histórico gerando assim a chamada interdependência e solidariedade do acontecer.

Perguntei também o que ela havia aprendido com eles. Não soube responder na hora. Os aprendizados relativos à formação de valores foram devidamente percebidos ao término dos episódios, mas não de forma marcante o suficiente para que ela os citasse aqui, revelando que a manifestação desses aprendizados se dá de forma mais discreta talvez por se tratar de um conteúdo não formal e relativo às relações sociais e suas condutas; e não relativo a um conteúdo sistematicamente organizado.

Ao perguntar com qual desenho ela se identificava mais e por que, a resposta foi: *Me identifico mais com o Tom e Jerry porque gosto muito de gato e rato....e também porque eu estou sempre correndo atrás das coisas, que nem eles... estou quase sempre correndo por causa da condução, tenho que me arrumar rápido e acabo me enrolando com a pressa....estudos tambéme até mesmo o recreio é rápido. No laboratório de Dexter, ele é um gênio e estuda muito. E eu nunca estudo antes da hora e também não sou gênio.....ele também tem uma irmã e eu não tenho. E ele tem um aqui-inimigo e eu não tenho nenhum aqui-inimigo.*

Perguntei também qual o desenho ela achava que contava a história de forma mais rápida. Sua resposta foi: *O Tom e Jerry porque o Jerry está sempre fugindo do Tom....sempre correndo.*

Observo que a falta de tempo à qual Julia se refere ao responder as duas últimas perguntas é, em grande parte, o efeito colateral do fenômeno da globalização. Na realidade, à

maior parte da humanidade é imposta uma realidade que é cruelmente regida pela competitividade, informação e dinheiro. Como consequência, os jovens, ainda que consideravelmente adaptados, têm que lidar com a realidade onde as coisas acontecem num ritmo mais acelerado. Sobre essa ótica, em que a globalização traz consigo uma série de consequências nocivas e para muitos imperceptíveis, Milton Santos é muito esclarecedor ao dizer que:

“Os últimos anos do século XX testemunharam grandes mudanças em toda face da Terra. O mundo tornara-se unificado – em virtude das novas condições técnicas, bases sólidas para uma ação humana mundializada. Esta, entretanto, impõe-se à maior parte da humanidade como uma globalização perversa.

Consideremos, em primeiro lugar, a emergência de uma dupla tirania, a do dinheiro e a da informação, intimamente relacionadas. Ambas, juntas, fornecem as bases do sistema ideológico que legitima as ações mais características da época e, ao mesmo tempo, buscam conformar segundo um novo *ethos* as relações sociais e interpessoais, influenciando o caráter das pessoas. A competitividade, sugerida pela produção e pelo consumo, é a fonte de novos totalitarismos, mas facilmente aceitos graças à confusão dos espíritos que se instala.” (SANTOS, 2002, p37)

Talvez um dos fatores mais importantes a ser aqui considerado é o fato de que, indiferente do grau de influência exercida pela televisão, o aprendizado definitivamente não é de responsabilidade de apenas uma pessoa, instituição ou de um aparato como a TV ou computador. Bem como o aprendizado não começa somente ao entrarmos na escola. A perspectiva de educação aqui compreendida é a de um fenômeno que se passa formal e informalmente através das mais diversas situações vividas desde que nascemos. Sgarbi Oliveira nos acrescenta nesse sentido ao dizer que:

“A rede de saberes que tecemos ao longo de nossas vidas, nos múltiplos espaços em que vivemos e interagimos, são tecidas através de aprendizagens formais às quais somos submetidos desde que nascemos e, também, através de processos cotidianos vivenciados em nossas práticas e nas daqueles com quem convivemos, nos diversos espaços nos quais estamos inseridos” (OLIVEIRA, 2001, p7)

Essa perspectiva de maior amplitude compreende, conseqüentemente, o papel da televisão como agente ativo na formação educacional extra-escolar de uma criança. O quanto esse papel pode ser significativo ou não depende diretamente do conteúdo assistido, bem como do tempo de exposição da criança à programação televisiva e da possível orientação oferecida pelos responsáveis presentes.

REFERÊNCIAS

- BOURDIEU, Pierre. *Sobre a televisão*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1997.
- CAVALLEIRO, Eliane. *Educação anti-racista: compromisso indispensável para um mundo melhor*. In: CAVALLEIRO, Eliane (Org.) *Racismo e anti-racismo na educação. Repensando nossa escola*. São Paulo: Summus, 2001. (racismo)
- COVRE, Maria Lourdes Manzini. *Educação, tecnologia e democratização*. São Paulo, Editora Ática, 1990.
- DEMO, Pedro. *Ironias da Educação*. Rio de Janeiro, DP&A Editora, 2000
- DUARTE, Leneida. *Entrevista com Pierre Bourdieu*. Disponível em <http://www.espacoacademico.com.br/010/10bourdieu.htm>. Acesso em 08 Abr.2007
- DURKHEIM, Emile. *Educação e Sociologia*. São Paulo, Edições Melhoramentos, 1973.
- FONSECA, Adriana Beatriz da Silva. et al. *Celestin Freinet na luta por uma pedagogia aliada ao meio social*. Disponível em: <http://www.uniube.br/institucional/proreitoria/propep/mestrado/educacao/revista/vol04/11/art03.htm>. Acesso em 06 Jul.2007
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 10 edição. São paulo, Editora Empório do Livro, 2005.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- LIMA, Lauro de Oliveira. *Tecnologia, Educação e Democracia*. 2 edição. Rio de Janeiro, Editora Civilização Brasileira, 1979.
- OLIVEIRA, Inês Barbos. Et a. *Fora da Escola também se aprende*. Rio de Janeiro, Editora DP&A, 2001.
- PIAGET, Jean. *A construção do real na criança*. Rio de Janeiro, Zahar Editora, 1970.
- PIAGET, Jean. *O nascimento da inteligência na criança*. Rio de Janeiro, Editora Zahar, 1966.
- PIAGET, Jean. INHELDER, Bärbel. *A psicologia da criança*. São Paulo, Editora Difel, 1982
- SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização*. 9 edição. Rio de Janeiro, Editora Record, 2002.
- SIQUEIRA, Holgoni Soares Gonçalves. PEREIRA, Maria Arleth. *A Interdisciplinaridade como superação da fragmentação* Disponível em: <http://www.angelfire.com/sk/holgonsi/interdiscip3.html> > Acessado em 07 Out. 2007

SODRÉ, Muniz. *A Máquina de Narciso – Televisão, indivíduo e poder no Brasil*. Rio de Janeiro: Editora Achiamé, 1984. (CORRETO)

TEDESCO, Juan Carlos. *O novo pacto educativo: educação, competitividade e cidadania da sociedade moderna*. São Paulo, Editora Ática, 1998.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara. *Vygostky e a Educação*. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.pro.br/vygotsky.html>. Acesso em: 13 Jul. 2007



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
Centro de Ciências Humanas e Sociais- CCH
Escola de Educação - EE
Departamento de Didática - DID

MONOGRAFIA II

ALUNO(A): Rian Maia Azeredo (19991351026)

TÍTULO DO TRABALHO MONOGRÁFICO: A influência dos desenhos animados na educação extra-escolar.

ORIENTADOR(A): Profa. Dra. Maria Elena Viana Souza

FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL

PRIMEIRO AVALIADOR

Professor convidado: DIÓGENES PINHEIRO

Nota: 8,0 (OITO)

Considerações:

- Trabalho interessante e muito bem escrito, que retoma tema clássico da educação infantil, que é a influência da TV na formação das crianças. A metodologia adotada, ao buscar privilegiar o olhar infantil, avança também na possibilidade de uma compreensão renovada de um tema já exaustivamente analisado. Por tudo isso, o trabalho possui méritos inquestionáveis.
- Cabe, no entanto, algumas ressalvas. A primeira refere-se ao cumprimento dos objetivos propostos, tal qual enunciado na página 10, especialmente no que aborda as relações sociais. Mas do que constatar que o desenho reflete a percepção que os produtores têm da realidade, caberia se perguntar se tais percepções são passadas realmente às crianças, o que o trabalho não dá elementos para concluir. A escolha do olhar infantil como um foco importante, embora não único, para olhar essa realidade poderia ser mais bem aproveitado. Essas observações não invalidam os evidentes méritos do trabalho, que foi de leitura extremamente prazerosa. A nota é oito (8,0).

DATA: 12 de dezembro de 2007

Assinatura: [Assinatura]

SEGUNDO AVALIADOR

Professor orientador: MARIA ELENA VIANA SOUZA

Nota: 10,0

Considerações:

Atribuo nota máxima ao trabalho do aluno Rian pela originalidade do tema, pela seriedade com a qual o trabalho foi realizado, pela qualidade da escrita, pela relação teórico-prática, além de atender aos requisitos exigidos para um trabalho monográfico acadêmico.

Parabéns, Rian!

Data: 10/12/2007

Assinatura: Maria Elena Viana Souza

TERCEIRO AVALIADOR

Professor de Monografia II: Janaina S.S. Menezes

Nota: 10,0

Considerações:

O trabalho contém os principais elementos de uma monografia.

Data: 12.12.08

Assinatura: Janaina S.S. Menezes

RESULTADO FINAL

Avaliador 1	Avaliador 2	Avaliador 3	Média final
8,0	10,0	10,0	9,3