

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**A INFLUÊNCIA DA TV NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA  
ANÁLISE DO SÍTIO DO PICA-PAU AMARELO**

**VIVIANA GONDIM DE CARVALHO**

**RIO DE JANEIRO  
2006/2**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**A INFLUÊNCIA DA TV NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA  
ANÁLISE DO SÍTIO DO PICA-PAU AMARELO**

Monografia apresentada  
no Curso de Pedagogia  
da Universidade Federal  
do Estado do Rio de  
Janeiro, como requisito  
para obtenção de grau  
em Pedagogia.

Orientador: Professor Dr. Miguel Angel de Barrenechea

RIO DE JANEIRO  
2006/2

**A INFLUÊNCIA DA TV NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA**  
**ANÁLISE DO SÍTIO DO PICA-PAU AMARELO**

Viviana Gondim de Carvalho

Grau: \_\_\_\_\_

É necessário ao professor guiar a criança sem deixar que ela sinta muito a presença dele, de tal forma que ele possa estar sempre pronto para suprir a ajuda necessária, mas não ser nunca o obstáculo entre a criança e sua experiência.

**(Maria Montessori)**

**AGRADECIMENTOS:**

A Deus, Jesus Cristo e Nossa Senhora pela presença constante em minha vida.

A minha mãe, Rosaly, pelo carinho, amor e incentivo.

Ao meu pai Sérgio, meu namorado Henrique e aos meus amigos, pelo apoio e companheirismo, para que eu tivesse tranquilidade na concretização desta etapa da minha vida.

Ao Professor Dr. Miguel Angel de Barrenechea e aos mestres que impulsionaram para o desenvolvimento e formentaram-me o desejo de continuar.

Um grande abraço, a todos

Obrigada!

Viviana

## SUMÁRIO

RESUMO.....	01
Introdução.....	02
1. Formas de viabilidade.....	05
1.1 A família.....	06
1.2 A escola.....	08
1.3 A sociedade.....	10
1.4 Meios de comunicação de massa.....	11
2. A representação das formas de sociabilidade na televisão.....	15
2.1 Televisão e família.....	16
2.2 Televisão e escola.....	21
2.3 Televisão e sociedade.....	24
2.4 A televisão na vida da criança.....	27
3. A criança e a linguagem televisiva.....	31
3.1 A influência da linguagem televisiva.....	32
3.2 Como as crianças entendem a televisão.....	36
3.3 O que se aprende com a televisão.....	39
3.4 A televisão pode educar?.....	42

4. O Programa Sítio do Pica-Pau Amarelo e a criança.....	47
4.1 Aspectos da obra.....	47
4.2 Personagens e papéis.....	50
4.3 Identificação e socialização através do programa.....	53
4.4 Família, escola e sociedade nos episódios do programa.....	59
Considerações Finais.....	63
Bibliografia.....	67

## RESUMO

Este trabalho pretende analisar de que modo opera a televisão no processo de socialização e formação da criança. Para isso realizamos um levantamento bibliográfico acerca do tema, que foi abordado, para tentar esclarecer a questão: como a TV pode contribuir na formação da criança? Primeiramente, apresentamos as formas de sociabilidade e como estas formas são representadas na televisão. Depois discutimos a linguagem televisiva e a maneira como as crianças entendem tal linguagem. Finalmente, com base na análise feita do programa infantil Sítio do Pica-Pau Amarelo, da Rede Globo, mostramos a importância educativa do processo de socialização da criança propiciado pela TV.

### Palavras-chave

Sítio do Pica-Pau Amarelo, Criança, Televisão, Socialização, Educação.



## Introdução

A sociedade sobrevive, dentre outros fatores, graças ao processo de transmissão de cultura. O saber, os valores, os costumes, as normas coletivas são expostos como modelos a serem seguidos, onde cabe à criança aceitá-lo ou não. Esses modelos são incorporados através das experiências vividas, que resultam da interação da criança com o outro. Essa interação é o que chamamos de processo de socialização.

No entanto, na nossa sociedade contemporânea, a ampliação do mundo pelos meios de comunicação faz com que essas experiências vividas pela criança através do contato com o mundo, dê lugar a uma experiência vivida pelo "isolamento" que estes meios proporcionam.

Além da escola e da família, que antes eram os únicos mediadores de conhecimento, também surgem os meios massivos de comunicação que ajudam no processo de socialização da criança. Isto não quer dizer que eles venham substituir a escola ou a família, pois sabe-se da importância desses laços de socialização para o desenvolvimento da criança, mas a TV principalmente fomenta situações de interação entre a criança e os demais integrantes da sociedade.

Levando em conta o assinalado, vamos abordar o papel desses grupos primários na socialização da criança e suas formas de representação na TV. A televisão, por exemplo, na representação da família apóia-se na moral doméstica simulando um contato íntimo com o espectador. Na representação da escola, a televisão rompe com as barreiras do ensino sistemático,

organizado, estereotipado, mostrando-se como um meio divertido de transmissão de saber.

Não podemos deixar de frisar que, no Brasil, a TV ocupa um espaço de destaque (gerado pela falta de acesso da maioria da população ao teatro, cinema, lazer e educação) principalmente na vida das crianças, que chegam a passar cerca de duas ou mais horas em frente à TV. A partir desses dados obtidos através de uma análise que mostra o panorama da criança como consumidora da mídia, que vamos avaliar como a TV pode auxiliar no aprendizado e na socialização da criança.

A televisão utiliza recursos audiovisuais para prender a atenção das crianças e transmitir conhecimentos. Porém, nem sempre elas são capazes de entender as mensagens televisivas da mesma forma que os adultos. É com base nisto que dedicamos um capítulo para estudar como a criança é capaz de decodificar o código televisivo.

É importante deixar bem claro que o objetivo deste estudo é privilegiar uma postura "emissionista"<sup>1</sup>, apontando tanto os aspectos positivos como também os aspectos negativos do emissor que, no caso estudado é a televisão, quando chega à criança.

Também, devemos ressaltar como a educação é importante, mesmo quando ela é propiciada por um meio de comunicação. A educação formal, por si só não pode mudar o mundo, mas tem papel fundamental para não deixar funcionar o discurso da violência tão comum na atualidade.

---

<sup>1</sup> Emissionista: Entendemos como postura "emissionista" aquilo que emite ou envia alguém ou algo.

Jogar bombas é não reconhecer que o outro é um ser humano que tem o mesmo valor que aquele que se torna agressor.

Há diferenças culturais, mas é preciso criar a partir daquilo que é igual, aceitando sempre os novos modos de ver o mundo.

Não devemos impor uma cultura sobre as outras, mas é importante reconhecê-las, acolhendo as suas diferenças.

A televisão, às vezes, é discutida como se todos os programas fossem iguais, mas não é assim, sempre encontramos propostas diferentes. Há dois fatos que apesar de muitas vezes se misturarem, são importantes para diferenciar tais programas: ao público que a programação se destina (adultos ou crianças) e avaliar se o conteúdo informativo da proposta televisiva é destinado à educação sobre o mundo e sobre a sociedade, ou se é apenas um entretenimento.

A realização deste trabalho surge no intuito de mostrar que a televisão não só se resume a programas com danças sexuais ou à apologia da violência ou a usufruir da vulgaridade, mas a programas que possuem conteúdos contrutivos, edificantes, como o *Sítio do Pica-Pau Amarelo*. É neste delicioso mundo do “faz-de-conta” baseado nas histórias de Lobato que vamos analisar a TV como instrumento de socialização da criança. Partindo do princípio de que a televisão é uma das formas de socialização da criança, vamos estudar até que ponto a televisão educa ou deseduca.

## 1. Formas de viabilidade

A sociabilidade é a qualidade de ser sociável, é a tendência que o ser humano tem para viver em sociedade.

As diferenças de costumes de uma sociedade para outra são em muitos casos claras. Estas diferenças se dão não apenas pela relação com o meio natural; mas pela adequação do indivíduo à sociedade: é esse processo que chamamos de *socialização*.

A socialização é o processo pelo qual a sociedade, a comunidade, a organização formal ou o grupo transmitem seus costumes aos seus membros. Significa transmitir idéias, crenças, atitudes, padrões de comportamento. O processo de socialização molda nossos desejos, atitudes e hábitos.

Com a socialização, aprendemos nossas posições e expectativas quanto aos papéis que devemos desempenhar na sociedade. Até mesmo a autopercepção, a imagem que temos de nós mesmos, surge em nós porque aprendemos com os outros. A socialização cria qualidades que nos tornam humanos. Temos potencial para a ação humana ao nascer, mas adquirimos a linguagem, o "eu" (sentido de quem se é e como se ajustar à sociedade), a mente e a consciência quando nos tornamos socializados.

Para que sejamos socializados precisamos dos agentes de socialização, que podemos definir como indivíduos e instituições que participam deste processo: a família, a escola, a sociedade, a televisão e outros meios de comunicação. Neste capítulo, vamos examinar de que forma esses agentes de socialização podem ajudar no processo de sociabilidade das crianças.

## 1.1 A família

Neste item, vamos analisar qual é o papel da família na formação da criança. A família é a primeira etapa de socialização, a base de aprendizagem através da qual a criança irá aprender normas, noções sociais, culturais e emocionais. Esse aprendizado levará a criança a um processo de desenvolvimento cognitivo, sensorial, motor e afetivo. Através da família muitos conceitos da cultura são transmitidos primariamente à criança.

Por ser fundamental na vida do indivíduo, a família é considerada como agente primário de socialização. Os grupos primários ajudam a enxergar o mundo como ele é visto por outros membros da sociedade.

Segundo Cooley (1909 apud **CHARON; JOEL**, 2000), os grupos primários são importantes tanto para o indivíduo quanto para a sociedade, porque é através deles que serão transmitidas estruturas como a linguagem e conceitos como mente, "eu" e consciência<sup>2</sup>, além de um laço emocional necessário para o bem-estar geral. O processo de socialização através da família começa na infância e só se torna mais intenso no segundo ano de vida, quando as habilidades cognitivas da criança se aprimoram e ela se torna independente e autoconsciente. À medida que ela se desenvolve, o processo de socialização se torna mais complexo.

As crianças podem ser socializadas através das técnicas diretas, da imitação e da identificação.

---

<sup>2</sup> A consciência é um conhecimento das coisas e de si) e um conhecimento desse conhecimento (reflexão). (**CHAUI; Marilena**, 2000: 117).

As técnicas diretas são recompensas, punições, explicações empregadas pelos pais para tentar estabelecer regras e controlar ou modificar as atitudes dos seus filhos. Já a imitação e a identificação consistem no exemplo dos pais. **MUSSEN, CONGER, KAGAN e HUSTOM (1995)**, dizem que a *imitação* é a cópia de comportamentos específicos de alguém e a *identificação* é o processo pelo qual a criança incorpora características e padrões globais de comportamento de outra pessoa. Para os autores, a identificação depende de um forte vínculo emocional e da percepção que a criança tem de si, a imitação não, trata-se apenas de repetição de comportamentos.

Entretanto, não é só com os pais que a criança se identifica. No programa *Sítio do Pica Pau Amarelo*, por exemplo, o processo de identificação ocorre quando a criança é capaz de incorporar características e comportamentos dos personagens.

Algumas qualidades sociais e pessoais como ser generoso, valorizar o desempenho intelectual e a autoconfiança, não se dão pela imitação, recompensa ou punição, mas surgem de aspectos gerais do ambiente familiar no qual a criança está inserida, das práticas educativas e da identificação com familiares. Não podemos deixar de enfatizar que a forma de educar as crianças varia de uma cultura para outra, de uma família para outra, de uma época histórica para outra.

## 1.2 A escola

**MINUCHIN & SAHPIRO**, (1983 apud **MUSSEN, CONGER, KAGAN e HUSTON**, 1995, p. 468) definem a escola como "uma instituição social que reflete a cultura da qual faz parte; transmitindo aos jovens os valores de um povo e uma visão de mundo". Podemos dizer que a escola é um sistema social (assim como a família e a *Tv*) responsável pelo processo de socialização da criança. Através dela, as crianças aprendem regras de moralidade, modos de falar, convenções sociais, atitudes e formas de se relacionar com os outros, padrões de análise e, é claro, as habilidades escolares.

Numa sociedade capitalista como a nossa, inúmeros critérios delineam a participação das diferentes classes e camadas sociais. Dentre eles, podemos destacar o grau de escolarização do integrante da sociedade.

A escola surge como instituição responsável por transmitir o saber e o professor e o aluno desempenham papéis fundamentais nesse processo, ao aluno cabe aprender aquilo que o professor ensina. De acordo com **PENTEADO** (2000,p.101), "a relação professor-aluno é mediatizada pelo 'conteúdo' ou 'conhecimento' a ser aprendido". Não podemos deixar de observar que o professor é figura muito importante, pois suas ações servem de exemplo para o aluno. Os professores censuram, recompensam, além de exprimirem expectativas e qualidades.

Os conteúdos trabalhados pela escola são sistematicamente organizados de forma racional e metódica para orientar condutas. A escola transmite o aprendizado desses conteúdos através da linguagem oral e escrita, dando ênfase à última. No programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo* a escola é

representada pelo personagem Visconde de Sabugosa, um boneco de milho criado por Pedrinho, que se tornou um sábio depois de ser esquecido dentro da biblioteca. Visconde sempre de óculos, rodeado de livros, representa o ensino estereotipado da escola.

Lembremos, agora, os métodos empregados na escola. O livro didático como recurso para ajudar no processo de aprendizagem da criança é composto de texto escrito (palavras) e de ilustrações (ícones). O signo icônico possibilita que o indivíduo (receptor) conheça ou reconheça o objeto numa foto sem ao menos tê-lo visto antes. Para isso, não é necessário familiaridade com o objeto. O ícone irá propor a compreensão da realidade apresentada pela palavra. Já o símbolo é um método de conhecer coisas novas, mas que não visa necessariamente o conhecimento da coisa representada como ela é.

No entanto, a escola não é apenas um âmbito onde se aprende somente através de livros para criança, ela consiste num espaço para brincar, jogar e interagir com outras crianças, sem ser interrompida, apesar da disciplina exigida. Segundo **FREITAG** (1994 apud **PENTEADO; HELOÍSA**, 2000), a atividade lúdica tem o seu papel no processo de aprendizado da criança, pois é através dela que a criança constrói de maneira adequada o pensamento lúdico, a autonomia moral e a linguagem socializada.

A escola permite que a criança que a freqüente, se expresse de forma mais socializada que aquela que nunca teve experiência escolar. A escola desempenha papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e lingüístico da criança.



### 1.3 A sociedade

A sociedade é considerada pelos sociólogos, a maior organização coletiva, onde existem todas as demais. Na sociedade, encontramos grupos, organizações formais, comunidades: ela é um conglomerado de indivíduos, que vive submetido às mesmas leis e cujas instituições fundamentais serão definidas por padrões culturais comuns. **PARSONS**(apud **CHARON; JOEL, 20001**), diz que a sociedade estabelece divisões para atender as exigências de sobrevivência: estruturas políticas, econômicas, familiares, religiosas e militares. Essas instituições influenciam tudo aquilo que fazemos.

No Sítio *do Pica-Pau Amarelo*, o delegado, a dona da pensão, o padre funcionam como representantes dessas instituições transmitindo valores, regras, papéis sociais que devem ser desempenhados perante a sociedade.

Não seríamos seres humanos sem sociedade, nascemos em sociedade, com regras, com pessoas para serem socializadas. Não podemos ver a força da sociedade, mas sabemos que ela atua em nós de uma forma ou de outra. **CHARON (2000, p.30)** expressa bem o poder dessa força "invisível": "A sociedade tem condições de existir somente porque penetra no interior do ser humano, moldando nossa vida íntima, criando nossa consciência, nossos idéias, nossos valores". A partir disso, as regras da sociedade e os costumes passam a ser nossos. Por isso, nos sentimos ofendidos quando alguém viola as regras e, para reafirmar tal regra, utilizamos a punição. É o que acontece no Sítio quando o bandoleiro João do Talho e seus comparsas cometem crimes e são presos. Isso é uma forma de punição para quem não segue as regras estabelecidas pela sociedade.

A ordem social se desenvolve por intermédio dos padrões coletivos que estabelecemos, das regras, das verdades e estruturas que criamos. Ela é mantida pela família, pelos meios de comunicação, pelas escolas, pelos líderes políticos e pelas religiões. As regras e punições também ajudam a manter a ordem.

Desde o nascimento, dependemos do próximo para sobreviver, precisamos que os outros nos alimentem e nos livrem do perigo. É através dessa interação com o outro que sabemos como agir e aprenderemos a sobreviver. **CHARON (2000)**, destaca que durante toda a nossa vida estaremos inseridos dentro de uma organização social, com regras que devemos seguir. Muitas de nossas qualidades individuais dependem da vida social, isto é, da interação. Somos atores sociais e nossas ações devem se ajustar às pessoas que nos cercam: o que fazemos será resultado do que as pessoas que nos cercam estão fazendo. Através da sociedade e de seus membros, vamos criar valores, habilidades, capacidades para conviver socialmente e para desenvolvermos nossa personalidade.

#### **1.4 Meios de comunicação de massa**

Segundo **CAPPARELLI (2002)**, atualmente, os pais e a escola deixaram de ser os únicos mediadores do conhecimento. Hoje, a socialização também se dá através dos meios massivos de comunicação.

A cultura da mídia substituiu instituições tradicionais como os instrumentos mais importantes de socialização e os jovens, muitas vezes, recebem das corporações das mídias, materiais e modelos de comportamento que formam sua identidade, deixando em segundo plano seus pais e professores. (**KELLNER, 1998** apud **CAPPARELLI, SERGIO, 2002, p.133**).

Houve uma mudança na mediação do saber, que pode ser observada no acesso das crianças ao conhecimento sem o controle dos pais ou da escola. A construção da identidade está em crise por causa da sociedade na qual vivemos. A sociedade capitalista, que se encontra numa fase oligopolista (tipo de estrutura em que poucas empresas detêm o controle da maior parcela do mercado), muda o estar do homem na sociedade. À medida que surgem representações culturais, também surge uma multiplicidade de identidades possíveis, às quais podemos nos identificar de maneira temporária,

Os jovens da sociedade moderna têm acesso direto aos meios de comunicação. Tais meios colocam à disposição modelos de comportamento, relativizam conteúdos e valores, ajudando até na estruturação da personalidade. A ampliação do mundo por meio da comunicação de massa tira da sociedade a tradicional experiência adquirida através da convivência com o mundo, para dar lugar a uma relação privada entre o indivíduo e o meio, que coloca o mundo à distância. A experiência vivida em grupo dá lugar à experiência vivida pelo isolamento através dos meios massivos.

A cultura modificada traz um impacto no modo de viver moderno. Segundo **SODRÉ** (1984, p.121), a cultura é constituída por regras de comunicação que regem as trocas dos indivíduos. Tais trocas serão necessárias para a existência humana, mas no mundo contemporâneo, elas se dão através da monopolização da fala. Nenhum dos meios de comunicação de massa realiza um verdadeiro processo de comunicação, uma vez que o emissor não oferece possibilidade de resposta ao receptor.

Os meios massivos de comunicação constituem uma cultura, a cultura de massa. Para **COELHO** (1981 *apud* **PENTEADO; HELOÍSA**, 2000, p.27) "Essa

cultura de massa não se liga a um dado estrato da estrutura social". A cultura de massa é composta de ideologias e valores que provém das camadas mais ricas, até as mais pobres da sociedade. Essa cultura de massa adota objetivos definidos, hábitos comportamentais a serem modificados e hábitos intelectuais a serem conservados. Um hábito é criado pela repetição de comportamentos em condições semelhantes.

O modo de viver moderno traz à tona uma cultura em transformação. A comunicação surge não para ser algo destacado da sociedade, ela nasce produzindo alterações fundamentais nas formas de estar no mundo, enfim, os meios trazem uma transformação na sociabilidade do indivíduo.

A comunicação, na sua modalidade mais atual, não surge como coisa à margem, como algo simplesmente agregado ao novo mundo. Ela se apresenta não como simples 'mensagens' e/ ou 'efeitos', antes aparece como momento instituinte e instituído da atualidade. Seu poder não se circunscreve a transportar/'inculcar' ideologias, mas tem expressiva abrangência ,abarcando alterações fundamentais de estar no mundo, de sua percepção sensível e/ou intelectual, enfim, de uma nova sociabilidade e de sua contemporânea dimensão pública engendradas na novidade nomeada comunicação mediática. ( RUBIM, 2004, p.113).

Todos os meios interferem no processo de socialização da criança que, antes, acontecia fundamentalmente em dois ambientes: o escolar e o familiar. A televisão, por exemplo, é um instrumento socializante importante. No caso das crianças, a tv está presente desde o início da vida: muitos pais deixam as crianças em frente ao aparelho televisivo, para elas se acalmarem ou se distraírem. A tv irá funcionar para essas crianças como um instrumento de conhecimento do mundo fornecendo precocemente as informações e os valores da sociedade antes mesmo delas irem para a escola ou terem contato com outras crianças.

Para **PENTEADO** (2000, p.40), a televisão surge como um caminho para adquirir conhecimento, o que será fundamental em lares nos quais os pais possuem baixo nível escolar. A tv transmite para as crianças habilidades intelectuais, informações e possibilitando a aprendizagem social.

De acordo com **MUSSEN, CONGER, KAGAN e HUSTOM** (1995), as crianças adquirem conhecimentos sobre relações sociais e comportamento pela tv.

Aprendem scripts para muitas situações da vida real tais como o que as pessoas devem fazer em reuniões, em uma base militar, em um casamento real e em muitos outros ambientes com os quais elas têm pouco contato direto. (**MUSSEN, CONGER, KAGAN E HUSTOM**, 1995, p.497).

Se a tv antes fugia de alguma forma ao controle da escola e dos pais, com a *Web* não poderia ser diferente. Para **CAPARELLI** (2002, p.134), a *Internet* amplia a aquisição do conhecimento sem uma ordem de saberes, sem o controle dos pais e da escola que visam um conhecimento através de um percurso organizado.

Já o rádio, que historicamente surgiu antes da tv, não tem atualmente tanta influência quanto a tv, o cinema e a *Internet*. Quando assistimos à televisão ou a um filme estamos recebendo conhecimento do mundo exterior através de imagens e sons, o que não estimula a imaginação. Já no rádio o processo é o inverso. Como só trabalha com a audição, o rádio deixa uma certa lacuna visual, o que nos obriga a preenchê-la com a imaginação. As crianças em geral costumam preencher esta lacuna através de seus próprios conhecimentos e experiências.

A *Internet*, o rádio, a tv tratam de um novo território, através do qual os jovens passam a ter conhecimento sobre o mundo.

## **2. A representação das formas de sociabilidade na televisão**

Assim como as outras mídias, a televisão ensina às crianças modos de ser e de estar na cultura onde estão inseridas. A televisão não constitui apenas uma fonte de lazer e informação, mas um espaço onde circula uma série de valores, representações, concepções relacionadas a um aprendizado cotidiano sobre o que somos, como devemos educar nossos filhos, como deve ser a nossa alimentação diária, como devemos ver os homens, mulheres, negros, pobres, ricos, portadores de deficiência, grupos religiosos, partidos políticos, entre outros. É um espaço onde se educa, se faz justiça, onde se promove uma investigação de fatos relativos à violência, à corrupção.

Não podemos negar a participação dos meios de comunicação, principalmente a televisão, na formação da criança. É no espaço da mídia que se constitui um lugar de formação do sujeito contemporâneo junto a escola, a família, as outras instituições. A televisão produzirá imagens, significações, saberes que, de alguma forma, se dirigem à "educação" das pessoas, ensinando modos de ser e de estar na cultura, produzindo sujeitos na cultura. Para Vygotsky, a atividade do sujeito refere-se ao domínio dos instrumentos de mediação, inclusive sua transformação por uma atividade mental. Para ele, o sujeito não é apenas ativo, mas interativo, porque forma conhecimentos e se constitui a partir de relações intra e interpessoais.

Neste capítulo, a preocupação central é destacar como as formas de sociabilidade serão representadas na televisão. Para isso, vamos analisar quais os recursos que a televisão utiliza para tal representação. A partir disso,

discutiremos como as crianças interpretam e usam essas mensagens sociais exibidas na tela.

## 2.1 Televisão e família

A tv é capaz de dirigir suas mensagens para todas as classes sociais. Dessa forma, a televisão apaga as diferenças individuais e possibilita que todas as camadas sociais tenham conhecimento de outras formas de vida social, comportamentos, valores.

A cultura veiculada pela televisão só pode ser uma cultura sincrética, resultante da mistura pouco coerente entre valores e ideologias ligadas às classes populares e às classes médias, na medida em que se faz preciso que sejam eliminados todos os conteúdos capazes de dividir profundamente o público. (SODRÉ, 1984, p.77).

Para SODRÉ (1984, p.56), "a tv irá se dirigir ao público através do vídeo, simulando um contato direto e pessoal". No entanto, esse contato íntimo simulado pela televisão se apóia na família como um grupo receptor necessário, cujo objetivo principal não é apenas atingir a um único membro, mas à família como um todo, como uma instituição com princípios morais específicos. A mensagem produzida pela tv será marcada pela emissão e recepção, isto é, pela produção e consumo, porém nenhum dado poderá existir se não houver característica de recepção ou de consumo. Segundo SODRÉ (1984, p.58), a recepção das mensagens terá como base o espaço familiar. A televisão se dirige ao telespectador como um indivíduo que faz parte de uma comunidade familiar reunida num lugar da casa onde se concentra geralmente

a atividade coletiva. O autor comenta, como se dá o modo de recepção televisiva:

Este modo de recepção se inscreve no sistema significativo de produção televisiva, intervindo tanto na natureza como na qualidade dos conteúdos transmitidos. É sintomático que a telenovela brasileira que já alcançou um índice notável de especificidade televisiva tenha começado com drama. A unidade de lugar era a casa, acentuada em seus diferentes compartimentos: alcova (O Direito de nascer), a copa-cozinha (Antônio Maria), a sala de visita (Beto Rockfeller) etc. (SODRÉ, 1984, p.58).

Essa produção de mensagens que se mostram para o telespectador como algo familiar fará com que o indivíduo enxergue a tv como algo “natural” na sua casa, capaz de lhe oferecer um olhar familiarizado dos acontecimentos do mundo, ou seja, a televisão “traduz” o mundo a uma ótica familiar.

A simulação do espaço íntimo e familiar aqui discutido abre margem para uma outra questão: a repetição de imagens. No contato televisivo, o emissor familiarizado se referir ao receptor em idênticas condições. A familiaridade no rosto do apresentador, a conversa íntima, tudo é colocado de uma forma familiar, para naturalizar a apresentação do mundo e possibilitar uma identificação com o espectador.

A televisão também representa o real. **MOSCOVICI** (1961 apud **SODRÉ, MUNIZ**, 1984) define representação como um processo de mediação entre conceito e percepção. Representação, para o autor, é um fenômeno social aonde um conjunto de imagens se estrutura a partir das significações sociais ou das atitudes dos sujeitos da representação.

Entretanto, essas representações ajudam a formar opiniões e mapear comportamentos, encaixando-os à realidade de uma determinada formação social.



Para JUPY (2000, p.45) "a imagem que a televisão vincula precisa estar ligada, de alguma forma, às representações sociais já conhecidas do grande público". A tv faz parte da sociedade, por isso seu conteúdo deve ser adaptado aos costumes e às tendências sociais já existentes. SODRÉ (1994,p.81) explica que, através da familiaridade das imagens, da incorporação do real ao campo da família e da produção do real existente, a tv reforça os hábitos da sociedade a partir de parâmetros morais da instituição familiar. Ele ainda afirma que o conteúdo da programação será fundamentado na moral doméstica. De certa forma, para o sistema televisivo, a lógica do mundo pode ser a mesma das relações interpessoais modeladas pela família.

A família surge como uma espécie de formação grupal que controla a vida comunitária dos indivíduos, tendo maior importância do que o Estado e que a sociedade civil. A família no *Sítio do Pica-Pau Amarelo* é representada pela avó e seus netos e não pelos pais e seus filhos.

Para SODRÉ (1996), a telenovela teria o mesmo significado do "romance familiar" descrito por Freud, onde o indivíduo, para definir as fantasias no seu momento de alucinações, inventa uma família e atribui papéis a ela. SODRÉ, quando fala de "romance familiar", mostra que a telenovela, se reduz à fantasia (o contato imaginário do indivíduo com a tv é uma fantasia) só que misturando a imaginação com a realidade.

O programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo* por ser uma teledramaturgia também mistura fantasia e realidade. O texto produzido pela telenovela, mesmo sendo algo imaginário aborda características da realidade (fatos jornalísticos, livros ou filmes em destaque), ou outros traz à tona fatos históricos. No *Sítio* a avó Dona Benta sempre lê histórias de livros conhecidos na realidade. Ao ler as histórias

para os netos, Dona Benta sempre apresenta o autor, as características do livro, o formato do livro.

No entanto, a telenovela segue uma moral doméstica, onde a realidade da telenovela está baseada na moral caseira.

A realidade que a telenovela restitui a seu público é a realidade (sonhada) da moral caseira, convenientemente administrada pelo *medium*. Através dela percebe-se claramente, porém, que a tevê tem muito pouco da decantada janela para o mundo, sendo antes o espelho deslumbrante da ordem de produção. (SODRÉ, 1984, p.83).

Para JUNQUEIRA (2003, p.3 -4), a telenovela ocupa dois papéis sociais na construção dos valores e crenças comunitários. O primeiro é o de mudança social. A novela apresenta novos valores diferentes daqueles que já estão estabelecidos ou firmados pelo tempo histórico. O segundo seria o de reprodução social, a telenovela é um produto sócio-cultural, com função de reproduzir valores sociais e estabelecer debates sobre assuntos de ordem moral e social.

Para SODRÉ (1996), as representações sociais acabam incorporando conteúdos relativos à vida cotidiana, que é adaptada a uma fácil comunicação: a apresentação de novos valores acaba passando por um mecanismo de "familiarização", eles se ajustam a um quadro psicológico e social já conhecido. SODRÉ afirma também, que tais representações resultam numa ação comunicativa entre indivíduos e grupos, onde as imagens e fantasias são comuns a todos os membros do conjunto.

Sabemos que a telenovela produz representações sociais mas que, além de comunicar por intermédio da imagem, ela também comunica através do registro verbal (característica herdada da rádio novela).

Essa lógica é a mesma que opera na percepção e interpretação da sociedade e das relações sociais. Esta representação é composta de duas perspectivas do mundo social: uma, centrada nos valores individuais e, a outra, nos valores morais.

Tais representações sociais permitem uma identificação entre telespectador e personagem e/ou família, relaciona as famílias a determinados ambientes sociais, como, por exemplo, a pensão Pão Doce de Dona Joaquina e a mercearia do senhor Elias, ambos do Programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo*. De acordo com **JUNQUEIRA** (2003, p.9), as representações da telenovela recolocam determinados ambientes na dimensão familiar, não porque o telespectador as perceba dentro da sua casa pela televisão, mas porque as relações individuais existentes nos ambientes sociais exteriores, isto é, nos ambientes "fora da casa", são transformados em relações onde prevalecem o caráter subjetivo e emocional. Essas relações podem ser observadas nos dois exemplos citados acima, de ambientes sociais nas quais os personagens quase sempre aparecem em conversas íntimas, mesmo no seu lugar de trabalho.

Entretanto, a telenovela não cumpre apenas o papel de divertimento, mas preenche funções tanto de reprodução como de mudança social: é uma "oficina" onde se pode reformular, misturar, reproduzir, transformar e negociar valores morais, individuais e sociais, que nos ajudam na nossa representação social de sujeito, de família, de país e de mundo.

## 2.2 Televisão e escola

Já foi comentado no primeiro capítulo que a televisão (assim como a família e a escola) também atua como mediadora de conhecimento: através dela, as crianças podem desenvolver habilidades intelectuais, obter informações e aprendizagem social. No entanto, o que está em jogo neste tópico é se a tv é capaz de transmitir conhecimentos e representar os valores da escola e de que forma isso acontece.

A transmissão de conhecimento pela escola e pela televisão ocorre de maneiras diferentes. Podemos dizer que, na escola, são trabalhados conteúdos sistematicamente organizados, racionais, metodicamente ordenados, que orientam condutas de acordo com a racionalidade humana. Já na televisão, os conteúdos transmitidos dizem respeito à "atualidade", ao "momento", interferem na vida do telespectador porque são acontecimentos do seu cotidiano. O fato de a escola representar um ensino baseado na racionalidade e a televisão um ensino baseado no cotidiano, deixa a sensação que a televisão tem mais algo a dizer sobre a vida do que a escola.

A escola especializou-se em dizer coisas que a criança considera certas, mas não reais (à margem do plano do sentido, não significativas para a vida) enquanto a televisão lhe dá coisas reais, embora nem sempre certas. Aceitar esse paradoxo é natural para as novas gerações. A escola aceitou esta pouca construtiva divisão (...) Deixa assim toda a tecnologia dos novos meios e sistemas simbólicos e a do sentido (a realidade, o saber vinculado à ação) para a cultura extra escolar. (PABLO DEL RIO apud MELLO, ELSON, 1998, p.85).

A escola se mostra como um campo de saber onde se deve compreender os conteúdos, que geralmente são expostos através de aulas, com imagens, som, movimento e informações que se adaptam à vida, ao cotidiano.

Ainda que a televisão exiba conteúdos inadequados e não produza um conhecimento conforme um sistema, não podemos descartar que tais conteúdos sejam capazes de produzir um efeito de socialização, que irá competir com a escola. Não podemos deixar de frisar que ambas exercem um papel socializante no indivíduo. Já discutimos como a escola e a tv diferem na maneira de transmitir conhecimentos. Porém, fica uma pergunta: como os valores da escola são representados na televisão? Podemos respondê-la citando, como exemplo, os programas educativos. Tais programas são capazes de ensinar atitudes, comportamentos e concepções de mundo, baseados no que possam dizer os pais e os professores. Os programas educativos não possuem a preocupação conceitual de ensinar números, letras, mas a preocupação de inserir conceitos de vivência, do livro, da cultura, da higiene, da ciência. No programa *Rá-Tim-Bum* o discurso pedagógico se aproxima do institucionalizado na escola, que chamamos de tradicional. Neste programa, a criança não é sujeito do seu processo de aprendizagem: ela depende dos adultos e professores para construir conhecimentos, reproduzindo uma situação que é característica da escola tradicional <sup>3</sup>.

Embora a primeira versão do programa *Rá-Tim-Bum* expresse a idéia da instituição tradicional, no programa *Castelo Rá-Tim-Bum*, produzido com base no programa *Rá-Tim-Bum*, há uma preocupação de seus idealizadores de "educar divertindo".

---

<sup>3</sup> Segundo **Rubem Alves**, a "escola tradicional" se caracteriza por estar baseada em "programas" em que os saberes, organizados numa determinada ordem, são estabelecidos por autoridades burocráticas superiores ausentes. Os professores sabem o programa e o ensinam. Os alunos não sabem e devem aprender.

Seus 23 personagens ensinam os diferentes significados das palavras, o uso do dicionário, como é a confecção de um jornal, algumas características sociais brasileiras etc., tudo de uma forma divertida.

No *Sítio do Pica-Pau Amarelo* os personagens também ensinam à criança de forma divertida sobre livros, gramática, ciências.

As narrativas dos programas educativos como “*Castelo Rá-Tim-Bum*” e o “*Sítio do Pica-Pau Amarelo*” têm uma estrutura parecida ao do conto popular, com heróis, vilões, competições e resultados vitoriosos. Para **GUIMARÃES** (1999, p.53), esta narrativa vai ao encontro das expectativas do público-alvo, uma vez que torna a criança o herói da história, sujeito de seu processo de aprendizagem. A autora continua a sua reflexão afirmando que tais narrativas dizem para a criança que ela é capaz de resolver determinada situação que esteja diante dela, sem a ajuda dos conceitos mediados pela escola ou mesmo pela família.

Assim, podemos dizer que os programas de tv que estão baseados na escola não possuem a proposta de promover uma educação capaz de seduzir, desafiadora, mas repetem um discurso tradicional.

O que queremos dizer é que tais programas não estimulam o que chamamos de autonomia(uma vez que é preciso dos pais e da escola para construir conhecimento), diferente dos programas que divertem e educam ao mesmo tempo e que, partindo do cotidiano, estimulam a ação, a pesquisa, a realização dos desejos da criança e a construção dos seus conhecimentos por ela mesma.

Entretanto, a televisão, com a falsa impressão de liberdade, só faz com que o telespectador fique submisso à escolha do tema, à proposta do programa, ou

seja, a liberdade de ser o controlador do seu próprio conhecimento só faz com que o receptor fique subordinado de forma involuntária às imposições da televisão.

A televisão, como concorrente da escola, tem vantagem por ser mais ágil, imaginativa, colorida, barulhenta, por veicular o novo, o que está na moda, por permitir a liberdade de se aprender sem a presença física do educador. A tv se mostra mais sedutora do que a escola mesmo oferecendo ao indivíduo um espaço de isolamento, de recolhimento individual, onde não é necessária a participação do espectador, a reflexão e nem a autocrítica.

### **2.3 Televisão e sociedade**

Por ser uma organização social, a sociedade é formada por diversas instituições, como escola, família, meios de comunicação. Esses membros da sociedade auxiliam o indivíduo na criação de valores e de capacidades para conviver socialmente.

Os meios de comunicação de massa colocam à disposição dos indivíduos modelos de ação, relativizam conteúdos e valores, ajudando até na estruturação da personalidade.

A televisão, em especial, é um canal de comunicação sócio-cultural, que gera a notícia, a informação, o entretenimento. Toda a sua produção está vinculada ao sistema social, no qual ela está inserida. A representação da realidade, ou seja, das imagens, conceitos, significações referentes ao mundo externo é construída seguindo como parâmetro a atividade do sujeito, individual ou social.

As representações sociais servem para formar opiniões e comportamentos, ajustando-os à realidade tal como existe uma determinada formação social. O modelo figurativo em que implica a representação reflete tanto o objeto representado quanto a ação seletiva do grupo social com relação às significações possíveis do objeto. (SODRÉ; 1984, p.77).

Como o real é diversificado, a cultura da televisão não representa uma classe específica, e sim uma mistura de valores, concepções tanto de classes populares como de classes médias. As diferenças individuais são eliminadas. SODRÉ (1984) diz que essa cultura da mídia deixa tudo igual: humor, notícias, erotismo.

No entanto, a representação da sociedade se dá através de programas como noticiários, novelas. O *Sítio* representa a sociedade através de personagens como o delegado, o padre, a dona da pensão, o coronel. Esses personagens com seus papéis sociais mostram à criança como deve se comportar perante a sociedade.

O telejornalismo, em especial, é um espaço de produção de interpretações sobre a realidade social dos indivíduos. A importância dos telejornais é significativa. Para a maioria das pessoas, os telejornais significam uma fonte de informação sobre tudo o que acontece no mundo, é através dele que as pessoas têm informações sobre a política econômica do governo, o desempenho do Congresso Nacional, o cotidiano do homem comum, entre outras coisas.

O telejornalismo como forma de interpretação da realidade, opera como unificador de um período, definindo assim um presente social, o que explicaria a necessidade da sociedade sempre se referir a um presente. Isto pode ser interpretado no que chamamos de notícia. SODRÉ (1996) define notícia como um modo de se contar histórias. Seria um relato dos acontecimentos para



compreensão do cotidiano, no qual o acontecimento é matéria-prima para a produção de notícia. A construção de uma notícia e sua interpretação na sociedade é a condição para fazer com que a sociedade tenha o “presente” como referencial de mundo, de atualidade.

**SODRÉ** explica o processo de narrativa da notícia:

Pela conexão dos detalhes, e das prováveis conseqüências do evento, a notícia gera um tipo de narrativa que, segundo se presume, tranquiliza a consciência do indivíduo inseguro em face da dispersão humana na grande cidade, da vicissitude dos acontecimentos, da condição precária da identidade no espaço urbano, do desconhecimento das causas, da incidência trágica do acaso. Essa oblíqua exigência de tranquilização preside a regra técnica do texto jornalístico de não se abordar os assuntos de forma negativa ou duvidosa- escrever que o fumo faz mal à saúde seria mais adequado do que dizer que não existem provas de seus efeitos nocivos. (SODRÉ; 1996, p.113).

A notícia da televisão é apresentada através de uma ação dramática que dá identidade aos acontecimentos. Assim, os acontecimentos tiram a sua identidade jornalística, em grande parte, das ficções dramatizantes que os jornalistas e as fontes tecem à volta deles.

A preocupação e o alívio que a notícia promove no indivíduo faz com que o jornalismo, junto com as instituições normativas da sociedade, reformule e confirme opiniões e atitudes políticas e sociais.

Entretanto, o que podemos notar é que a sociabilidade de massa (através dos meios de comunicação) não é a sociabilidade comunitária, no qual experiências, vivências, relações são compartilhados pelos indivíduos que fazem parte de um cotidiano comum à maior parte dos membros. Como já assinalamos no primeiro capítulo, houve uma mudança na sociabilidade que alterou o modo de estar, sentir, perceber e pensar o mundo.

## 2.4 A televisão na vida da criança

No Brasil, a televisão ocupa um espaço gerado pela falta de acesso ao teatro, cinema, lazer e educação. Por ser um veículo de baixo custo e presente na maioria dos domicílios, a tv representa fonte de informação e entretenimento. Como foi comentado no primeiro capítulo, a tv está presente na vida das crianças desde o início da vida, muitos pais deixam as crianças em frente à tv, para elas se acalmarem ou se distraírem, como se ela fosse uma espécie de babá eletrônica.

A tv funciona para as crianças como um instrumento de conhecimento do mundo exterior, fornecendo de forma precoce informações e valores da sociedade, antes mesmo delas irem para a escola ou terem contato com outras crianças. Para JUPY(2000, p.68), “a televisão é a grande vitrine, a grande janela, a imensa sombra que nos acompanha todos os dias e por todos os lugares”.

Dados de um estudo Kiddo's<sup>4</sup> realizado com 1,5 mil crianças das classes A,B e C, dos grandes centros urbanos brasileiros, em 2003, mostra que a televisão é o veículo de entretenimento infantil e de interação com o mundo mais consumido pelas crianças: em média, 99% das crianças assistem tv, deixando em segundo plano outras formas de comunicação como a leitura de jornais e a Internet.

---

<sup>4</sup> Kiddo's é o nome de uma pesquisa que entrevista anualmente centenas de crianças nos principais mercados da América Latina: Brasil, México, Chile, Argentina, Venezuela e Colômbia. No Brasil a pesquisa do Kiddo's citada foi realizada pela Multifocus pesquisa de mercado.

De acordo com a mesma pesquisa, 81% das crianças passam de 2 ou mais horas em frente à tv. Segundo **MUSSEN, CONGER, KAGAN E HUSTOM** (1995), todas essas horas em frente à tv resultam em aprendizado. Segundo o autor, as crianças mesmo vendo a televisão apenas por diversão, aprendem: para as crianças toda televisão é educativa. **BEZERRA** (1999) também concorda com a idéia de que todas as TVS são educativas.

Julgando-se que ambas interferem nos modelos de comportamento assimilados, portanto na educação dos seus telespectadores, sejam eles crianças ou não, podemos concluir que todas as TVS, toda a programação, todas as emissoras, educam sim. Sem distinção todas são educativas. O que pode e deve variar é o conteúdo de cada proposta, de cada programa, de cada emissora, ou seja, uns preferem os estereótipos multicoloridos, e felizmente outras optam pela história, cultura, tradições, arte. (**BEZERRA**, 1999, p.114).

Quanto aos programas que as crianças assistem, a pesquisa do Ibope Mídia de 2003 revelou que, apesar da maioria das crianças assistirem aos programas destinados ao público adulto (como novelas, filmes, jornais, programas de auditório), a preferência das crianças é pela diversão e pela fantasia. A fantasia dos programas permite uma aproximação e familiaridade da criança com o mundo.

Quanto ao fictício e o real, **SODRÉ** (1996) diz que, dependendo do conteúdo, o fictício pode causar mais impacto do que o factual na televisão. Ele assinala também que a luta de punhos num programa esportivo, por exemplo, causa mais impacto nas crianças do que o tiroteio no noticiário, porque a luta de punhos é algo familiar, ao contrário da violência dos tiros. Entretanto, para os pais, quais seriam os pontos negativos e positivos da televisão na formação das crianças? Uma pesquisa realizada com os pais em 2003 pelo Kiddo's<sup>4</sup>, apontou como valores positivos da televisão a informação e o entretenimento

uma vez que ela ajuda a adquirir conhecimento, a revelar um pouco do mundo dos filhos e ainda representar uma forma de lazer de baixo custo. A contribuição da tv na substituição do sonho infantil e do mundo da fantasia pelas ilusões adultas (como riqueza, sucesso, felicidade, banalização do sexo e da violência, pobreza da linguagem, discriminação e preconceito com relação às pessoas, o desrespeito à ética e a valores, a ditadura do consumo como forma de interação social), foram citados como pontos negativos da televisão.

Um dos pontos negativos apontados pelos pais sobre a tv se refere à substituição do sonho infantil pela ilusão adulta. Para eles, essa substituição confunde a criança e dificulta a percepção do que pode ser real ou imaginário. As crianças, muitas vezes, acreditam que tudo que assistem na tv é real, exceto os desenhos animados.

Para **GREENFIELD** (1998), no início da vida as crianças acreditam que tudo que a tv exibe é real, se pode acontecer no mundo real, para elas é real, depois mais tarde elas acreditam que possivelmente o que elas vêem na tv poderia acontecer no mundo real.

Ainda de acordo com a autora, as programações realistas reforçam a idéia de que tudo é real, devido a esse fator, a crença de achar que a tv representa a realidade não parece mudar muito com uma maior experiência de vida ou exposição à televisão.

Entretanto, os pais e a escola podem ajudar as crianças a neutralizarem e elaborarem as informações recebidas pela tv. Os pais, por exemplo, não devem proibir os seus filhos de assistir a uma programação, pelo contrário, devem dialogar, orientar e aconselhar o seu filho sobre o que assistir na tv e

explicar porque determinada programação é ruim ou porque é boa, só dessa forma eles estarão criando telespectadores ativos, cientes e exigentes.

Já a escola, por ser uma das instituições (além da família e dos meios de comunicação) responsáveis pela construção de conhecimento das crianças, deveria implantar programas que pudessem ajudar os telespectadores infantis a criarem reflexões críticas sobre a televisão. Segundo a matéria “Saber ler, ver e ouvir” (27/04/2004), da revista *Folha* (Sinapse), alguns educadores estão implantando nas escolas a chamada “educomunicação” que consiste em fazer com que o aluno aprenda a produzir jornais, programas de rádio, vídeos, sites na internet. Com essas práticas, percebe-se que o aluno que começa a aprender como se faz um jornal, um programa de rádio etc., passa a ter maior capacidade de analisar e interagir com o que vê, lê e ouve. Para o pesquisador mexicano Guillermo Orozco, citado na matéria “Saber ler, ver e ouvir” da *Folha Sinapse* (27/04/2004), o esforço educativo só será proveitoso se ensinarem às crianças e jovens a ler, ver e ouvir a mídia a partir de sua realidade cotidiana. Para ele, os estudantes devem ser considerados como uma parte importante da audiência e devem ser educados a partir de uma pedagogia lúdica capaz de educar e entreter ao mesmo tempo.

### 3. A criança e a linguagem televisiva

A palavra linguagem conforme o dicionário significa um sistema de sons nascido na vida social, que exprime idéias e sentimentos e serve para a comunicação entre os homens. O homem é um ser social que comunica e se relaciona com o mundo através da linguagem, daí a importância da mesma para a aprendizagem e a aquisição de conhecimento. Desta forma, a comunicação é uma necessidade social que possui como funções informar, educar e socializar. Nas crianças, a linguagem é fundamental no seu desenvolvimento, uma vez que mediatiza todas as suas aprendizagens e aquisições. A linguagem ajuda na mediação entre o indivíduo e o mundo real: nessa mediação, o indivíduo poderá compreender o mundo e agir sobre ele.

A comunicação que se dá através da linguagem é um mecanismo capaz de transmitir e receber uma mensagem utilizando um código de sinais e símbolos, que terão relação com os atos, pensamentos, intenções e sentimentos de um emissor desencadeando respostas num ou mais receptores.

Como apontamos no primeiro capítulo, atualmente o indivíduo vive sua experiência pelo isolamento provocado pelos meios de comunicação de massa. A troca entre indivíduos, a experiência vivida em grupo não tem mais importância num mundo onde as trocas são feitas pelo sistema de monopolização da fala, uma vez que o receptor não possui direito de resposta. É nesse quadro que a televisão, veículo de entretenimento e interação com o mundo mais consumido pelas crianças, se destaca como fonte de aprendizado e de socialização. A televisão ajuda no processo de adquirir conhecimento e desenvolvendo habilidades intelectuais, informações e aprendizagem social.

No entanto que recurso a televisão utiliza para que esse aprendizado se realize? O recurso da linguagem audiovisual. Desde muito cedo a criança entra em contato com essa linguagem, que é de grande importância para aproximar o telespectador da imagem apresentada. Analisar como as crianças adquirem essa linguagem, como elas entendem, quais os conteúdos serão aprendidos e se a televisão pode educar ou não são questões que ao longo deste capítulo serão debatidas.

### **3.1 A influência da linguagem televisiva**

A criança, muitas vezes, é informada sobre o mundo que a rodeia através de mensagens decodificadas pela televisão. Aprender a decodificar os códigos audiovisuais da televisão é o primeiro passo para se entender a linguagem televisiva. Quando falamos de códigos visuais estamos nos referindo a alguns procedimentos gerados por técnicas, tais como o corte de uma tomada para outra, rotação da câmera de um lado da cena a outro, deslocamento para uma tomada à distância, ou close (tomada única), divisão de tela. Já os códigos auditivos correspondem aos narradores invisíveis, gravações de risadas, sons da linguagem oral e da linguagem musical, sons que acompanham a linguagem escrita. **GREENFIELD (1998)** afirma que esses códigos correspondem a algo do mundo real.

Quando a câmera focaliza um detalhe, expressa uma relação entre aquele detalhe e seu contexto mais amplo. Um corte simples geralmente significa mudança de perspectiva numa cena. Uma fusão (onde uma tomada dissolve-se visualmente em outra) significa mudança de cena ou de tempo. A divisão de tela denota um ato de comparação. O uso do narrador visível implica que a pessoa que narra tem alguma distância, física ou psicológica, da cena que está sendo descrita. O conjunto dessas convenções simbólicas forma um código que o espectador deve conhecer a fim de compreender o que aconteceu na tela. (GREENFIELD, 1998; P. 22).

Entretanto, muitas vezes as crianças têm dificuldades de interpretar a linguagem televisiva, por causa das relações tomadas (seqüência continuamente focalizada pela câmera). Segundo GREENFIELD (1998), a dificuldade se dá no momento em que as crianças não sabem o que tal tomada pode significar, uma vez que reproduzem informações espaço-temporais onde uma tomada sucessiva pode representar tanto uma mudança de cena ou dois pontos de vista sobre a mesma cena. Quanto ao que chamamos de Zoom, a criança não expressa dificuldade pelo fato de ser uma tomada única, que diferente das relações das tomadas não requer que o telespectador tire suas próprias conclusões.

SALOMON (apud GREENFIELD, idem, 1998) diz que o entendimento da técnica de Zoom depende da habilidade visual da criança. O autor afirma que crianças com habilidades visuais pouco desenvolvidas para perceber detalhes se beneficiam mais com a técnica zoom do que as crianças que possuem habilidades para perceber detalhes.

O estágio de desenvolvimento da criança é fundamental para entender as relações de tomadas. GREENFIELD (1998) relata que crianças de pouco mais de 7 anos, não conseguem tirar suas conclusões sobre as relações entre as cenas e as crianças menores tendem a tratar cada tomada como algo separado. O aprimoramento das habilidades para se compreender as relações



das tomadas está ligado a um processo de desenvolvimento que não se completa antes dos 10 anos de idade, o que nos leva a crer que o domínio da linguagem televisiva pela criança é alcançado em parte através da exposição da criança à televisão, e em parte pelo desenvolvimento da criança.

Desta forma, quanto mais a criança domina a linguagem da tv melhor ela entende as mensagens transmitidas, tornando possível o uso deste veículo para transmissão de conhecimento e de habilidades cognitivas.

Segundo **MUSSEN, CONGER, KAGAN e HUSTOM** (1995), o processo do desenvolvimento cognitivo da criança se dá através de unidades como esquemas e imagens. A televisão utiliza esquemas para ajudar no aprendizado de coisas novas. A repetição é um esquema que mantém a criança ativamente envolvida, tentando prever o que vai ser apresentado em cada cena. No programa *Sítio do Pica - Pau Amarelo*, por exemplo, a repetição ocorre quando o narrador reitera as cenas do dia anterior. Já a imagem, através da representação do real, mostra uma realidade próxima ou distante fornecendo ao indivíduo uma visão do que está em pauta.

Entretanto, para dominar a linguagem televisiva é necessário uma certa familiaridade com a televisão. A televisão produz mensagens tendo a família como grupo receptor, se mostrando para o telespectador como algo familiar capaz de apresentar um olhar familiarizado dos acontecimentos do mundo, ou seja, adaptando o mundo a uma ótica familiar. Essa familiaridade num programa de tv ajuda as crianças no aprendizado de conteúdos novos.

Além da familiaridade, a tv utiliza a ação, os efeitos sonoros e o movimento visual. O programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, por exemplo, emprega efeitos sonoros, efeitos especiais, movimento, humor, animação, para atrair a atenção

das crianças. A atenção é um processo cognitivo central através do qual as informações são admitidas e focalizadas. **GREENFIELD** (1998) diz que a ação e os efeitos sonoros atraem mais a atenção do que os diálogos e que o uso destes recursos ajuda a destacar pontos importantes de uma narrativa tornando-a compreensível para crianças de 5 a 6 anos de idade. Já o movimento visual favorece o aprendizado por parte da criança.

O movimento atrai a atenção da criança; ajuda-a a lembrar a ação dos fatos que se sucedem na história; pode auxiliar as crianças, na idade correta, a aprender processos, além de contribuir para o ensino de habilidades físicas. Os contextos em que estas diferentes aplicações poderiam ser feitas são, obviamente, bem diversos. (GREENFIELD, 1998, p.36).

O movimento também favorece a transmissão de dois conteúdos: informações sobre processos dinâmicos de ação e informações sobre o espaço. O movimento surge então como um instrumento necessário para aprendizagem já que sua ausência tornaria as cenas monótonas.

Quando falamos de atenção podemos aludir às implicações dela no desenvolvimento infantil. Um estudo feito com 1,34 mil crianças pelos pesquisadores da Universidade de Washington, em 2004 e publicado na revista "Pediatrics" constatou que assistir televisão, antes dos 3 anos, aumenta em 10% o risco das crianças desenvolverem problemas de atenção aos 7 anos. A hipótese dos pesquisadores é que a mudança das imagens é danosa ao cérebro. No estudo, os pais foram convidados a dar notas para o comportamento dos filhos, usando critérios similares aos usados para diagnosticar a síndrome do déficit de atenção. Ficou constatado que as crianças que mais assistiam à tv apresentavam problemas de concentração, impulsividade, agitação e confusão.

### 3.2 Como as crianças entendem a televisão

A atenção à tv, o desenvolvimento cognitivo e a percepção são elementos importantes para a compreensão da televisão por parte da criança. A atenção, como discutimos no item anterior, consiste num processo cognitivo em que as informações são admitidas e focalizadas. De acordo com **MUSSEN, CONGER, KAGAN e HUSTON** (1995), a atenção atua como filtro ou barragem, nos ajudando a fazer uma seleção daquilo que devemos registrar e do que podemos ignorar. Os autores citam quatro estágios de desenvolvimento dessa habilidade por parte da criança:

Primeiro, as crianças se tornam capazes de controlar a mudança de foco, "decidir" em que prestarão ou não atenção. Segundo, os padrões das crianças tornam-se mais adaptativos à situação, por exemplo, elas podem fazer um exame geral de diversas áreas, se isso for necessário, ou então, se restringir a um ponto, se for apropriado. Terceiro, as crianças planejam mais suas ações. Ao invés de simplesmente fazerem uma seleção daquilo que está disponível, elas antecipam o que querem ver ou ouvir e procuram formas de atingir seu intento. Quarto, as crianças se tornam cada vez mais capazes de ampliar sua atenção, às vezes dividindo-a entre diferentes atividades no tempo. Por exemplo, elas podem dirigir sua atenção, vez ou outra, a um jogo de beisebol na televisão, enquanto se entretêm num jogo de tabuleiro. (**MUSSEN, CONGER, KAGAN e HUSTON**, 1995, P 279).

A televisão possui recursos audiovisuais capazes de atrair a criança. O humor, o dinamismo dos personagens, os efeitos sonoros, as mudanças de cenário, o movimento das imagens, as vozes de crianças e de mulheres e animação são algum desses recursos. No entanto, programas com falas complicadas, com uma linguagem "didática" baseada na fala escolar, com longas tomadas de perto tendem a fazer com que as crianças percam o interesse. Isso nos leva a crer que a criança está interessada em programas que possam explorar conteúdos de fácil entendimento, conteúdos divertidos que conjugam

conhecimento e prazer, que é o caso do programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo*. É o que revelou uma pesquisa divulgada pelo Ibope Mídia<sup>5</sup>, em 2003, quando dos 50 programas prediletos, 40 eram de conteúdo infanto-juvenil (desenhos, seriados ou novelas infantis, ficção e quadros com apresentadores), ou seja, programas que explorem diversão e fantasia.

Quanto ao desenvolvimento cognitivo, o que podemos dizer é que boa parte do que a criança entende da televisão deve-se à compreensão cognitiva. Embora as crianças prefiram programas especificamente dirigidos a elas a maior parte do que elas vêem são destinados aos adultos. Segundo essa pesquisa do Ibope Mídia, 2003 dos 10 programas mais assistidos por meninos e meninas de 4 a 17 anos de idade, 8 são de adultos (incluindo novelas, filmes, jornais e programas de auditório) e só 2 de programação especialmente infantil. Nos programas destinados aos adultos, os personagens, o enredo da história e as situações colocadas geralmente são desconhecidos pelas crianças, exigindo o uso de sua habilidade cognitiva.

Segundo **MUSSEN, CONGER, KAGAN e HUSTOM** (1995), até os 9 ou 10 anos de idade, as crianças não possuem habilidades cognitivas relevantes para a compreensão dos programas de adultos.

Dessa forma a criança pode reter mensagens diferentes das adquiridas pelos adultos.

---

<sup>5</sup> O IBOPE Mídia é a empresa do Grupo IBOPE responsável pelas pesquisas de comunicação, mídia, consumo e audiência.

As crianças pequenas às vezes têm dificuldade para discriminar o conteúdo central e importante dos que apenas complementam o ponto principal. Um incidente cômico (como o gordo Albert caindo de cara no chão, por exemplo), pode parecer, no mínimo, tão importante quanto o tema central (ele e seus amigos estão tentando ajudar a menina que está triste com o divórcio de seus pais). **MUSSEN, CONGER, KAGAN e HUSTOM**, 1995, p.496).

Segundo a pesquisa qualitativa, os pais de crianças entre 4 e 17 anos citam como um dos pontos negativos da televisão a substituição do sonho infantil pela ilusão adulta. Para eles, a tv confunde a criança e dificulta a percepção do que é real ou imaginário

A percepção que é a detecção, o reconhecimento e interpretação de estímulos sensoriais ajuda no entendimento da linguagem televisiva, uma vez que a união dos processos cognitivos como atenção, desenvolvimento cognitivo e percepção auxiliam na estruturação e transformação das informações. **MUSSEN, CONGER, KAGAN e HUSTOM** (1995) relatam como ocorre tal processo:

As ações ambientais afetam o registro sensorial, mas apenas na medida que recebem atenção. As sensações são transformadas pela percepção e entram na memória ativa (algumas vezes chamada de memória de curto prazo). A memória de curto prazo tem uma capacidade limitada - é aquilo que se retém no pensamento consciente ou ativo em qualquer ponto. A memória de longo prazo ou permanente inclui o conhecimento e as habilidades que foram acumuladas durante grande parte da vida do indivíduo. As informações são processadas centralmente, usando esquemas, conceitos e outras unidades. (**MUSSEN, CONGER, KAGAN e HUSTON**, 1995, p. 277).

No entanto, as crianças também sentem dificuldades em integrar elementos de uma história com os momentos que eles acontecem. Quando uma criança vê no noticiário um homem assaltando um ônibus, por exemplo, ela não consegue ligar a cena em que o homem é preso e vai para prisão com a cena do assalto.

Segundo **COLLINS** (1982 apud **MUSSEN, CONGER, KAGAN e HUSTOM**, 1995), a criança também possui uma dificuldade para refletir sobre eventos que não são mostrados totalmente, sobre os sentimentos e intenções dos personagens. O autor alude à câmera que passa de uma cena de soldados bombardeando uma vila para outra mostrando a vila destruída, que faz com que a criança não deduza os acontecimentos que causaram a destruição.

### **3.3 O que se aprende com a televisão**

Já assinalamos em capítulos anteriores que a televisão é um instrumento de socialização capaz de transmitir às crianças informações do mundo exterior e valores da sociedade, antes mesmo de elas freqüentarem a escola. A televisão age como fonte de aprendizado Mas que tipo de aprendizado? A televisão pode ensinar e fazer com que a criança obtenha informações sobre relações sociais e comportamento, estereótipos, como ser consumidor, comprador, esportista etc.

No que diz respeito a relações sociais, podemos afirmar que a televisão ensina como se comportar em determinados lugares como numa reunião, num casamento e em outros ambientes: âmbito nos quais as crianças ainda não tiveram um contato direto. Essas demonstrações de comportamento por parte da tv auxiliam as crianças no processo de conhecimento da sociedade em que elas estão inseridas.

Porém, esse conhecimento social por parte da criança se estende ao que chamamos de estereótipos sociais, através dos quais as crianças aprendem o papel dos homens, das mulheres e de diversos grupos na sociedade.

**FERRÉS (1998)** define estereótipos:

Os estereótipos são representações sociais, institucionalizadas reiteradas e reducionistas. São representações sociais porque pressupõem uma visão compartilhada que um coletivo social possui sobre outro coletivo social. São reiteradas porque são criadas com base na repetição (...). A base de rigidez e de reiteração, os estereótipos acabam parecendo naturais; o seu objetivo é, na realidade, que não pareçam formas de discurso e sim formas da realidade. Finalmente, são reducionistas porque transformam uma realidade complexa em algo simples. (FERRÉS, 1998, P.135).

Os estereótipos são organizados em fatores que podem variar como sexo, idade, atividade profissional, religião, raça e que funcionam sendo associados a eles atributos positivos ou negativos. Com relação aos estereótipos sexuais os homens são retratados como ativos, fortes, decididos, independentes, responsáveis, violentos enquanto as mulheres como dependentes, afetuosas, sensíveis, submissas.

Mesmo com mudanças históricas significativas que permitiam que a mulher trabalhasse fora do âmbito doméstico tornando-se independente, a televisão ainda transmite através dos estereótipos uma visão machista. Segundo **FERRÉS**, a televisão age de forma machista quando nos seriados, filmes, os homens são os que tomam decisões, que agem, pensam, enquanto as mulheres são passivas, dependentes, quase sempre aparecem em casa ou em situações românticas.

Podemos observar que os comerciais de brinquedos também ajudam a diferenciar os estereótipos sexuais, tanto que os anúncios destinados aos meninos são diferentes dos anúncios destinados às meninas.

Os comerciais para meninos destacam valores tradicionalmente atribuídos aos papéis masculinos: força, coragem, competitividade e agressividade. Os comerciais destinados ao público feminino mostram as crianças ocupando um papel muito mais passivo e reproduzem os estereótipos sociais, com claras referências ao instinto maternal.(FERRÉS, 1998, p.145).

Mesmo a tv não sendo a única forma de elaborar e adquirir papéis sexuais, (a criança pode aprender sobre os papéis sexuais tendo como referência seus pais, amigos), ela tem certa força sobre as idéias das crianças a respeito dos homens e mulheres.

As crianças enxergam as pessoas pelo rótulo de boa ou má, de gorda ou magra. A identificação com personagens positivos como Narizinho, Pedrinho e um pensamento contrário aos personagens que são negativos como a Cuca, o Bandoleiro João do Talho, do *Sítio*, é um exemplo disso.

O estereótipo funcionaria como uma espécie de socialização emotiva, pois propõe um envolvimento emocional com o receptor. Fica difícil descobrir num relato o bem e o mal, portanto o cérebro humano precisa de diferenciações para ativar a identificação, é aí que operam os estereótipos, ativando emoções. Por ser um instrumento socializador difundido pelos meios de comunicação de massa, especialmente a televisão, FERRÉS (1998) afirma que os estereótipos muitas vezes são uma ameaça de exclusão, de marginalização do coletivo e do isolamento social para quem não os segue.

Porém, a televisão pode ajudar na melhoria da imagem de diversos grupos da sociedade, como por exemplo, dos grupos minoritários. GREENFIELD (1995, p.45) relata uma pesquisa feita com o programa *Vila Sésamo*. Por retratar de forma positiva os personagens de diferentes classes sociais, o programa acabou ajudando as crianças que pertenciam às classes menos favorecidas a



terem orgulho de sua cultura, autoconfiança e cooperação mútua.

Também é possível que a criança aprenda sobre determinados grupos que não conhece a partir de estereótipos. Por exemplo, no *Sítio*, com os personagens Eiji, Akio San, Musashi, a fada Do-I, que são japoneses, a criança pode aprender sobre a cultura oriental.

A televisão quando descreve a identidade de uma pessoa ou seu estilo de vida, enfatiza muitas vezes, a importância de bens materiais referentes ao consumo.

As crianças são educadas desde cedo para o consumo. Características da televisão que são capazes de atrair a criança, como músicas atraentes, ritmo rápido, repetitivos auxiliam na aprendizagem da criança como consumidora. Segundo GREENFELD, "as crianças realmente prestam atenção aos comerciais e aprendem com eles. Lembram-se de *slogans*, *jingles* e marcas. Frequentemente tentam influenciar os pais na compra dos produtos anunciados".

Outra questão que vale a pena ser discutida é a solidariedade e o altruísmo na tv. Cenas que mostram ações de solidariedade e altruísmo fazem com que as crianças aprendam a desenvolverem comportamentos sociais positivos como compreensão dos outros, cooperação e ajuda.

### **3.4 A televisão pode educar?**

A educação é uma instituição fundamental na vida social. A palavra Educação, segundo o Dicionário Houaiss da língua Portuguesa, significa ato ou efeito de educar, uma ação exercida pelas gerações adultas sobre as gerações mais jovens para adaptá-las à vida social, seria um trabalho sistematizado, seletivo,

orientador, pelo qual nos ajustamos à vida.

A educação é uma forma de intervenção no mundo. Intervenção que além do conhecimento dos conteúdos bem ou mal ensinados e/ou aprendidos, implica tanto o esforço de *reprodução* da ideologia dominante quanto o seu *desmascaramento*. (FREIRE, 2004, p.98).

A partir destes conceitos cabe a nós nos perguntar: a tv pode educar? Se formos partir do ponto de vista da televisão como agente socializador, poderíamos dizer que sim. A televisão é capaz de transmitir à criança valores, modos de vida, concepções sobre os papéis sociais, modelos de comportamento, crenças. Todas essas informações se resumem a um processo de aprendizagem necessário à vida social. A televisão, como analisamos no segundo capítulo, age como reprodutora da estrutura dominante, uma vez que ela é utilizada por um dado sistema social para apresentar valores, normas e modelos de comportamento socialmente dominantes:

A televisão tem um papel muito importante também na dimensão semântica do processo de socialização na medida em que ela fornece significações (mitos, símbolos, representações), preenchendo o universo simbólico das crianças com imagens irreais (representando significações inexistentes no mundo vivido). Além disso, ela transmite também o saber, fornecendo aos jovens uma certa representação do mundo. Ela apresenta, ainda, as normas da integração social, o que é evidente nas telenovelas e desenhos animados infantis, por exemplo, onde a "moral da história" é muitas vezes explícita e recorrente. As significações transmitidas pela televisão são apropriadas e reelaboradas pelas crianças a partir de suas experiências e integram-se ao mundo vivido no decorrer de novas experiências. (BELLONI, 2001, p.33).

Entretanto, por ser a televisão um canal de comunicação que concentra sua produção num sistema dominante, inserido numa sociedade capitalista, o objetivo principal da tv é o lucro.

De acordo com BOURDIEU (1987 apud JUPY, JUNIOR 2000) a tv, por conter

características comerciais, só se preocupa com dois aspectos: audiência e concorrência. Essa preocupação se reflete na qualidade da programação, muitas vezes conteúdos sem importância são exibidos porque o concorrente não o exibiu. Dessa forma, conteúdos com princípios que exaltam ética capitalista, como individualismo, competição, consumismo podem ser observados nas cenas de comercial, novela, noticiários, entre outros.

Esses conteúdos exibidos pela tv são objeto de preocupação por parte dos pais. Segundo uma pesquisa realizada pelo Kiddo's<sup>4</sup>, em 2003 que já comentamos, para os pais os pontos negativos da tv são: a contribuição da tv na substituição do sonho infantil e do mundo da fantasia pelas ilusões adultas (como riqueza, sucesso, felicidade, banalização do sexo e da violência, pobreza da linguagem, discriminação e preconceito com relação às pessoas, a ditadura do consumo como forma de interação social). Essa banalização do sexo na tv, por exemplo, é comentada por JUPY (2000) neste trecho:

A televisão brasileira - e, claro, sem possibilidade de dissociação - a sociedade brasileira - atravessa atualmente uma explosão sexual porque há pouco tempo, pouquíssimo tempo (se consideramos bem), havia censura e exposição controlada desses impulsos humanos. A bunda é, então, um desabafo. (JUPY, 2000, p.22).

Uma outra pesquisa realizada pelo Ipsos<sup>6</sup> constatou através de uma entrevista com os pais, que as crianças assistem mais a tv do que dedicam o seu tempo à leitura e a outras atividades.

Este quadro é preocupante, pois no momento em que as crianças não tem hábito de leitura, se aprofunda o empobrecimento cultural.

---

<sup>6</sup> O instituto Ipsos realizou a pesquisa em dez países Brasil, México, EUA, Canadá, Reino Unido, França, china, Alemanha, Itália e Espanha, entre novembro e dezembro de 2003. Foram ouvidos cerca de 5.500 pais de crianças e adolescentes entre 2 e 17 anos em cada país, exceto nos EUA onde foram entrevistadas mil pessoas. No Brasil, México e China a pesquisa foi realizada apenas em centros urbanos.

Entretanto, o fato da criança não ler é devido à falta de hábito e à ausência de estímulos nos ambientes educacional e familiar. Os pais são para criança modelos, por isso ela imita seu comportamento. Portanto, a atitude que os pais têm em relação à leitura, o comportamento que têm em frente à tv, e o programas que assistem servem de modelo para a criança. Nos dias atuais, a tv surge como instrumento de conhecimento complementar aos ensinamentos da escola e da família. A orientação dos adultos promove uma aprendizagem mais significativa para criança. Portanto, cabe aos pais discutirem com os filhos as mensagens transmitidas pela tv, ao invés de fazer dela uma espécie de “babá eletrônica”.

Os pais estão selando um futuro incerto e pouco generoso para seu filho, além de abrirem mão de participar da construção desses cidadãos. Entendendo a tv como simples passatempo, eles estariam se omitindo do dever de educar, e o que é pior, transferindo essa responsabilidade para outras pessoas como, por exemplo: Xuxa, Angélica, Ratinho, Gugu, Tiazinha, Leão Livre, Faustão e toda sorte de “educadores” televisivos.(BEZERRA, 1999, p.120).

Mas nessa responsabilidade da formação de telespectadores críticos não podemos excluir a escola, que deve educar com a televisão e educar na televisão. O professor deveria criar projetos que permitisse ao aluno compreender a televisão, a linguagem utilizada, além de incorporar a tv em sala de aula.

Como depositária do espírito crítico, responsável pela elaboração das aprendizagens e pela coerência da informação, a escola detém legitimidade cultural e condições práticas de ensinar a lucidez para as novas gerações. Diante dos desafios da técnica em geral e da mídia em particular, a escola deve se adaptar, se reciclar e se abrir para o mundo, integrando em seu ensino as novas linguagens e os novos modos de expressão. (UNESCO apud BELLONI, MARIA LUIZA, 2001,p.44).

Para **BEZERRA** (1999) todas as tvs, todas as emissoras, educam, sim. O que varia é a forma pela qual os conteúdos serão abordados; algumas emissoras enfatizam programas de auditório com dançarinas sensuais, e outras optam por programas educativos, que possam fornecer à criança cultura, informações. Os conteúdos das mensagens de programas que tenham sexo, violência, entre outros, só interferem na criança de uma forma negativa se não houver uma intervenção dos pais e da escola.

#### 4. O Programa Sítio do Pica-Pau Amarelo e a criança

“Marmelada de banana, bananada de goiaba, goiabada de marmelo, Sítio do Pica-Pau Amarelo, boneca de pano é gente, sabugo de milho é gente, o sol nascente é tão belo, Sítio do Pica-Pau Amarelo...” É com essas estrofes da música cantada por Gilberto Gil que começa, na tv, o mundo da fantasia baseado na criação de Monteiro Lobato.

O *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, uma das mais importantes obras de Lobato, foi adaptado em 1951 para televisão, e até hoje parece uma obra imortal. Mesmo num mundo onde as inovações tecnológicas como Videogames, Internet parecem ter mudado o cotidiano das crianças, o *Sítio do Pica-Pau Amarelo* ainda se mostra capaz de ter grande impacto no imaginário infantil.

Neste capítulo, o nosso objetivo será analisar a importância do programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo* no universo infantil, e o fato dele ter vigência até hoje. E no mundo encantado do *Sítio*, que estudaremos o formato, o conteúdo, os personagens e como tudo isso está relacionado com o processo de socialização e de aprendizagem da criança.

##### 4.1 Aspectos da obra

Fazendeiro, jornalista, escritor, José Bento Monteiro Lobato nasceu em Taubaté e sempre teve a preocupação com a juventude, sendo a metade de seus livros escritos para o público infanto-juvenil Lobato. Com sua criatividade e imaginação, escreveu clássicos da literatura infantil como, por exemplo, *Urupês*, *Caçadas de Pedrinho*, *O Saci-Pererê* e o *Sítio do Pica-Pau*.

O *Sítio* saiu do mundo dos livros para ser adaptado para a tv, em 1951, e já teve por três versões diferentes. No entanto, o que é adaptação? Para **COUTINHO** (2001, p.13) a adaptação é a transposição, tradução, transcrição de uma obra literária. No caso do *sítio* a adaptação foi baseada no livro de Monteiro Lobato, a história foi mantida integralmente, mas houve modificações de algumas situações, como a inclusão de novos personagens, novas histórias. A primeira versão do *Sítio* foi exibida pela tv Tupi, em 1951, em preto e branco. Dirigido por Tatiana Belink e por Julio Gouveia, o programa tinha como objetivo impulsionar o gosto pelos livros, principalmente os de Monteiro Lobato. No total de 300 episódios, o programa que não foi registrado porque era ao vivo, ficou no ar até 1957, depois em 1967, passou a ser transmitido pela tv Bandeirantes, permanecendo durante um ano e dois meses.

Em 1977, o MEC, a TVE e a Rede Globo assinaram um projeto para exibir novamente o *Sítio*, que durou nove anos. Com a adaptação de Paulo Afonso Grisolli e Wilson Rocha, direção de Geraldo Casé e supervisão de Edvaldo Pacote, o programa tinha como preocupação respeitar a obra de Lobato. Os responsáveis pela produção dos capítulos tentavam recuperar certas palavras e expressões favoritas de Lobato, para isso contavam com uma equipe especializada em lingüística, ciência, educação, psicologia, pesquisa e sociologia.

O programa abordava temas nacionais, ressaltando a mitologia e o folclore. Foi construído um *Sítio* com a intenção de retratar a imagem brasileira que Lobato descrevia em seus livros. O *Sítio* tinha pomar, uma grande horta e três ambientes: a casa de Dona Benta, a casa dos empregados e a floresta. No entanto, apesar de conservar o conteúdo rural marcante na obra, as

informações do meio urbano também eram importantes, o personagem Pedrinho funcionava como um elo de ligação do *Sítio* com a cidade.

Em junho de 1977, com a saída de Paulo Afonso Grisolli na adaptação, ingressando Benedito Rui Barbosa, a história passou a ter 20 capítulos. Já em 1979, a Unesco elegeu o programa como um dos melhores programas infantis do mundo.

Em 1985, houve uma modernização do programa, foram usados códigos do cotidiano das crianças daquela época, atualizando a linguagem. O objetivo era aproximar o programa da realidade vivida pelas crianças que assistiam ao programa.

Em 2000, a Rede Globo de Televisão negociou com os herdeiros de Lobato, com os quais foi assinado um contrato de dez anos. O programa estreou em 12 de outubro de 2001, e logo foram esgotadas as histórias de Lobato. Dessa forma, o autor Walcir Carrasco começou a escrever novas séries dando início a um novo período do *Sítio do Pica-Pau Amarelo*.

Diferente das versões exibidas na década de 70 e 80, a nova versão do *Sítio* trouxe mudanças com a incorporação da tecnologia. Os recursos tecnológicos como a Internet, o microondas, celular, agora fazem parte da rotina dos personagens do *Sítio*. Além da tecnologia, foram incorporados ao programa novos personagens. No episódio "O Pequeno Samurai", por exemplo, encontramos o "malvado" Samurai Takeshi-San que atormenta a boneca Emília e seus amigos; o bandoleiro João do Talho, que antes de entrar num combate com os orientais, comete alguns crimes; Akio-San, Eiji, Musashi amigos da turma do *sítio* que ajudam na luta contra o mal. Mas as mudanças não param por aí, a boneca Emília que, nas outras versões era interpretada por uma atriz



mais velha, na nova versão é a atriz, Isabelle Drummond, que começou a interpretar a boneca com 10 anos.

#### **4.2 Personagens e papéis**

As aventuras vividas pelos personagens são capazes de despertar nas crianças curiosidades, descobertas e estimular a aprendizagem do mundo. Abordaremos a representação dos personagens no programa; Emília, por exemplo, é uma boneca feita com uma saia velha da Tia Nastácia, seria como Pinóquio, um boneco de madeira que começou a falar após a magia de uma fada. Depois de tomar as pilulas falantes do Doutor Caramujo a boneca não parou mais de falar. Emília, no programa, significa os sonhos, o imaginário do indivíduo, onde tudo pode acontecer. No episódio "O Pequeno Samurai", o arco-íris que leva a Espada do Império do Sol Nascente e ao pote de ouro teimava em não aparecer, Emília não contente usou os seus poderes de "faz de conta" e conseguiu que um belo arco-íris aparecesse no céu, dando a idéia de que nada é impossível e que tudo pode acontecer quando falamos de imaginação. Para Monteiro Lobato Emília é um personagem importante, porque é capaz de suscitar dúvidas, curiosidades.

Emília, no *Sítio*, funciona como uma anti-heroína. A boneca não é boa e nem má, ela representa a crueldade infantil, o que a criança queria ser.

Quanto a Saci-Pererê, Iara, Cuca são personagens do folclore brasileiro, que vivem em lagos, florestas, personagens lendários e que ocupam a imaginação não só das crianças, mas dos adultos. Na história Cuca é uma bruxa que aterroriza a vida dos moradores do *Sítio* e de seus amigos. O Saci-Pererê e

lara, na maioria das vezes, estava do lado da turma do sítio; o Saci, por exemplo, no episódio "O pequeno Samurai" ajudou as crianças a chegar mais rápido no arco-íris.

Visconde de Sabugosa é um boneco de milho, feito por Pedrinho que o esqueceu dentro da biblioteca. Esse esquecimento de Pedrinho acabou transformando Visconde em um sábio, um cientista que quando passa mal *vomita* leis de Newton, raiz quadrada etc. A idéia de Visconde ser esquecido na biblioteca e acabar virando um sábio mostra a importância dos livros.

No episódio aqui analisado, quando Emília pergunta onde está o arco-íris ao Visconde, ele começa a explicar de que forma acontece o fenômeno do arco-íris. A partir das explicações de Visconde, a criança pode ter acesso a determinados conhecimentos do mundo que a rodeia. Ele também fabrica o pó Pirlimpimpim, esse pó transporta os personagens de um lugar para o outro vencendo o espaço do "faz-de-conta" e ultrapassando a barreira do tempo, do limite imposto pelos acontecimentos.

Dona Benta, é uma senhora que adora ler livros e que sabe contar histórias, ela no sítio é a autoridade quem dá ordens às crianças. Através dos livros e da Internet, Dona Benta sabe tudo sobre o mundo. Dona Benta significa a autoridade e a sabedoria. A utilização da Internet por Dona Benta mostra o ponto positivo da televisão de incentivar o aprendizado de novas mídias.

Tia Nastácia é cozinheira, sua comida é tão saborosa que ela chega a ser famosa na redondeza. Ela vive tentando matar o porco Rabicó. Ela é sábia em cultura popular e acredita em superstições, o que proporciona à criança o aprendizado dessa cultura.

Quindim é um rinoceronte domesticado, é o guardião do sítio, tanto que ele

expulsou Albano um dos capachos do bandoleiro João do Talho do *sítio*. Conhece gramática e outras ciências. Mesmo não expondo seus conhecimentos, Quindim é capaz de transmitir noções à criança através de sua roupa que é cheia de números, pontos de exclamação, interrogação etc.

Pedrinho é o neto de Dona Benta. Crítico, esperto, tem espírito de liderança. No episódio aqui analisado, Pedrinho é o líder do grupo na busca da Espada e do tesouro que está no fim do arco-íris.

Narizinho, neta de Dona Benta, é carinhosa, inteligente. É uma menina criada na roça. Tem em sua boneca Emília, sua companheira. Narizinho é a personagem que mostra a aproximação do campo com a cidade.

Rabicó é um leitão que está sempre procurando comida. É covarde, vive fugindo de Tia Nastácia que quer colocá-lo no fogão. Ele traz à tona, no universo humano a parte animal, instintiva.

O Conselheiro é um burro falante que fala muito bem, é educado e oferece bons conselhos. Emília deu nome ao burro, após perceber que ele nunca parava de oferecer conselhos. O conselheiro é como se fosse um adulto mais velho aconselhando a criança. O Tio Barnabé "preto velho" sabe os mistérios do mato. É como se fosse uma figura do folclore, adora fumar cachimbo.

O *sítio do Pica-Pau Amarelo* é um programa que tem como proposta aliar aprendizado e divertimento; nele, há uma associação entre o espaço de brincar e de aprender. A narrativa do programa se estrutura como um conto, com heróis, vilões, resultados vitoriosos. A boneca de pano Emília faz com que a criança se imagine como herói da história, como sujeito no processo de adquirir conhecimentos. Ela pode tudo, como já foi dito representa os sonhos, a imaginação. No momento que a criança passa a ser um sujeito ativo no seu

processo de aprendizagem, ela consegue ter autonomia e torna-se capaz de resolver determinadas situações sem ajuda dos pais ou da escola.

A sensação de autonomia sugerida pelos personagens do programa pode ser até positiva, mas não podemos deixar de destacar que, em algum sentido, ao oferecer ao telespectador uma exagerada sensação de "liberdade", a tv está fazendo com que de forma subliminar este telespectador fique submisso às imposições dadas por ela.

#### **4.3 Identificação e socialização através do programa**

Analizamos no primeiro capítulo que a identificação é a incorporação de características e padrões de comportamento. No programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, a criança tem uma relação emocional com os personagens, portanto, há uma identificação por parte da criança. Para **FERRÉS** (1998, p. 96), "a identificação se produz quando o espectador assume emocionalmente o ponto de vista de um personagem". A identificação age como um reflexo de seus sonhos, desejos, esperanças. O processo de identificação só ocorre quando o telespectador se "vê" no vídeo, compartilhando os problemas, as angústias dos personagens.

Quando uma criança está assistindo ao *Sítio do Pica-Pau Amarelo* e começa a sentir antipatia pelas maldades e a própria Cuca, ela está projetando no personagem sentimentos próprios, isso seria a projeção. Já na identificação, o espectador vive o que vê, ele assume emocionalmente o ponto de vista do personagem, considerando o reflexo de suas necessidades e desejos.

A tv aparece sim, como um importantíssimo celeiro de modelos de identidade, modelos de composição de ser. A criança busca na tv modelos de identificação, e a televisão, reforçando a admiração por pessoas e personagens do próprio sexo, fornece ou dá contornos a essas imagens. (AZAMBYJO,2002, p.128).

De acordo com **CASTELLS** (1999), a identidade é a fonte de significado e experiência de um determinado povo, trata-se da construção de significados com base em atributos culturais. Esses significados são construídos por meio de um processo individual e corresponde à identificação do indivíduo com uma determinada religião, povo etc. A identidade se distingue dos papéis, que são normas estruturadas pelas instituições e organizações da sociedade.

Diferente da identificação em que a criança se identifica com um personagem e compartilha com ele suas experiências e com isso não se antecipa à história, quando a criança reconhece num programa uma figura conhecida ela tem maior facilidade de prever o que esse personagem fará na cena. Para **GREENFIELD** (1998, p.49), o reconhecimento permite a interação da criança com o mundo social, uma vez que ela busca semelhanças entre o personagem da tv e as pessoas que conhece. As crianças podem utilizar a técnica de reconhecimento para desenvolver regras, de comportamento e adotar condutas conforme as convenções sociais.

Programas infantis como o *Sítio do Pica-Pau Amarelo* funcionam como uma espécie de ponte entre o mundo da ficção e o mundo real. Diante da tv, as crianças se mostram fascinadas, sendo capazes de experimentar sensações que vão de medo ao prazer. Para **FERRÉS** (1998), essas emoções só são possíveis porque existe envolvimento entre o personagem e o espectador

A criança que escuta ou lê contos não satisfaz apenas uma necessidade fabuladora. Satisfaz também outras necessidades psíquicas. A criança se envolve emocionalmente nas histórias, bota nelas seus próprios sentimentos, seus desejos e temores, suas angústias e esperanças.(FERRÉS, 1998, p.96).

De acordo com **FERRÉS** (1998, p.105), no momento em que há um personagem “mau” (que no caso do *Sítio* pode ser Cuca, o malvado Samurai Takeshi-San, o bandoleiro João do Talho) e um personagem “bom” (Narizinho, Pedrinho) há uma aprendizagem socializadora, pois esses personagens mostram às crianças os caminhos adequados e errados. Quando Cuca, o malvado Samurai Takeshi-San ou o bandoleiro João do Talho fazem alguma maldade e são castigados, as crianças aprendem que condutas erradas existem, e são castigadas, enquanto o bom que vence é premiado, portanto, há também ações corretas.

Essa aprendizagem também pode ser observada quando um episódio do *Sítio* (que é dividido em capítulos) chega ao fim e há sempre um final feliz. Segundo **FERRÉS** (1998), esse final feliz, sempre presente nas narrativas infantis, mostra à criança que ela é capaz de superar os obstáculos da vida. Heróis e heroínas como a boneca Emília e seus amigos, sempre transitam um caminho de lutas e dificuldades antes de serem vitoriosos. Isso revela à criança que, na vida, nada vem sem muito esforço. No fim do episódio "O Pequeno Samurai", por exemplo, a fada DO-I traz uma imagem: para vencer, é necessário lealdade, coragem e honra.

Como já observamos no segundo capítulo, a televisão funciona como um instrumento de aprendizado do mundo exterior. No caso do *Sítio*, os personagens ajudam nesse aprendizado. Pedrinho e Narizinho auxiliam no aprendizado do mundo, uma vez que são as ligações entre o mundo real e o

mundo ficcional. Dona Benta, a avó das crianças, sempre chama a atenção quando estas estão erradas, simbolizando a autoridade e sabedoria. O Marquês de Rabicó, um porquinho sempre animado e comilão, mostra à criança à parte animal, instintiva.

A mistura de personagens como Narizinho, Pedrinho, Dona Benta, Tia Anastácia com personagens que expressam fábula, animalização (a boneca Emília, o Marquês de Rabicó, Cuca, Saci) cria um mundo de fantasias. Essa fantasia, como analisa **FERRÉS** (1998), faz parte da realidade. "Os relatos unificam igualmente fantasia e realidade. Misturam-se neles o efeito maravilhoso e o efeito do real". (**FERRÉS**, *ibidem*, p.101). Para o autor, essa fantasia articulada com a realidade permite viver as coisas mais fantásticas como se fossem reais e ter um certo distanciamento emocional dos fatos do dia-a-dia.

Entretanto, **FERRÉS** (*ibidem*) continua a discussão dizendo que todo esse aprendizado por parte da criança não se dá de uma forma lógica, mas inconsciente, uma vez que a criança se identifica com os personagens porque estes exprimem necessidades, das quais ela não tem consciência. Assim como é exigida apenas uma resposta emotiva, as narrativas infantis cumprem sua função socializadora.

O programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, como observamos nos itens anteriores, possui aventuras fictícias que apelam mais para as emoções do que para a racionalidade, onde sentimos e vivemos a fantasia (inconsciente) como algo real. Neste sentido o programa quando exhibe aventuras com monstros, fadas etc., ele está fazendo com que a emoção predomine de alguma forma.

O episódio "O Pequeno Samurai", objeto de estudo deste trabalho, é composto

por 12 personagens fixos (Emília, Narizinho, Pedrinho, Visconde de Sabugosa, Dona Benta, Tia Nastácia, Saci, Cuca, Tio Barnabé, Quindim, Conselheiro, Rabicó) e personagens que não integram o elenco fixo, isto é, a cada aventura esses personagens são trocados por outros (Morcego, o mensageiro da Cuca, João do Talho e seus capachos, o malvado Samurai Takeshi, Akio-San, Eiji, Musashi e Do-I, Elias, Lagarta).

Quanto ao formato do programa, a estrutura dos episódios é sempre a mesma: um *Sítio* onde moram a avó Dona Benta, seus empregados, os netos Narizinho (que mora no sítio) e Pedrinho (que sempre passa as férias com a avó) e de personagens como a boneca Emília, o Conselheiro, Visconde Sabugosa, Tio Barnabé, Quindim, Rabicó. Sempre que alguém está em apuros, fugindo das "maldades" da Cuca ou de outro personagem "malvado" na história a turma do *Sítio* é sempre procurada. A boneca Emília e seu grupo estão sempre prontos para novas aventuras e para derrotar as forças do "mal". O programa *Sítio do Pica-Pau-amarelo* tem vários episódios que ficam no ar durante um tempo, cada um desses episódios conta uma história diferente.

No episódio "*O Pequeno Samurai*", a turma do *Sítio* deve ajudar Eiji (um garoto que deseja ser aceito como samurai), o guerreiro Akio-San, a fada DO-I (Tomico) a encontrar a Espada do Império do Sol Nascente que outorga muitos poderes e o tesouro (pote de ouro). Só que na trama a fada DO-I guardiã da espada, se disfarça e aparece como uma japonesa chamada Tomico, sem que ninguém saiba, para encontrar o "escolhido" que merecerá a espada e se tornará imperador. A turma tem que encontrar a espada antes que o malvado Samurai Takeshi o faça, e usará da magia negra do seu leque mágico para tentar conseguir a Espada e o anzol de ouro, que é a chave do



arco-íris e está nas mãos de Pedrinho.

No fim do arco-íris além da Espada do Sol Nascente, há um pote de ouro que desperta a cobiça do bandoleiro João do Talho e seus comparsas (o povo da cidade como o Coronel Theodoro, o padre, o delegado, a dona da pensão e a Cuca também despertam interesse pelo pote). Cabe lembrar que antes de encontrar os orientais e a turma do *Sítio* (que estão à procura da espada que se encontra no fim do arco-íris, assim como o pote de ouro) o bandoleiro João do Talho e seus comparsas cometem alguns crimes como o roubo da vaca Mocha (recuperada pela boneca Emília) e vão parar na cadeia, de onde fogem com ajuda de Cecéu (afilhada da Joaquina, dona da pensão).

Ao selecionar histórias sempre repletas de fantasias, o programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo* passa para criança a sensação de que tudo é possível, podendo trazer essa idéia da fantasia para a realidade. Essa transferência pode ser positiva para criança, estimulando sua criatividade, ou negativa, se a criança deixa de viver no mundo real para viver num mundo ilusório. Porém, a fantasia, como já comentamos, é fundamental para aproximar e ajudar na familiaridade da criança com o mundo.

Entretanto, observamos no segundo capítulo que a tv utiliza mecanismos de "familiarização" para se ajustar num quadro psicológico e social já conhecido. Essa familiaridade pode ser observada no programa quando é retratado o espaço familiar, que nesta situação caso é a casa da avó Dona Benta (a cozinha, o quarto de dormir, a sala de visitas). Isso faz com que a tv torne-se algo "natural" na vida das crianças, assim como brincar com um cachorrinho ou com seus próprios brinquedos.

Outra questão importante a ser analisada é que todos os dias antes de

começar a história um narrador lembra o que aconteceu no dia anterior. Esta fórmula se enquadra na técnica de repetição, discutida no terceiro capítulo. Segundo **MUSSEN, CONGER KAGAN e HUSTOM (1995)**, a repetição é um esquema que mantém a criança ativamente envolvida dando possibilidades de ela tentar prever o que vai acontecer no episódio que está prestes a começar.

Sobre a utilização de recursos audiovisuais podemos assinalar que o programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo* utiliza ação, efeitos sonoros, efeitos especiais, movimento, humor, dinamismo dos personagens, mudanças de cenário, vozes de crianças e de mulheres e animação para atrair a atenção do espectador. Tais recursos auxiliam no processo de aprendizagem da criança. No episódio "O Pequeno Samurai", quando a turma do *Sítio* é transportada, com seus amigos orientais, no rodadoiro do Saci, há movimento, efeitos especiais, efeitos sonoros. Na luta entre os personagens Takeshi, o bandoleiro João do Talho e a turma do *Sítio* também observamos o uso desses recursos (efeitos especiais, ação, efeitos sonoros, humor).

Não podemos deixar de destacar que o mundo do *Sítio do Pica-Pau Amarelo* descrito por Lobato e adaptado para tv, reflete através de seus personagens as lendas e os mitos que povoam o imaginário popular brasileiro. Isso mostra que Lobato sempre esteve preocupado na valorização da cultura brasileira.

#### **4.4 Família, escola e sociedade nos episódios do programa**

Como já analisamos no segundo capítulo, a tv simula um contato íntimo com o telespectador tendo como grupo receptor a família, o objetivo da tv não é atingir a um único membro, mas a família como um todo, como instituição. No

programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, esta simulação de um contato íntimo pode ser observada no espaço familiar, que nesse caso é um sítio com jardim, uma grande área verde, uma casa, com comidas deliciosas, tudo muito parecido com uma casa típica de avó.

A família é representada pela avó Dona Benta, pelos netos Pedrinho e Narizinho, pela cozinheira Nastácia pela boneca Emília, Quindim, Visconde de Sabugosa, Tio Barnabé, Conselheiro, Rabicó. Apesar dos outros personagens não terem vínculos sanguíneos com Dona Benta e seus netos eles constituem verdadeiramente uma família. Os personagens estão sempre juntos, compartilhando tanto os momentos bons quanto os momentos ruins, assim como se fosse uma família de verdade. Essa representação da família, de um espaço familiar, acaba incorporando conteúdos da vida cotidiana, onde a apresentação de novos valores e comportamentos passa por um processo de familiarização, capaz de se adequar aos aspectos psicológicos e sociais já conhecidos pelo indivíduo. Com relação à representação da escola no programa, podemos dizer que aquele ensino estereotipado, sistematizado da escola tradicional, dá lugar a um processo de aprendizagem aliado ao divertimento e ao prazer. O personagem Visconde de Sabugosa, por exemplo, é uma espiga de milho feita por Pedrinho que, ao ser esquecido dentro da biblioteca, virou uma espécie de enciclopédia ambulante. Visconde ajuda na história as crianças a entenderem os efeitos da natureza, na maioria das vezes, ele está ocupado com leituras técnicas, como tratados de geologia, aritmética e ciências naturais. Até quando “passa mal” Visconde transmite aprendizado, uma vez que “vomita” leis de Newton, raiz quadrada etc. A idéia de Visconde ter surgido após ser esquecido na biblioteca e ser alguém de extremo

conhecimento mostra a importância da leitura de um livro na vida da criança.

Já Rabicó, um porquinho guloso, adora devorar livros, principalmente quando eles ganham sabores e se tornam comestíveis. O Rinoceronte Quindim tem conhecimentos sobre ciências e gramática, sua roupa é muito sugestiva, com números, pontos de interrogação, pontos de exclamação, capazes de estimular na criança o aprendizado. Dona Benta a avó de Pedrinho e Narizinho também tem papel importante no aprendizado da criança. Ela, no programa, desempenha o papel de mediadora de leitura, contando histórias do modo em que as crianças possam entender. Dona Benta, ao contar histórias, apresenta o autor, a nacionalidade, as características do livro, as ilustrações e o modo como é formatado o livro. A biblioteca particular de Dona Benta é repleta de livros, de vários autores e diversos gêneros, que possibilita o conhecimento em todas as áreas possíveis. No entanto, não é apenas através dos livros que Dona Benta se mantém informada, ela recebe revistas em sua casa, além de estar conectada à Internet através do computador que ela dispõe no sítio. O fato de Dona Benta narrar histórias exerce também o papel de motivar a criança para ler, todos os ouvintes da história são alertados por ela sobre a importância da leitura.

O programa também transmite informações sobre a cultura brasileira, através de personagens como Iara, Saci, Cuca, que pertencem ao nosso folclore. Como vimos em capítulos anteriores, a sociedade é uma organização social composta por estruturas políticas, econômicas, religiosas, militares e familiares. Na sociedade esses indivíduos pertencentes a tais estruturas interagem entre si e se adaptam a padrões sociais e normas comuns. No episódio "O Pequeno Samurai" a sociedade é representada nas instituições como a delegacia, a

igreja, a pensão, a mercearia, que ficam na cidade. Encontramos o coronel, a dona da pensão, o delegado, o padre, o dono da mercearia, que ocupam determinados papéis. Os valores, as regras e os papéis sociais que devem ser desempenhados na sociedade são mostrados e transmitidos às crianças através desses personagens. O delegado, por exemplo, cumpre sua função de autoridade prendendo os bandidos, que, nessa história, é o bandoleiro João do Talho e seus comparsas, que depois fogem com a ajuda de Cecéu, afilhada da dona da pensão. O padre dá conselhos aos fiéis, tanto que no episódio, quando todos estão à procura do ouro e disputando para ver quem chega primeiro ao fim do arco-íris onde está o tesouro, o padre diz "Olha a cobiça. Deus castiga". Cada personagem tem características que se manifestam nas suas ações. Tais ações dão indícios de como o personagem age enquanto sujeito social, trata-se de uma espécie de estereótipo do sujeito social. É assimilando papéis e comportamentos socialmente desejáveis que os personagens do *Sítio do Pica-Pau Amarelo* auxiliam na representação da sociedade.

## Considerações Finais

Desde pequenas as crianças são habituadas a assistir televisão. A tv age como meio capaz de transmitir um aprendizado muitas vezes aliado ao divertimento. A criança assiste a tv de forma voluntária e através dela se abre um leque de informações do mundo exterior. As imagens, os efeitos sonoros, a ação, o movimento das cenas fascinam a crianças.

Elas se envolvem emocionalmente com as histórias dos programas, sendo capazes de se identificarem nos personagens e colocar neles seus próprios sentimentos como desejos, angústias, esperanças, temores. O sucesso de tais programas se dá graças a essa sintonia, desta resposta emotiva que existe entre o personagem e a criança. Quando um programa é capaz de emocionar, provocar tristeza, ele contém respostas aos conflitos, aos desejos, às tensões do espectador. Todo esse mundo exerce fascínio e atração na criança.

No entanto, quando essas crianças vão para escola e vêem um ensino organizado, sistematizado baseado na racionalidade humana, esse pequeno estudante passa a ter mais interesse pela televisão do que pela escola. Daí, os educadores e pais encarem a televisão como um desestímulo para criança, no que diz respeito às práticas convencionais de aprendizagem.

No processo de produção desta pesquisa notamos que a criança tende a imitar quem possui vínculos emocionais com ela. No entanto, o que queremos dizer é que se a criança não tem o hábito de ler, ou simplesmente não se interessa pela escola assim como pela televisão, o problema não é só do meio, mas dos pais e dos educadores. Na nossa opinião, a falta de interesse pela leitura por parte da criança se deve ao ambiente familiar e escolar em que elas se

devem estar presentes no processo de elaboração dessas informações.

Mas o que podemos observar é que os pais parecem estarem influenciados pela televisão, perdendo o seu potencial crítico em relação à mídia. Na pesquisa citada neste estudo, os pais souberam apontar os pontos prejudiciais da tv em relação à criança, mas o que se vê na prática são a maioria dos pais achando "natural" o fato de seus filhos imitarem, por exemplo, danças sensuais exibidas pela tv.

A televisão, se utilizada de forma racional e planejada, seria um ótimo recurso na aprendizagem da criança. Os recursos utilizados por ela são capazes de prender a atenção, necessária para um aprendizado de qualidade.

Quanto aos conteúdos da televisão, podemos constatar através da pesquisa, analisada neste trabalho, que, embora as crianças assistam a programas destinados a adultos, a sua preferência é por programas que contenham fantasia, sonhos etc.

Ao que tudo indica, o objeto de estudo, o programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo* se enquadra neste requisito. Ao analisar este programa percebemos que as histórias, geram suspense ao ponto de interessar as crianças. Os personagens, as histórias repletas de aventuras, vão de encontro ao público-alvo. Com a boneca Emília, por exemplo, a criança se torna sujeito do seu próprio processo de aprendizagem.

A boneca Emília é como se representasse a imaginação criadora da criança, isso dá uma sensação de autonomia à criança.

No programa, também observamos um estímulo para as crianças avançarem no processo de socialização. As histórias com personagens "bons" e "maus" oferecem a criança um aprendizado sobre os caminhos adequados (e

inadequados) na vida. No episódio "O Pequeno Samurai", quem rouba é preso, isso evidencia que o que faz o bem é premiado e quem faz o mal é castigado. Isso é apenas um exemplo do potencial de socialização através da tv, dos paradigmas de conduta que ela transmite.

O programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo* mostra que programas que aliam divertimento à educação atraem mais a atenção das crianças. Cabe lembrar que a criança é quem decide se aceita ou não aceita esses conteúdos, ela os acolhe ou os rejeita.

O que notamos quanto ao processo de socialização é que a tv é instrumento de disseminação dos valores da classe dominante e da perpetuação do sistema capitalista, da sociedade e do consumo. O objetivo da televisão é levar sempre ao consumo, no intervalo do programa *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, uma série de comerciais, com mensagens de consumo da criança parece imperar. Até o sítio não fugiu dessa esfera consumista, hoje há aproximadamente 250 produtos diferentes, entre bonecas, jogos etc., vinculados ao programa; isso mostra que há uma adequação da criança ao sistema capitalista como um todo.

Numa sociedade como a nossa, as crianças aprendem mais com a tv do que com os pais e a escola. A televisão é capaz de oferecer à criança, além de comportamentos, normas, opiniões, um "simulacro" do mundo onde as imagens "familiarizadas" produzidas por ela parecem reais, peneirando no universo da criança e trazendo transformações no modo em que elas possam ver o mundo. Nesse sentido podemos concluir que, após estas reflexões, a televisão é capaz de socializar, sim, a criança.



## Bibliografia

### Livros:

**BEZERRA, Wagner** *Manual do Telespectador Insatisfeito*. São Paulo: Summus, 1999.

**BELLONI, Maria Luiza**. *O que é Mídia-Educação* Campinas, São Paulo Autores Associados, 2001.

**BUENO, Francisco da Silveira** *Dicionário da língua portuguesa*. São Paulo: FTD: LISA, 1996.

**CAPPARELI, Sérgio e tal**. *Crítica das Práticas Midiáticas: da sociedade de massa as ciberculturas*, Hacker, editores, 2002.

**CHARON, Joel**. *Sociologia*. Rio: Editora Saraiva, 2000.

**CHAUÍ, Marilena**. *Convite à Filosofia*. São Paulo: Ática, 2000

**CASTELLS, Manuel**. *O Poder da identidade/ A era da informação: economia, sociedade e cultura*. Tradução: Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

**COUTINHO, Angélica**. *Todas as Lúcias do mundo: um estudo sobre a adaptação literária para o cinema e a tv*. Rio de Janeiro: MAMC, 2001.

\_\_\_\_\_ *Dicionário da tv Globo: Programas de dramaturgia & entretenimento*. Projeto memória das organizações Globo-Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

**FREIRE, Paulo**. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

**FERRÉS, Joan.** *Televisão Subliminar: socialização através de comunicações despercebidas.* Tradução: Rosa, Beatriz, Porto Alegre: Artmédicas, 1998.

**GUIMARÃES, Gláucia.** *TV e escola: discursos em confronto* São Paulo: Cortez, 2000.

**GREENFIELD, Marks Patrícia.** *O Desenvolvimento do raciocínio na era eletrônica: os etilos da tv, computadores e videogames.* Tradução: Cecília Bonamine, São Paulo: Summus editorial, 1998.

**MARCONDES, Ciro.** *Televisão: a vida pelo vídeo.* São Paulo Moderna, 1998.

**MUSSEN, Henry Paul e tal.** *Desenvolvimento e Personalidade da criança.* Harbra, 1995.

**PENTEADO, Heloísa Dupas.** *Televisão e Escola: conflito ou cooperação?* São Paulo: Cortez, 2000.

**SODRÉ, Muniz.** *O Monopólio da Fala: função e linguagem da televisão no Brasil.* Petrópolis: Editora Vozes, 1984.

**SODRÉ, Muniz.** *Reinventando a Cultura: A comunicação e seus produtos.* Petrópolis: Editora Vozes, 1996.

**SOUSA, Mauro Wilton de.** (org) *Sujeito o lado oculto do receptor.* Tradução e transcrição: Sílvia Cristina Datta e Kiel Pimenta. São Paulo: Brasiliense, 2002.

### **Monografias e Dissertações**

**JUPY JUNIOR, Edmar de Araújo.** *A Rainha Sensual: análise do fenômeno Xuxa.* Rio de Janeiro: Monografia apresentada para o Curso de Graduação da Universidade Federal Fluminense, 2000.

**MELLO, Elson Rezende de.** *Encontros e Desencontros: relação da escola com*

a televisão. Belo Horizonte: Dissertação apresentada para o curso de mestrado da faculdade de educação da UFMG, 1998.

### **Matéria em periódico**

**CASTRO**, Daniel. *Superligados na tv*. In: Folha de São Paulo. São Paulo, 17 de outubro de 2004, Folha Ilustrada, Matéria de capa, pág: E 1.

**CROITOR**, Cláudia. *Saber ler, ver e ouvir*. In: Folha de São Paulo. São Paulo, 27 de abril de 2004. Revista Folha Sinapse, pág: 16 e 17.

\_\_\_\_\_ *Televisão afetaria Cérebro de crianças pequenas, diz estudo*. In: Jornal Extra, Rio de Janeiro, 06 de abril de 2004 Editoria: Viva Mais, pág: 20

### **Internet:**

**JUNQUEIRA**, Lília. *Reflexões sobre a ficção televisiva brasileira e as representações sociais do personalismo*. Artigo apresentado pela INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação no XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação BH/MG - 2 a 6 Set 2003 <http://intercom.locaweb.com.br/papers/congresso2003/nucleos np 14.shtml> .

**RUBIM**, Alvim Antônio. *Sociabilidade, Comunicação e Políticas Contemporâneas*. Setembro de 2004. [www.facoffi.utba.br/cosmopoilita/textos/socompol.html](http://www.facoffi.utba.br/cosmopoilita/textos/socompol.html)



UNIRIO

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS

ESCOLA DE EDUCAÇÃO

DEPARTAMENTO DE DIDÁTICA

DISCIPLINA : MONOGRAFIA II

ALUNO(A): VIVIANA GONDIM DE CARVALHO

TÍTULO DO TRABALHO MONOGRÁFICO : A INFLUÊNCIA DA TV

NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA : ANÁLISE DO SÍTIO DO PICA-PAU AMARELO

ORIENTADOR : MIGUEL ANGEL BARRENECHEA

FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL

Primeiro avaliador :

Professor convidado: MARIA ELENA VIANA SOUZA

Nota : 9,0

Considerações:

O tema "a influência da TV na formação da  
criança" tem relevância tanto para a área  
da Pedagogia quanto para a vida profissio-  
nal da aluna pelo papel que a TV tem na  
vida das pessoas.

Com base em tal pressuposto, o tema

foi bem desenvolvido e atendeu aos critérios exigidos para um trabalho acadêmico tais como: há clareza e coerência no texto, está bem escrito e atende ao que se propõe.

Senti falta de algumas referências e em alguns trechos e outros estão repetitivos - gostaria de observar que apesar de a autora ter apontado o quanto a televisão trabalha com estereótipos, não fez destaque as personagens tia Anastácia, forte estereótipo da população

Segundo avaliador:

Professor orientador: MIGUEL ANGEL BARRENECHEA

Nota: 10

Considerações:

Este trabalho aborda a questão da influência da TV na formação das ciências, como um importante subsídio para a sua formação geral.

O texto é claro, rigoroso, com consistência, com uma bibliografia adequada ao tema proposto.

Terceiro avaliador :

Professor da disciplina Monografia II: LÍGIA MARTHA COIMBRA

Nota : 9,0

Considerações:

*Apresenta elementos formais de uma monografia, precisando nas  
as páginas iniciais.*

**RESULTADO FINAL**

Avaliador 1	Avaliador 2	Avaliador 3	Pontos	Nota final
9,0	10,0	9,0	28,0	9,3

Rio de Janeiro, 30 de Junho de 2006