



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO - PROGRAD
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS - CAMPUS IV
CURSO INTENSIVO DE PEDAGOGIA
CONVÊNIO UNEB/FAPES/
PREFEITURA MUNICIPAL DE MORRO DO CHAPÉU - BA

EDINÉIA ALVES DO BOMFIM

GILDACI PEREIRA LEMOS NERY

HILARA PEREIRA DOS SANTOS RAMOS

IRANÍ DE JESUS SANTOS

TELEVISÃO E ESCOLA:

A criança e o desenho televisivo

160

160

Morro do Chapéu
2001

EDINÉIA ALVES DO BOMFIM
GILDACI PEREIRA LEMOS NERY
HILARA PEREIRA DOS SANTOS RAMOS
IRANÍ DE JESUS SANTOS

160

TELEVISÃO E ESCOLA:
A criança e o desenho televisivo

Professor Orientador:

Washington Luís Lima Drummond

Mestre em Comunicação

Trabalho monográfico apresentado como pré-requisito para a conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia, Habilitação nas séries iniciais do Ensino Fundamental, pelo Departamento de Ciências Humanas Campus IV.



CONSULTA

UNEB - DEP. IV - JAC

*“Uma escola que não ensina como assistir à
televisão é uma escola que não educa.”*

Joan Ferrés

Dedicamos a realização desse trabalho ao professor orientador Washington Drummond e ao amigo Rônei Rocha, que complementou as orientações dadas.

AGRADECIMENTOS

A realização desse trabalho devemos, inicialmente, a Deus por ter iluminado as nossas mentes e por ter nos dado a coragem necessária para seguir em frente; às nossas famílias, pelo apoio e compreensão durante toda a jornada de trabalho e em particular ao esposo da colega Gildaci, que juntamente com as diretoras Normeide e Mary, forneceram os computadores para a digitação; aos irmãos Rocha: Rônei pela dedicação e orientação nos momentos difíceis, Anselmo pelo apoio técnico e videográfico e Grasiela pelos favores a nós concedidos; aos professores da UNEB, que nos ajudaram direta ou indiretamente, e em particular, à professora Ana Lúcia pelo subsídio teórico e à coordenadora e professora Cléa Inês pela atenção e disponibilidade; à Ivana, nossa secretária preferida, sempre disposta a ajudar, e a todos aqueles que não citamos, mas não esquecemos.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	07
2. CAPÍTULO I – Televisão como meio socializador ..x.....	23
2.1. O homem e as imagens	23
2.2. Televisão: história e evolução	27
2.3. As duas fases	33
2.4. Consolidação da TV no Brasil	38
2.5. Correntes de análise	41
2.6. A televisão como fenômeno social e suas relações com a escola	48
3. CAPÍTULO II – O desenho televisivo como extensão do imaginário infantil ..x.....	56
3.1. Pica-Pau: de ave exótica a protagonista de clássico infantil	72
3.2. Análise do desenho Pica-Pau	74
3.3. Atrações e/ou influências que o Pica-Pau desperta nas crianças	81
3.4. Entrevista com os alunos	83
3.5. Alguns aspectos psicossociais relacionados às crianças de seis a doze anos	91

4. CAPÍTULO III – Sugestões de utilização do desenho televisivo em sala de aula	94
4.1. Orientações didático-pedagógicas	97
4.1.1. O professor pesquisador	97
4.1.2. Material de apoio	99
4.1.3. Desenvolvimento das atividades	100
4.1.4. O trabalho de pesquisa com os alunos	101
4.1.5. A síntese dos resultados	102
4.1.6. Avaliação das atividades com o desenho	103
4.2. Dados e/ou aspectos a serem observados para análise do desenho televisivo	105
4.2.1. Aspectos gerais	106
4.2.2. Valores	106
4.2.3. Observação geral da narrativa	107
4.2.4. Espaço e/ou ambiente em ocorre a história	108
4.2.5. Aspectos da imagem	108
4.2.6. Aspectos sonoros	109
4.2.7. Aspectos ligados ao conflito	110
4.2.8. Aspectos cognitivos	111
4.3. Atividades Complementares	111
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
6. ANEXOS	119
7. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	124

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, vivemos num mundo cada vez mais marcado por uma circulação generalizada e constante de informações que vêm desempenhando um papel fundamental dentro das sociedades. A produção e a troca de informações, incluindo aqui os diversos símbolos que as compõem ou as acompanham (gestos, ações, expressões lingüísticas, etc.), tem promovido mudanças radicais nessas sociedades ao longo do tempo em que foram aparecendo.

Nelas, o desenvolvimento do capitalismo e da tecnologia, impulsionaram a vida social para uma nova era onde os acontecimentos e as informações se dão num curto espaço de tempo atingindo lugares antes, inimagináveis.

A transmissão dessas informações, que antes era privilégio de algumas instituições – em particular da escola – passou a ser função, dos meios técnicos que surgiram em decorrência das transformações ocorridas no mundo. Esses meios passaram a exercer o papel, antes destinado a ela, passando, eles próprios a funcionar como as novas instituições para a produção, reprodução e circulação das informações e fatos que poderiam ou não estar ocorrendo no mundo.

Além das transformações que esses meios promoveram em torno das maneiras como as pessoas produzem e transmitem mensagens, ocorrem também em função de seu surgimento, mudanças nas condições de vida das pessoas que recebem essas mensagens como parte rotineira de suas vidas. Dentre esses meios, a televisão, objeto de nossa pesquisa, é sem dúvida aquele que melhor representa tais transformações. Muitas vezes, ocupa um lugar central dentro das casas tornando-se o ponto ao redor do qual outros espaços e atividades são organizados. Também organiza de forma significativa, além do espaço e do tempo no cotidiano da maioria das pessoas nas sociedades modernas, as condições de recepção, aumentando o quadro de experiências possíveis a que se expõem.

Isso se dá devido às possibilidades que a televisão fornece às pessoas de experimentarem acontecimentos que ocorrem em locais distantes, espacial e temporalmente, e essa experiência pode, por sua vez, criar ou estimular formas de ações e respostas, individuais ou coletivas, a esses acontecimentos que agora podem estar sujeitos, por isso mesmo, a um novo tipo de "exame global", uma vez que as pessoas que estão envolvidas nesse fenômeno têm agora, a possibilidade de participar de um conjunto de experiências culturais que não está mais restrito a um único local ou grupo.

Nos dias de hoje, a televisão tornou-se parte tão integrante da vida social que sua intensa penetração nas sociedades de um modo geral, constitui um fenômeno que não pode ser negado por aqueles que delas fazem parte. E é partindo dessas observações que justificamos a necessidade de investigar tal fenômeno e as implicações que dele decorrem em relação aos sujeitos por ele envolvidos.

A tevê capta, expressa e atualiza constantemente representações do mundo que podem apresentar-se em sua forma real ou não, fornecendo um repertório

comum por meio do qual pessoas de classes sociais, gerações, sexo e religiões diferentes se posicionam, se situam umas em relação às outras, alimentando cotidianamente uma multiplicidade de imagens e mensagens, que por vezes geram disputas, novos comportamentos e formas de pensar, mas que a cada vez tornam-se necessárias para aqueles que a ela se habituaram.

A televisão oferece informações a todos sem distinção ou limitação, tornando disponíveis repertórios que anteriormente, eram domínio de instituições socializadoras tradicionais como a escola ou a família. À medida que as pessoas vão se integrando à tevê, esta passa a funcionar como um meio que de certa forma interfere em nossa percepção, sensibilidade e cognição, conferindo novos significados à nossa visão de mundo e transformando muitas vezes nossos hábitos em função de outros criados e divulgados por essa mídia.

A enorme atração que a mesma exerce nas nossas sociedades, com seus usos diversos, e todas as implicações que se abatem sobre o nosso cotidiano e nossas atitudes, têm feito com que se ampliem, cada vez mais, as discussões a seu respeito, e em especial, sobre o seu poder de sedução, seu papel desempenhado no espaço social cotidiano, e sua forma de apresentar e articular o lazer. Tais questões devem ser sem dúvida, também objeto de estudo e reflexão da escola.

Embora, a escola esteja, de certa forma, defasada em termos de transmissão e produção de conhecimentos, ainda é a principal representante do saber, aquela a quem se procura para obter parte dos pré-requisitos necessários, para tornar-se um sujeito capaz de participar da vida social de forma mais ativa. Portanto, conhecer e saber pensar as alterações provocadas por meios técnicos e sociais como a TV, em nosso modo de conhecer o mundo, nas formas de representar esse conhecimento e

na transmissão dessas representações, deve constituir-se parte dos objetivos da escola e de sua clientela.

Partindo de tal pressuposto é que buscamos em nossa pesquisa saber como o interesse despertado pelos programas televisivos, e neste caso os desenhos animados, podem contribuir para introduzir as crianças no processo de leitura e análise das mensagens veiculadas pela tevê, enquanto conhecimento a ser incorporado na aprendizagem.

Por fim, é preciso lembrar que, para a escola ser capaz de fornecer condições àqueles que a freqüentam, de forma que se posicionem melhor ante aos novos contextos e conhecimentos que surgem por conta de fenômenos como a televisão, é preciso ter em mente que estes, são fenômenos contextualizados cujas mensagens são produzidas e recebidas por pessoas situadas em contextos sócio-históricos específicos e que a contextualização social desses fenômenos podem tornar-se objetos de processos de avaliação e conflito.

Por isso, conhecer as implicações geradas pela televisão não é algo fácil, mas necessário para que se pretenda assumir uma postura mais reflexiva e construtiva, frente às transformações promovidas por esse meio de comunicação. Ao longo de nossa pesquisa, tentamos levar em conta esse fenômeno e suas implicações, tendo por objetivos:

Geral: Analisar as mensagens televisivas para a formação de um espectador crítico das mesmas e em particular o alunado, uma vez que, constituem, atualmente, em algo tão importante quanto ler e escrever.

Específicos: Levantar sugestões de como exercitar um olhar crítico sobre a programação televisiva, para que possa ser objeto de discussão em grupo;

Discutir a articulação entre a assimilação do hábito de ver tevê e a possibilidade de realizar leituras reflexivas sobre a mensagem veiculada;

Identificar mitos e estereótipos presentes e evocados pelo desenho O Pica-Pau. E realizar uma análise de seu conteúdo e de sua recepção investigando o verbal e a imagem.

No primeiro capítulo, apresentamos uma abordagem acerca do surgimento e consolidação da tevê, bem como, suas correntes de análise e fenômenos sociais com enfoque na escola. Nesta primeira parte abordamos a necessidade que o homem sempre teve de alimentar seu imaginário, seus sonhos e, portanto, seus sentimentos inconscientes, uma vez que, desde tempos remotos, sempre se dedicou à construção de objetos que pudessem satisfazer a essas necessidades.

Inicialmente, através das pinturas, da contemplação da natureza, depois da fotografia, das imagens em movimento, através das janelas do trem, até a televisão, constituindo em um percurso de transformações por que passaram as sociedades e, simultaneamente, as imagens por elas produzidas. Essas imagens eram vistas em princípio, nos afrescos produzidos na Idade Média, porém, é no período da Renascença que a pintura expande como uma forma de representação do mundo.

Mais tarde, com a sua aceleração proveniente da invenção do trem e em seguida com a fotografia, o homem muda seu conceito em termos de sentido, ao qual seria desse momento em diante atribuída à imagem. A partir daí inicia-se um período de invenções, de mudanças, de evolução da sociedade e também das imagens que no cinema ganha os primeiros movimentos que iriam fascinar as pessoas.

O cinema encanta e fascina a sociedade, tendo seu período de *glamour* no final da década de 20. Após a Segunda Guerra Mundial, a tevê começa a ser

conhecida mundialmente, ganhando *status* e superioridade frente ao cinema. A tevê agora começa a sofrer transformações ganhando espaço na sociedade, tornando-se cada vez mais modernizada por conta da expansão da informática. Portanto, ao se falar de televisão, está se falando de metamorfose, uma vez que, a partir do seu surgimento tornaram-se evidentes as modificações sofridas pela sociedade. A partir do seu surgimento no Brasil, a tevê passa por duas fases. A primeira é de estranhamento, na qual o próprio sistema televisivo encontra-se em fase de familiarização, já que não existiam ainda profissionais especializados nesta nova tecnologia; nesse momento ela funciona em caráter experimental.

Ainda nessa primeira fase, em um momento mais avançado, começa a crescer a indústria televisiva, aumentando as expectativas comerciais em torno da mesma. Juntamente com essa expectativa de crescimento, surgem questionamentos acerca do monopólio da TV e “massificação da sociedade”, passando ela, a ser vista como o grande inimigo desta. Na segunda fase, há uma mudança considerável na relação da TV com a sociedade, voltando a assumir a liderança, entre os meios de comunicação, modificando também, a forma de produzir os seus programas.

É sabido que durante o século XIX e até meados do século XX, a escola era a grande responsável na formação e transmissão de valores e conhecimentos à sociedade, e desde o avanço da tecnologia e dos meios de comunicação de massa, a tevê, vem assumindo esse e outros papéis nas sociedades atuais, fazendo-se necessária, portanto, uma aliança entre a escola e a televisão, a fim de que se possa utilizar o que cada uma oferece de melhor para essa construção do conhecimento social.

Nessa perspectiva, Marcos Napolitano questiona qual seria o novo papel da escola, na superação das dificuldades em trabalhar com a tevê, não significando que

esta seja responsável no fracasso daquela. No entanto, muitos autores vêem nos meios de comunicação audiovisuais, um fator que provoca a desestimulação da aprendizagem escrita, em contradição a outros como Marshall McLuhan, Umberto Eco e o próprio Marcos Napolitano.

Esses autores criaram algumas correntes de análise que devem ser aplicadas na escola, para a utilização da tevê em sala de aula, de forma crítica e questionadora, impulsionada pelos estímulos oferecidos pelo próprio meio audiovisual. De maneira tal que estes estímulos incitem discussões, trocas e reelaborações de informações diversas gerando assim o desenvolvimento do potencial criador e das faculdades intelectuais das pessoas envolvidas nesse processo.

Toda essa preocupação em discutir a tevê em sala de aula é proveniente da forma com que a sociedade a trata. Joan Ferrés chega a compará-la com o totem, assim como este representa um objeto de reverência para as tribos primitivas. A TV seria uma nova religião das tribos modernas, pois, em algumas famílias, ela ganha espaço central e determinante da rotina diária.

Por conta dessa fascinação frente à tevê, Ferrés questiona que tipo de “educação audiovisual” a escola está oferecendo aos seus alunos, colocando em evidência a importância desta oferecer ao menos, modelos de interpretação e análise crítica para as novas gerações.

No segundo capítulo, citamos também, três pesquisas; duas realizadas pela Universidade de São Paulo – USP e uma pelo Laboratório de Pesquisa sobre Infância, Imaginário e Comunicação (Lapic), duas das quais sob a coordenação geral da professora Elza Dias Pacheco. Essas pesquisas procuraram analisar algumas questões em torno da relação existente entre a criança e a TV, tendo por base aspectos como violência, símbolos, mitos e metáforas, e ainda, discutir

questões que envolvessem a forma da criança pensar a TV e repensar os eventos cotidianos, os heróis e vilões televisivos, bem como, a relação estabelecida entre a escola e a tevê, tendo em vista suas implicações, participação e tratamento que a primeira tem dado em relação à segunda.

Essas pesquisas permitiram, por exemplo, a constatação de que não há relação de causa e efeito entre a violência das narrativas televisivas e os comportamentos anti-sociais de algumas crianças “normais”. Elas mostram também que as mesmas não são receptoras passivas de programações televisivas, pois elas possuem uma “capacidade mental” que lhes permitem selecionar o que lhes interessa, agindo criativamente sobre os conteúdos, e que, a relação tevê/criança ainda é carente de solução no que se refere ao fascínio que a primeira exerce sobre a última, necessitando para tanto de estudos mais completos e seguros que não estejam focados apenas no conteúdo ou nos efeitos televisivos.

Além dessas e outras constatações, essas pesquisas procuravam demonstrar que perceber o espetáculo pela tevê, é tão necessário quanto aprender a ler e escrever, e que o desenho pode servir de base para uma leitura conjunta ligando a realidade da criança a elementos do próprio desenho, como as estruturas narrativas.

Mesmo havendo poucos estudos no Brasil sobre o fenômeno televisivo e a criança, tais pesquisas podem servir e muito como elemento auxiliador de professores e mesmo da escola como um todo, no que se refere à compreensão do universo infantil em relação ao meio de comunicação tão marcante nas sociedades atuais e que constitui parte cada vez mais integrante do cotidiano de grande parte, senão da maioria das crianças.

Num outro momento apresentamos uma análise por nós realizada, em que buscamos de acordo com a fundamentação teórica e com uma abordagem Sócio-

Histórico Interacionista, analisar o desenho televisivo e em particular o Pica-Pau, que segundo pesquisa, realizada anteriormente com alunos das escolas Municipal Édila Costa Ribeiro e Grupo Escolar Coronel Dias Coelho, obteve o maior índice em preferência entre as crianças por nós entrevistadas.

Durante a transmissão, que foi de uma hora de duração, eles demonstraram grande interesse, e pareciam divertir-se bastante com a presença do Pica-Pau, principalmente com a sua risada, característica marcante do personagem, que demonstra sempre uma necessidade de se impor aos demais, e procura sempre dominar todas as situações, ou de conseguir um espaço que possa usufruir e tirar de outros o direito de conquista.

Dessa forma, ele passa a idéia de que para conseguir o que deseja, não importa a forma. Talvez seja, essa maneira de agir do personagem, um dos pontos relevantes do desenho, que desperta o grande interesse nas crianças em assistir e até escolhê-lo como o preferido entre tantos outros.

Ao final desse capítulo, abordamos alguns aspectos psicossociais, relacionados às crianças de 06 a 12 anos e que podem facilitar a compreensão em torno das escolhas e da relação dessas com o mundo ao seu redor.

No terceiro capítulo, atentamos para as pesquisas iniciais, em que percebemos que o desenho mesmo sendo uma programação transmitida pelas tevês, a muitas décadas ainda é algo que não chegou à escola, até mesmo por falta de literatura que aborde o assunto, tirando assim, a oportunidade de ser usado como subsídio na aprendizagem dos alunos, já que estes fazem parte do maior número de telespectadores que os assistem e fazendo comentários muitas vezes significativos e que não são aproveitados em sala de aula.

Diante disso, deduzimos que esse tipo de programa ainda não foi incluso no cotidiano escolar do professor por este achá-lo pouco interessante, até porque, não tem o hábito de assisti-lo desconhecendo assim o tema.

Com essa postura, ele deixa de aproveitar os comentários feitos em sala de aula, perdendo assim uma boa oportunidade de enriquecer suas aulas com uma participação mais ativa, interessante e conseqüentemente mais produtiva. A partir dessa visão, procuramos desenvolver uma proposta de trabalho que possa no futuro subsidiar os educadores das séries iniciais do curso fundamental, a elaborarem suas aulas baseadas em desenhos já ou não conhecidos dos alunos, com o propósito de transformar as aulas em algo mais dinâmico e produtivo, e mostrar ainda, que as aulas sugeridas pela TV Escola poderão ser muito mais aproveitadas se os educadores souberem fazer uso favorável e de forma correta das transmissões desse veículo de comunicação.

Para acompanhar a evolução tecnológica e atender aos alunos, o professor deve ter acesso a materiais como o kit multimídia (TV, vídeo e antena parabólica) e fontes bibliográficas disponíveis para introduzir diversos temas em sala de aula, através do desenho televisivo, os quais estão atraindo cada vez mais a atenção das crianças.

Sendo assim, optamos por sugerir métodos e atividades como hipóteses para a possível minimização do problema que deu origem a esta pesquisa, e ainda permitir uma análise do desenho feita anteriormente pelo professor e em seguida com os alunos. Tais propostas visam um melhor entendimento do que seja o estudo do desenho televisivo como análise no desempenho dos trabalhos didáticos em sala de aula.

Neste capítulo, é ainda apresentada uma discussão sobre as possíveis influências, positivas e negativas, provenientes do meio televisivo, considerando o papel que a televisão cumpre ao responder a uma das necessidades humanas mais profundas que é alimentar a sua imaginação, a sua fantasia e seu inconsciente.

Em seguida, é abordada a necessidade da escola discutir e trabalhar o espírito crítico numa sociedade onde é, cada vez mais forte, a presença dos meios audiovisuais de comunicação de massa, e em particular da televisão, tendo por base a interpretação formal crítica e reflexiva das mensagens veiculadas por esses meios.

Embora a tevê já faça parte do ambiente escolar, esta ainda não faz parte da rotina de trabalho do professor, como mais um meio gerador de conhecimentos. Ela ainda é usada apenas para transmitir o conteúdo de uma fita de vídeo que trata quase sempre de temas que fazem parte das disciplinas escolares.

O uso das imagens televisivas como fonte de aprendizado constitui em dificuldade encontrada pela escola, uma vez que esse novo tipo de linguagem requer da mesma uma nova postura que deve não só encaminhar o aluno para atitudes mais reflexivas, como também, aproximar a família desse propósito, já que o lar é o âmbito que em geral se assiste à TV.

Um outro fator que acarreta em dificuldade para a escola, encontra-se na carência quanto à formação dos professores. Para a realização de um trabalho em cima desse propósito, o ideal seria que esses dispusessem tanto dos recursos materiais necessários, como de uma preparação que fornecesse as condições devidas, em termos de reciclagem, planejamento, metodologias, entre outros, que permitissem tornar o trabalho com a televisão uma atividade enriquecedora.

Encerrando o capítulo, apresentamos algumas sugestões de trabalho como uma possível forma de ajudar o professor a detectar no desenho aspectos relevantes que precisam ser abordados em sala de aula, de maneira que possa aproveitar o interesse que os mesmos despertam nos alunos, para que estes iniciem num processo contínuo de análise. Juntamente com as sugestões de atividades, são abordadas também algumas formas de avaliação destas.

Tendo por objetivo, despertar no aluno uma postura crítica diante dos conteúdos apresentados nos desenhos, relacionando ainda aos conteúdos básicos de cada série, de forma que se possa interpretar e decodificar a linguagem televisiva explícita nos mesmos. Para isso é necessário que o aluno adquira o hábito de ver no desenho uma alternativa de aprendizado e não apenas uma diversão. E esse hábito será conseguido através de discussões e análises realizadas em sala de aula, com o auxílio do professor para o desenvolvimento de algumas atitudes e procedimentos necessários para a aquisição dessa postura crítica reflexiva.

Esse trabalho de pesquisa foi realizado através de levantamentos bibliográficos, com embasamento teórico para a sistematização das informações e desenvolvimento de análise crítica acerca do tema escolhido. Após a escolha do mesmo, e do levantamento bibliográfico, fez necessária a coleta de dados por meio de pesquisa de campo.

Em princípio, foi feita uma investigação através de questionários aplicados com alunos da alfabetização à 4ª séries, com idades de 05 a 15 anos das escolas Municipal Édila Costa Ribeiro e Grupo Escolar Coronel Dias Coelho, para certificarmos sobre a preferência dos mesmos em relação aos desenhos animados mais assistidos por eles, para fins de determinação do tema a ser pesquisado.

Com base nessas observações sistemáticas, constatou-se que 87,92 % destes, preferiram ao Pica-Pau, o qual é exibido de segunda-feira a sábado, nos horários das 07:45 h à 08:30 h e das 12:00 h às 14:00 h, no canal aberto Sbt – Sistema Brasileiro de Televisão. Diante dos resultados obtidos, selecionamos 16 episódios, os quais foram assistidos por nós pesquisadoras, com o objetivo de analisar aspectos relevantes sobre os mesmos, e que julgamos importantes nesta análise como: cores, violência, humor, relação com a natureza, com outros personagens, de poder e sexualidade, utilizando-se para isso, 16 fichas elaboradas por nós, que foram divididas igualmente entre as pesquisadoras, de forma que cada uma analisou quatro episódios. Após esta análise foi elaborado um texto, no qual apresentou-se o resultado da mesma.

Os episódios analisados foram reproduzidos em fita de vídeo anteriormente, sendo 11 do canal de tevê Sbt e 05 de fita locada "*Pica-pau e seus amigos, volume 3 de Walter Lantz*". Desses 16 episódios, cinco foram escolhidos e exibidos para 16 alunos da 2ª série da Escola Municipal Édila Costa Ribeiro, com idades entre 08 e 12 anos, na sala de vídeo das instalações da UNEB de Morro do Chapéu, uma vez que, a escola não dispunha do material audiovisual para a exibição dos desenhos, onde eles assistiram juntamente com as pesquisadoras, que observavam o comportamento dos mesmos, e os seguintes aspectos: ansiedade, atenção, alteração em relação às cenas, comentários com colegas e postura em relação aos demais espectadores e outros.

No momento em que assistiam foi observado que, em algumas cenas como as de violência, nudez, risada, dinheiro, as crianças demonstraram mais interesse deixando transparecer que algumas despertavam mais suas atenções, chegando a fazerem comentários em relação às mesmas. Após a exibição eles ainda

responderam a um outro questionário, dessa vez, para serem observados os tipos de influências estabelecidas pelos aspectos anteriormente mencionados e mesmo outros, que não despertaram influência maior, a não ser a de apenas se divertir com o personagem em questão.

Para completar essa fase de coleta de dados, nós retornamos ao vídeo, para observar e registrar pontos complementares aos primeiros, e a partir daí, fez-se uma análise crítica dos mesmos. A qual se deu da seguinte maneira: foi assistido cada episódio, tendo seus pontos relevantes anotados, separando-os em categorias como: atos de violência física e psicológica, cometidos pelo Pica-Pau e por outros personagens.

Em alguns houve a necessidade de revê-los, pois estes continham peculiaridades que mereciam uma maior atenção, como por exemplo, os tipos de risada, os atos de violências, os tipos de instrumentos utilizados pelos personagens durante as agressões. Em seguida foram selecionadas as informações semelhantes e os pontos distintos entre os atos observados, onde foi calculada a percentagem de acordo com cada aspecto encontrado.

Baseado no Interacionismo Sócio-Histórico de Vygotsky, a nossa pesquisa procurou definir um caminho que melhor direcionasse nosso estudo, para fins de deixar claros nossos propósitos para com a pesquisa, e evidenciar a escolha dessa abordagem, justificada inicialmente pelo fato desta tratar a interação sujeito-objeto, ou seja, homem-mundo, como fator imprescindível ao desenvolvimento do ser humano, e para que este se torne sujeito de sua práxis.

É por meio dessa interação que o homem poderá chegar a ser sujeito através de uma reflexão sobre o seu ambiente concreto: quanto mais ele reflete sobre a

realidade, sobre a sua própria situação concreta, mais se torna progressiva e agradavelmente consciente, comprometido a intervir na realidade para mudá-la.

O homem se constrói e chega a ser sujeito na medida em que, integrado em seu contexto, reflete sobre ele e com ele se compromete, formando consciência de sua historicidade. Nesse processo de conscientização que é sempre inacabado, contínuo e progressivo, que é uma aproximação crítica da realidade, o homem encontra desafios aos quais procura dar respostas originais.

Dentro destas perspectivas interacionistas na elaboração do conhecimento, essa proposta que o homem dá a cada desafio não só modifica a realidade em que está inserido, como também modifica a si próprio, cada vez mais e de maneira sempre diferente. Assim, o homem estaria, por exemplo, contribuindo para criar a cultura dentro do seu contexto social.

Um outro aspecto que nos faz optar por esta abordagem diz respeito à “mediação semiótica” que refere-se à função que os sistemas de signos e sinais têm na comunicação entre os homens, bem como na construção e internalização da cultura. Segundo Vygotsky, o que caracteriza a atividade humana é o fato dela ser medida “externamente” pelos instrumentos técnicos orientados para regular a ação do homem sobre os objetos. Assim, a incorporação dos signos, a atividade instrumental conferiria a esta, a sua dimensão humana.

Um terceiro aspecto, relevante é a projeção do conceito de atividade na prática pedagógica segundo a visão de Vygotsky. Essa projeção dá especial atenção à importância da ação do aluno enquanto transformador de suas relações com o *objeto de estudo* e enquanto constitutiva de sua inteligência.

Isso equivale a dizer que o ensino que apela para a atividade do aluno é aquele que, além de ser capaz de criar novas conexões e elaborações no nível de um

determinado conteúdo estudado, favorece o desenvolvimento de processos mentais superiores que envolvam análises, sínteses, abstrações e generalizações inteligentes.

2. CAPÍTULO I

A TELEVISÃO COMO MEIO SOCIALIZADOR

“Passamos hoje da produção de mercadorias empacotadas para o empacotamento da informação.”

Marshall McLuhan

2.1. O HOMEM E AS IMAGENS

O hábito de assistir à televisão está ligado a outros muito antigos na história das sociedades. Assemelha-se com a experiência dos homens olharem objetos, cenas, ou a própria natureza na busca de algo que satisfaça, distraia ou promova conhecimento. Atualmente, a televisão tem a função de dar estas respostas a quem diante dela se poste. Mas, remetendo há tempos mais remotos, pode-se observar que o homem antes mesmo de conquistar a linguagem verbal já se comunicava com o auxílio de uma outra linguagem, a visual, onde era possível representar o objeto

desejado através de símbolos, rabiscos, marcas, entre outras formas, e ainda, interpretá-lo a partir da observação visual das coisas.

As imagens representam para o homem, uma forma de distanciar-se das práticas rotineiras, reportando-o ao mundo do imaginário e dos sonhos, o qual funciona como uma espécie de reforço ou impulso gerador de forças de que necessita para continuar batalhando e construindo seu cotidiano. E é essa imagem trazida hoje pela televisão, que acomete o homem de ideais e sentimentos, reproduzidos anteriormente pela pintura, fotografia, e cinema, formas estas distintas de representação do mundo. Em cada época, essas imagens foram tratadas de formas diversas pela sociedade.

“A imagem, como tentativa de registrar em algum objeto o que se via lá fora, já existe desde a idade da pedra. Não se sabe exatamente qual era o significado, para que os homens desenhavam, esculpam animais, pessoas no interior das cavernas. Se era para aumentar sua coragem diante dos animais, se para abatê-los, se para representar aqueles que já haviam sido abatidos. Em suma há muito pouca informação sobre essa época”. (MARCONDES FILHO, 1994: 09).

Mas o fato é que o homem desde os seus primórdios parece carregar consigo a necessidade de evidenciar a sua relação com o mundo exterior, com as imagens por este mundo reproduzidas em sua retina ocular, e que tanto interfere na sua própria existência.

É sabido, no entanto, que as representações de imagens mais antigas da nossa cultura ocidental, são as pinturas religiosas, especialmente os afrescos produzidos à cerca de mil anos, utilizados para decorar o interior das igrejas da Idade Média. Essas pinturas eram compostas de cenas com movimento de pessoas e por um tipo de ritmo que compunham um conjunto de fatos onde não se observa um centro específico.

É no Renascimento que a pintura, mesmo conservando ainda um caráter religioso, se expande como uma forma diferenciada que permitia às pessoas verem

o mundo. Porém, ela acaba perdendo a noção de descentralização ao mesmo tempo em que chega ao fim, o período Teocêntrico, para entrar num outro período da história onde o centro passa a ser o próprio homem, evidenciando-se seu poder e suas idéias; onde se tem um personagem como núcleo de um conjunto pictórico maior. Aqui, graças à invenção das leis da perspectiva, dá-se um passo decisivo na reprodução fiel da realidade.

Entretanto, o fato que iria alterar sensivelmente a forma das pessoas verem o mundo ao seu redor, seria a aceleração dessas imagens decorrentes, essencialmente, das mudanças ocorridas na sociedade a partir de 1600, da expansão dos meios de transportes, das conquistas de novos mundos, das mudanças políticas, da expansão do comércio e dos próprios meios de comunicação, que a impulsionaram a dar o primeiro passo em direção a um ritmo trepidante e mais dinâmico.

✧ Essa aceleração surge a partir da invenção do trem, quando o homem depara-se com as imagens correndo em sua frente e não mais paradas como na pintura. No momento em que reporta seus olhos para fora das janelas, percebe a cadência e o movimento das formas, da imagem que agora não pára.

λ Essa evolução das imagens que mais tarde viria a desembocar na televisão moderna com uma nova forma de falar e transmitir as coisas, forçando o homem a habituar-se a colecioná-las muito mais e a traduzi-las em termos de idéias por força desse aumento da velocidade, iria sofrer um corte por conta de um novo conceito que surge para mudar a idéia de aceleração.

Esse novo conceito surge com a descoberta da fotografia na segunda metade do século XIX. Fato este, que talvez, represente a mais revolucionária das descobertas dos últimos 500 anos, pois é a partir dela que a pintura é levada a ser

repensada em termos de sentido, uma vez que em princípio esta era vista como a representação mais próxima possível do mundo – os artistas especializavam-se nos detalhes, no perfeccionismo, para alcançarem uma reprodução fiel da natureza.

Esse processo complexo, caro e de difícil acesso, foi quebrado com a fotografia, que passou a fixar as cenas de maneira rápida, perfeita e principalmente acessível a qualquer um. Mas a sua magia estava no fato de conseguir captar as imagens numa velocidade que o homem não conseguia alcançar, “e instaura um momento de parada numa época em que a observação das imagens vai se tornando cada vez mais rápida. Se uma tela detinha antes a capacidade de fazer o homem olhá-la e com isso ser levado a outros mundos, agora a fotografia pode desempenhar essa função. Olhando-a, pode-se também ser remetido a devaneios.” (Ibidem p. 14).

Da fotografia à televisão, a imagem não perdeu o seu sentido, o seu encanto. Houve apenas uma modificação técnica na forma de transmiti-la, uma vez que, na fotografia o que é captado é um momento congelado ao passo que na televisão, cria-se imagens em movimento que encantam pela sua natureza dinâmica e fascinante. Entretanto, antes mesmo da televisão despontar com sua arrebatadora magnificência, é no cinema que esta imagem ganha seus primeiros movimentos, mexendo com a fantasia e o imaginário das pessoas.

Através do cinema buscou-se uma reprodução do real em que a remontagem de histórias, cenas, romances, adota um caráter paradigmático funcionando como um modelo de vida onde aquilo que é representado assume o estado de um fato acontecido. Mas, por se tratar de uma obra de ficção, no cinema a qualidade de um filme estava no envolvimento das pessoas nesta ficção, de tal sorte que pudessem senti-la como verdadeira.

Um bom filme deveria passar ao telespectador, durante 2 horas de exibição, uma gama considerável de informações que envolvessem sensações e emoções na construção de um imaginário de impacto sobre esse telespectador. E é no final da década de 20, que o cinema teve o seu momento de glamour, em decorrência de sua própria expansão. Porém, após a Segunda Guerra Mundial, submerge ante a concorrência e a superioridade da televisão.

2.2. TELEVISÃO: HISTÓRIA E EVOLUÇÃO

Etimologicamente o vocábulo televisão é formado pelo radical grego tele (télé) e visão, significando “ver de longe”. A televisão – abreviadamente TV – é o processo de reproduzir, transmitir e captar a distância, por meio de raios eletromagnéticos, uma série de imagens em rápida seqüência, acompanhadas de som. É o meio de comunicação de maior audiência no mundo atual, sendo chamado de instrumento da cultura de massa pela rapidez com que pode atingir, simultaneamente, um público calculado em mais de um bilhão de pessoas.

Após o seu surgimento, a humanidade começou a passar por consideráveis transformações, desde o modo de vida até a forma de observação das imagens. Em relação ao cinema, a tevê representou a partida para uma outra direção, introduzindo mudanças nas formas de transmitir e fazer histórias, aventuras, relatos:

“O cinema tinha uma grande liberdade visual, pois trabalhava com o componente da profundidade de campo. Lá poderíamos ver reproduzidos mais ou menos os horizontes, os quadros da natureza e das cidades, numa forma correlata à imagem da nossa vista. Víamos o primeiro plano e o fundo da cena numa totalidade que preenchia a tela de uma sala de projeções, de tal maneira que nos sentíamos no cinema como que envolvidos fisicamente na trama. O escuro da sala de exibição, a supressão do contato com os outros, praticamente nos retirava do mundo social jogando-nos para dentro da trama, fazendo-nos pequenos integrantes das cenas que eram exibidas no cinema. Estávamos efetivamente ‘lá dentro’”. (Ibidem, p.15).

Diferentemente do cinema, a televisão constrói a sua narrativa, trabalhando com closes, tomadas muito próximas das pessoas, provocando um efeito intimista. A forma de assisti-la, também é social, porém, suas nuances em relação ao cinema estão no fato de desaparecer a sensação do espectador ter sido levado para o interior da tela, e ainda, por ser notável a ausência do narrador.

A narrativa presente na tevê é composta por diálogos: são as falas e as palavras que produzem a expressividade presente na cena. O surgimento da televisão assim, se constituiu não só numa revolução das imagens até então vistas e produzidas pelo homem, mas também nas formas como até então este relacionava-se com essas imagens e consigo mesmo.

A sua história começa a partir da descoberta de um novo elemento químico de propriedades analógicas às do enxofre, o selênio, descoberto em 1817 pelo químico sueco Jakob Berzelius (1779-1848). Cinquenta e seis anos mais tarde, 1873, um inglês chamado Willoghby Smith comprovou que este elemento tinha a propriedade de transformar a energia luminosa em energia elétrica.

Daí em diante, vários cientistas contribuíram para tornar real esse jogo de imagens e som que tanto evidenciaram ao longo dos anos que se sucederam, a opulência da televisão. Foram eles: O alemão Paul Nipkow (1860-1940), Julius Elster (1857-1920), Hans Geitel (1885-1923), Boris Rosing (1869-1933), **John Logre Baird** (1888-1946), Charles F. Jenkins (1866-1937), Vladimir K. Zworykin (1889), Karl Fred Inand Braund (1850-1918) e René Barthélémy (1889-1954). Este último, em 1930 na França, colocou em funcionamento um emissor com ondas de 180 metros de comprimento. Mas, já em fins do século XIX, o grande inventor brasileiro Padre Landell de Moura, que antecederia Marconi nas telecomunicações (1883 e 1896, respectivamente), descobrira o princípio do raio laser e da TV.

Mas o crédito pelo grande feito que representou o surgimento da televisão, é do marceneiro, mecânico e eletricitista escocês John Logre Baird. Em 1923, ele construiu um sistema de transmissão de imagens composto de uma caixa de chá, um papelão cheio de furos, desenhos e uma lente de farolete de bicicleta, com uma lâmpada elétrica por trás.

Dois anos depois, Baird conseguiu projetar a imagem de um garoto numa loja de Londres, usando uma caixa um pouco mais elaborada do que a primeira, que recebeu o nome de televisão. Esse experimento baseou-se num disco criado por Paul Gottlieb Nipkow, que desde 1884 trabalhava em experimentos para a construção de um aparelho capaz de transmitir imagens em movimento.

Embora experiências semelhantes às de Baird estivessem sendo realizadas na mesma época pelos norte-americanos Philo Fransworth e Francis Jenkins e pelo Francês René Barthélémy, em 1926, Baird reuniu vários cientistas para mostrar-lhes a imagem de um boneco transmitida de uma distância de 5 (cinco) metros através de uma pequena tela. Mesmo fraca e manchada essa imagem impressionou os cientistas, e é considerada a primeira transmissão oficial de TV.

Um ano depois, em 1927, o engenheiro russo Vladimir Zworykin inventou o primeiro modelo de câmara eletrônica de TV, o iconoscópio, que possibilitou a criação da primeira imagem totalmente eletrônica de TV, formada por uma centena de linhas e milhares de pontos luminosos. De 1930 em diante, o mundo inteiro iria ver imagens transmitidas por esse sistema.

Já em 1935, ocorreu a primeira emissão oficial de televisão da Alemanha. O posto emissor da Torre Eiffel, em Paris, começou a funcionar em novembro do mesmo ano. Em 1936 inaugurou-se a estação regular da BBC de Londres, à qual se filiou uma estação de TV fundada por Baird; e no mês de maio de 1937 assistia-se a

um acontecimento que marcou a época: três câmaras eletrônicas retransmitiam a cerimônia de coroação de Jorge VI, que teve a assistência de cerca de 50 mil espectadores. Na Rússia, a televisão começou a funcionar em 1938 e nos Estados Unidos em abril de 1939.

A partir da década de 50 a televisão se expande, consideravelmente, ganhando um espaço importante no lazer das pessoas e passando a dominar, em termos de preferência, todos os outros meios de comunicação existentes até o final do século XIX. Nessa mesma década, em junho de 1950, ia ao ar, embora em caráter experimental, a primeira estação brasileira de televisão: a TV Tupi, de São Paulo, por intermédio de Assis Chateaubriand, proprietário da rede Jornalística dos Diários Associados, inaugurada em setembro do mesmo ano, e, no ano seguinte, a TV Tupi do Rio de Janeiro.

Contudo, ao falarmos de televisão é preciso ter em mente as mudanças de conceitos, de visão de mundo, decorrentes desse novo contexto criado pela mesma. Falar de televisão é falar de metamorfoses e isso é mais perceptível ao observar as mudanças ocorridas nesse novo milênio em que a própria sociedade se modificou.

Atualmente, a televisão está cada vez mais modernizada por força da expansão também da informática, que além de transformar o conceito de imagem e de lazer, também transformou o de existência humana até então aceito pelas pessoas.

Um dos fatores decorrentes desse processo constante de metamorfoses é que, inicialmente, a televisão era vista como um objeto de transgressões e mudanças, onde a humanidade se despede de uma era moderna e passa para outra tecnológica, alterando os costumes anteriormente aceitos nas sociedades.

A principal característica dessa mudança está na incorporação de produtos eletrônicos na vida das pessoas das formas mais variadas possíveis, não só para atender às necessidades econômicas e financeiras, mas também às de lazer no seu mais amplo sentido: “A televisão é um componente fundamental desta mudança de século porque é um duplo: um componente da era moderna ou da modernidade, que se encerra neste século, assim como da nova sociedade que está chegando” (Ibidem, p.18).

No início, a tevê vai mostrar o estilo de vida da época transmitindo uma visão de mundo e, idéias de modernidade, onde as notícias, os shows de variedades, são feitos da mesma forma que eram feitos no rádio, com o diferencial apenas da imagem.

Nessa onda modernista, a tevê abre espaço para uma era posterior, a era técnica, vinculando-se a outros produtos eletrônicos e alterando o seu próprio uso através dos tempos. Um bom exemplo, é o uso do controle remoto que tornou o telespectador um agente co-participativo, capaz até de criar uma programação própria.

Os próprios canais por assinatura constituem em mais uma nova forma de se assistir à “tela mágica”, uma vez que cada espectador determina sua própria programação, ao mesmo tempo em que diversifica a oferta da mesma. Esse tipo de postura adotada pelo espectador favorece a extinção da idéia de “massa de telespectadores”, e mesmo a de monotonia unitária da televisão, a partir do momento em que surge uma oferta incessante de canais com diversas programações para atender à gama de telespectadores.

Embora isso não signifique ou garanta a melhoria da qualidade destas e da correlação entre os fatos, “o que se cria – e o fenômeno se constata agora neste

final de século – é uma situação em que os sistemas de comunicação fragmentam-se em milhares de partículas e desaparecem categorias muito usadas no passado, como controle, manipulação, falsificação, envolvimento de toda uma massa populacional com certas idéias, princípios, posições políticas, etc” (Ibidem, p.21).

Mas a princípio, retomemo-nos à imagem, ou melhor, à implosão da imagem, termo usado por Ciro Marcondes Filho para relatar a evolução sofrida pela imagem em decorrência do surgimento da televisão. Se pensarmos nas revolucionárias transformações pelas quais passou desde as pinturas rupestres e medievais, a imagem que era análoga, por tratar-se de uma reprodução de algo existente ou não na natureza, mais tarde passou a ser captada pelo homem e transformada em algo plasticamente visível, que iria fixar-se depois em algum tipo de material quer fosse uma tela, um papel fotográfico, uma película cinematográfica ou uma fita de vídeo.

A grande transformação ocorrida na imagem veio através dos sistemas de computação que a transformaram em imagem digital convertida em números. Uma imagem que não mais seria uma cópia de um objeto real, mas, uma combinação de dados que criaria infinitas possibilidades, que poderiam agora ser manipuladas.

A imagem torna-se, assim, independente do mundo e sua representação pode se dar a partir de combinações criadas e não mais pela observação de objetos reais. Para a televisão, isso significou a possibilidade de utilizar-se da inovação técnica mais espetacular até então conhecida em termos de percepção.

Essa revolução na imagem, porém, veio acompanhada por uma outra que iria compor o universo televisivo com uma dinamicidade rítmica alucinante. A linguagem televisiva passa a ser marcada por um ritmo pulsante, acelerado. Não observamos mais a paz, a imagem parada que existia no cinema. O jornalismo também já não se faz extenso como no passado, onde havia muito tempo para se falar das coisas.

A televisão é um meio de comunicação que tem pressa, pois o tempo é o componente mais importante de sua estrutura, tanto no custo do segundo de emissão publicitário, como na fixação do receptor. Todos esses avanços representaram os esforços feitos pela televisão para atrair a atenção do telespectador, tornando-se um dos meios de comunicação mais completos, principalmente pela capacidade de observar todos os sentidos, e em especial a visão e a audição, que passaram a ser envolvidos plenamente.

2.3. AS DUAS FASES

Com o surgimento da televisão a humanidade experimentou indubitavelmente, a possibilidade de serem rompidas as muitas fronteiras e limitações existentes entre a realidade e a fantasia, o espaço e o tempo. Além de criar um novo conceito de imagem e colocar em evidência um outro comportamento para a própria humanidade, a televisão representou um fenômeno inovador da cultura e das formas do homem lidar com os elementos culturais, inclusive com o lazer.

Observando, por exemplo, o que representou o espetáculo durante muitos séculos, veremos que a televisão significou uma revolução radical. Este que, inicialmente, era um ritual limitado a espaços e tempos definidos, classificados em função de uma série de variações temáticas e estilísticas: circo, teatro, ópera, esportes, entre outros, ganhou a partir da tevê espaços e tempos não-lineares, roupagem e cara novas.

A televisão permitiu espetáculo constante e gratuito, em casa e a qualquer hora. E à medida que se processava esse fenômeno, tornou-se ela própria, um espetáculo, ao incorporar à sua programação uma multiplicidade de discursos de caráter espetacular: séries, filmes, concursos e outros.

Mas, até que a televisão atingisse o seu ápice dentro dos meios de comunicação e dos fenômenos culturais, foi preciso que esta passasse por uma série de problemáticas ao longo de sua existência. Problemáticas essas, que envolveram polêmica, rejeição, fascínio e idolatria e que, podem ser divididas inicialmente em duas fases. Na primeira, os profissionais ainda não possuíam experiência, nem habilidade para lidar com a tecnologia e a utilizavam apenas como mais um dentre os meios de comunicação existentes na época. A televisão funcionava basicamente como esses outros meios, diferenciando-se somente pelas imagens que eram mandadas ao ar e captadas por alguns poucos aparelhos existentes.

No Brasil, dos anos 50, o surgimento da televisão ocorreu de forma precária e provisória, onde devido à inexistência de especialistas aproveitava-se, em caráter experimental, os do rádio, cinema e teatro, em estúdios improvisados, na tentativa de preencher o espaço da programação ocasionando um certo estranhamento nos espectadores. No início, a TV Tupi contou ainda com a assessoria de técnicos norte-americanos da RCA Victor.

Nessa primeira fase, limitamo-nos a descrever os momentos vividos pela televisão no Brasil. Aqui, essa fase se dividiu ainda em outros dois períodos. O primeiro corresponde à década de 50, em que havia um contato mais de familiarização com a tevê. Nesse momento a indústria começa a dinamizar sua produção e os sistemas de transmissão são instalados no Brasil. É o período em que a TV Tupi, canal 4, de São Paulo detém a audiência do país.

O segundo, ocorre na década de 60 já com alguns avanços. Surgem outras emissoras: em São Paulo a TV Record, canal 7, ganha mais espaço, e a Tv Excelsior, canal 9, ganha um grande investimento capital, começando assim uma

competição entre as emissoras. Nessa época a tevê começou a ser mais ousada, produzindo shows de auditório, programas humorísticos de prêmio e de calouros, iniciando também a transmissão de seriados norte-americanos.

Nesse segundo momento da primeira fase da tevê no Brasil, ocorreu o desabrochar da indústria televisiva aumentando significativamente as expectativas comerciais em torno da televisão, que aos poucos vai-se constituindo numa necessidade social geral.

Na década de 70, quando a TV Globo assume a liderança absoluta na audiência com um sofisticado sistema de distribuição de seus sinais pelo país inteiro e com uma filosofia nitidamente empresarial até então desconhecida, a televisão amadurece. Nesse momento ela deixa de ser apenas um meio de comunicação que somente dá uma roupagem nova às peças teatrais, ao humor radiofônico e ao jornal, para tornar-se um sistema capaz de criar sua própria forma de dizer as coisas, nascendo assim a linguagem televisiva.

No entanto, perpassam sobre essa primeira fase da história da televisão, uma série de polêmicas em torno dos usos e abusos que podem advir dos meios de comunicação. É no início da década de 70 que aparecem os grande questionamentos acerca da magnitude da televisão e dos perigos sociais que dela podem provir.

Particularmente, em nosso país, surgem as teorias críticas que tratavam da "massificação da sociedade", do controle da opinião pública, da industrialização das culturas populares, que influenciadas pela televisão iriam tornar-se cada vez mais padronizadas. É nesse momento que a televisão passa a ser vista como o grande inimigo da sociedade.

Os donos de emissoras são acusados pelo povo, de manipular as opiniões e movimentar as massas em seu favor. "Estávamos em pleno auge das chamadas teorias conspiratórias, que atribuem a alguns poucos ricos capitalistas intenções perversas de impor suas maquinações às massas e assim garantirem eternamente seu poder". (Ibidem p.29). Essas críticas estavam diretamente relacionadas ao movimento político e ideológico dos anos 60 e 70, cuja sociedade, influenciada por lutas políticas, era mobilizada, politizada e conscientizada, a desmoralizar os proprietários das emissoras e a se armar contra os meios de comunicação.

As políticas oposicionistas lutavam contra o monopólio da televisão e levantavam bandeiras a favor da concessão de canais de tevê a outras entidades sociais, como grupos de pressões ou associações de classe, defendendo a idéia de que a democratização dos usos das comunicações provocaria um equilíbrio democrático na sociedade.

Como as massas populares não geriam emissoras, buscou-se então, mobilizar essas massas para unirem forças no sentido de desmascarar o discurso televisivo, através de uma leitura crítica da televisão, na tentativa de revelar suas intenções obscuras. No entanto, todo esse movimento tornou-se ingênuo e sem efeitos aparentes em relação ao público receptor, principalmente porque nessa primeira fase houve uma certa hostilidade entre os grupos sociais organizados, justamente por coincidir com um momento de lutas políticas maiores, especialmente com o conflito da Guerra Fria.

Por outro lado, a segunda fase da televisão, foi marcada por uma supremacia e um autocentramento, e ainda, por uma mudança considerável na relação da televisão com a sociedade em geral. Nessa fase, início dos anos 80, a televisão volta a assumir a liderança como meio de comunicação, ocorrendo uma modificação

na forma de produzir seus programas, e uma fragmentação e dispersão do controle do sistema televisivo.

Essa mudança ocorre primeiramente na Europa, Estados Unidos e Canadá, e tardiamente no Brasil – final dos anos 80 – e dá-se pela introdução de novos sistemas eletrônicos, possibilitando a existência de diversas emissoras com múltiplas mensagens, assinalando o fim do que representou o centro culminante das críticas na década anterior, ou seja, o fim do monopólio em torno de uma mesma emissora.

Contudo, a principal transformação ocorrida nesta segunda fase da televisão, está justamente na relação entre ela e o público. Se num primeiro momento era vista com uma “janela transparente” através da qual poderia se chegar, rapidamente, a fatos que estavam ocorrendo em diversos lugares do mundo, neste segundo momento ela perde sua transparência e torna-se “opaca”.

A partir daí, a televisão que antes mostrava ao mundo fatos reais, passou a fabricar mundos, simulando o real. Segundo Umberto Eco a televisão vive uma crise em relação aos programas de informação e os programas de ficção, passando de veículo de fatos, a um aparato de produção de fatos, de espelho da realidade, em produtor de realidade.

É dentro desse novo contexto que a televisão se transforma em espetáculo, deixando de lado seu caráter de “meio” de comunicação, de mediadora de notícias para realizar suas intenções de forma mais absoluta.

A verdade, tão contestada na primeira fase por ser vista como algo forjado e manipulado, já não existe. Todos sabem que a tevê agora trabalha com o irreal, isto é, com a ficção. Arthur Kroker afirma que na cultura pós-moderna, a tevê deixa de ser o espelho da sociedade, invertendo-se os papéis: “é a sociedade que é o

espelho da tevê”. E isso decorre do fato de que a televisão tornou-se um veículo de comunicação dominante, onde “tudo” na sociedade passou a girar em torno dela.

2.4. CONSOLIDAÇÃO DA TV NO BRASIL

Entre as oito nações que detêm 75% da audiência de televisão mundial, o Brasil é o único país que não faz parte do hemisfério Norte; os outros, são EUA, Reino Unido, Canadá, Japão, Austrália, Alemanha e França.

O Brasil é também o quarto país em número de aparelhos televisivos – eletrodoméstico que na década de 90, liderava a lista dos mais vendidos – ficando atrás somente dos EUA, Japão e Reino Unido. Os investimentos publicitários na televisão, quando comparada à dos feitos em outros meios de comunicação, também é maior no Brasil que em outros países.

Salvas as transformações técnicas ocorridas, as diferenças entre os primeiros 20 anos de história da televisão, dominados pela Tupi, e os 20 anos seguintes, dominados pela Rede Globo, se resumem aos logotipos das duas emissoras líderes.

Chateaubriand, apesar de antinacionalista, posição que o colocava na época ao lado de uma política conservadora a qual reunia-se em torno do golpe militar de 64, adotou o desenho de um índio de olhos ocidentalizados e antenas televisivas, para simbolizar uma rede cujo nome remetia ao idioma dominante entre os índios brasileiros, para indicar através de uma expressa fascinação, que a nova tecnologia era bem vinda e que o mesmo, estava preparado para sintonizar e dominar o universo aparentemente inesgotável das novas invenções e informações.

Em contra ponto, a vinheta da Globo, manifesta a intenção de quem está perfeitamente atualizado e apto, não só para receber imagens com autonomia, mas

para emitir imagens para o mundo. Ambos os logotipos, expressam com força uma disposição positiva para com a modernidade. “O índio o faz chamando a atenção para a peculiaridade local. O plim-plim sugere a inclinação a dominar as regras da globalização” (HAMBURGER, apud SCHWARCZ, 1998:448).

Nesses primeiros 20 anos de história, a televisão era um veículo de alcance limitado em razão do baixo número de domicílios que possuíam um aparelho e da reduzida extensão do território nacional. Porém, em 1991, com uma audiência estimada em 98,7 milhões de telespectadores, a tevê atingia 71% dos domicílios brasileiros, emitindo sinais para 99% do território nacional, inclusive para regiões que na época não tinham acesso à energia elétrica.

Dez anos após a inauguração da primeira emissora de televisão, já em 1960, apenas em 4,61% dos domicílios brasileiros haviam televisor. A região sudeste liderava com 12,44% de domicílios com tevê, porcentagem que nas outras regiões não chegava a 1%.

Em 1970, vinte anos depois da inauguração da tevê Tupi, somente 24,11% dos domicílios brasileiros contavam com ao menos um aparelho de televisão. Esses domicílios se concentravam no litoral e nas Regiões Sul e Sudeste.

Entretanto, mesmo no Sudeste, onde se concentrava a maior porcentagem de domicílios com tevê, esse número não chegava à metade, ficando nos 40,64%. No Nordeste, onde se achava a menor proporção de domicílios com tevê, tal porcentagem não passava de 6,28%, enquanto que na Região Centro-Oeste em virtude das modificações econômicas da época, o número de domicílios com televisão cresceu consideravelmente, ultrapassando a Região Nordeste.

O aumento de domicílios com tevê nas Regiões Sul e Sudeste, ocorreu durante a década de 70, e nas outras regiões na década de 80, quando a Embratel ampliou as redes com sinais abertos.

Durante esses quase cinqüenta anos de história da tevê no Brasil, o Estado, por intermédio dos diversos governos, exerceu influências diretas, embora de maneiras diferentes, na indústria televisiva. Deteve o poder de conceder e cancelar concessões de tevê, e ainda estimulou as emissoras comerciais.

Entre as décadas de 50 e 60 os empréstimos fornecidos por bancos públicos a emissoras privadas contribuíram para o crescimento da televisão. Durante o regime militar os investimentos aumentaram na forma de instalação de infraestrutura e divulgação de anúncios publicitários, por considerarem as telecomunicações como recursos estratégicos para a política de desenvolvimento e integração nacional do regime.

Durante a década de 80, em 1981, um acordo da Embratel com as redes Bandeirantes e Globo, permitiu às emissoras transmitir sinais abertos para todo o território nacional que podiam ser captados por qualquer antena parabólica, facilitando o acesso a eles de regiões distantes de estações receptoras e estimulando de certa forma, o surgimento de uma indústria de antenas parabólicas.

Dentro dessas políticas, a Rede Globo foi a maior beneficiada, movida por uma combinação de diversos fatores, como relações amistosas com o regime, sintonia com o mercado de consumo, uma equipe de produção e administração preocupada com o marketing e a propaganda e um grupo de criadores de esquerda vindos do cinema e do teatro.

A intensa migração do campo para as cidades, a industrialização e proletarianização do trabalho no campo, a medicalização da sociedade, o

desenvolvimento de um amplo mercado de consumo, o aumento do número de tipos de arranjos familiares e a diminuição do número de filhos por família, ajudaram a compor um universo de questões apresentadas pelo enredo televisivo.

A televisão capta, expressa e alimenta as angústias e ambivalências que caracterizaram essas mudanças, se constituindo em veículo privilegiado da imaginação nacional, capaz de propiciar a expressão de “dramas privados em termos públicos e dramas públicos em termos privados” (ibidem p. 458).

Na década de 90 a censura é suspensa, o mercado de televisão se solidifica com a introdução da tevê a cabo, e o acirramento da competição entre as redes de tevê aberta leva as emissoras a uma postura de independência em relação a governos e partidos políticos.

Em meio a essas mudanças, os meios de comunicação e a TV em particular, passam a compor uma esfera pública cuja legitimidade está baseada não em instrumentos institucionais consolidados como eleições, educação formal, universos ideológicos compartilhados e outros, mas em mecanismos de mercado em que indivíduos telespectadores se tornam consumidores, não só de mercadorias como de imagens e de tudo que à tevê está relacionado, antes mesmo de se tornarem cidadãos.

2.5. CORRENTES DE ANÁLISE

Em decorrência do surgimento da TV aberta dos anos 30 e de sua firmação entre os anos 40 e 50 nos EUA, a tevê de um modo geral, passa a ser objeto de estudo de grandes teóricos. A massificação da tevê provocou um forte impacto social despertando a atenção de sociólogos, educadores e críticos. É nos anos 50 que o interesse teórico pela tevê como meio de linguagem, aparece. Nessa década,

surge uma tendência acadêmica, ligada principalmente ao campo da comunicação e da semiótica.

Em 1954, Marshall McLuhan, teórico seminal, declarou; “Passamos hoje da produção de mercadorias empacotadas para o empacotamento da informação” (NAPOLITANO, 1999:31). Para ele, o meio era o elemento constituinte e inseparável da mensagem. Esses novos meios, principalmente a TV, formam a cultura da “nova oralidade” em substituição à “cultura do livro” que não constituía necessariamente em decadência, para McLuhan: “Com o cinema falado e com a TV, sobreveio a mecanização da totalidade da expressão humana, da voz, do gesto e da figura humana em ação” (MCLUHAN apud NAPOLITANO, 1999).

Na “cultura da nova oralidade”, durante a transmissão da mensagem os receptores passaram a interagir, numa discussão coletiva, com trocas e re-elaboração de informações veiculadas pelos meios mecânicos e eletrônicos.

Umberto Eco, italiano e também teórico seminal, embora não visse a tevê como a “barbárie” cultural das sociedades de massa, assumiu uma posição crítica sobre ela e propôs algumas questões para análise do fenômeno da tevê (e de outros meios desqualificados pelo meio acadêmico da época, como as histórias em quadrinhos), cruzando a abordagem sociológica com a propriamente semiótica. Para ele, a análise da tevê deve levar em conta três elementos:

01. Intenções do remetente (da mensagem);
02. As estruturas comunicacionais (o meio e código das mensagens);
03. As reações do receptor (a situação sócio-histórica do público receptor e seus repertórios culturais para a decodificação da mensagem consumida).

Propõe ainda alguns eixos de pesquisa para cobrir a amplitude do fenômeno televisual:

- Situações do espectador diante do vídeo;
- Modificações introduzidas pelas novas situações, nos grupos humanos.
Exigências que esses grupos dirigem ao meio (transvisual);
- Novas atitudes coletivas diante desses fenômenos;
- Ritmo das vidas familiares. Organização da vida doméstica;
- Hábitos culturais;
- Fruição de outros tipos de espetáculos (outros meios);
- Hábitos gerais de consumo.

Segundo Napolitano (NAPOLITANO, 1999) mesmo sem negar a necessidade de uma análise profunda do fenômeno e evitando cair em julgamento preconcebido, Umberto Eco concluía que a preocupação do mundo, via imagem televisual, tende à hipertrofia. É superior à capacidade de assimilação das pessoas, realizando-se por via sensorial (e não conceitual), portanto, não enriquecendo a imaginação mais impondo-se como realidade imediata, subvertendo a própria relação entre passado e presente.

Ao longo dos anos 60, as análises sobre televisão partiram destes dois pólos básicos, acrescidos de um terceiro: a tradição sociológica da Escola de Frankfurt, partindo ainda, do conceito de indústria cultural proposto por Theodor Adorno (ADORNO apud NAPOLITANO, 1999).

Esta corrente analisava os meios de comunicação e as mercadorias culturais como expressões de uma certa decadência cultural, reflexo e produto da expansão do capitalismo monopolista nos países ocidentais. Na medida em que a “fórmula” substituía a “forma”, desaparecia a experiência estética e cultural mais profunda, substituída pelo valor de troca dos produtos culturais, ou seja, quando ouvimos, por exemplo, uma canção popular no rádio ou assistimos a um programa de tevê, o que

está em jogo não é o conteúdo específico do produto, mas o consumo de uma mercadoria simbólica que nos reafirma como parte de uma sociabilidade massificada e nos tornam indivíduos integrados ao sistema capitalista.

Ao longo dos anos 70 e 80, muitas revisões críticas foram elaboradas e, ainda que partissem das análises iniciais, procuraram aprofundar alguns pontos e relativizar as conclusões genéricas, com base em novas pesquisas.

Michel De Certeau, partindo de um “otimismo teórico” pouco comum nas Ciências Sociais, procurou resgatar o papel ativo dos grupos sociais na decodificação e utilização das mídias contemporâneas, sem negar o caráter de consumo embutido nesta relação.

Em fins dos anos 70, De Certeau partiu de uma dúvida epistemológica (ou seja, da ordem do conhecimento sistemático) para proferir uma frase provocativa: “Assim, uma vez analisadas as imagens distribuídas pela TV e o tempo que se passa assistindo aos programas televisivos, resta ainda perguntar o que é que o consumidor ‘fabrica’ com essas imagens e durante essas horas” (DE CERTEAU apud NAPOLITANO, 1999).

De Certeau procurava sistematizar os procedimentos de análise do pólo mais difícil de ser conhecido: o receptor da mensagem, o “cidadão comum”, enfatizando que sua consciência talvez não fosse tão “teleguiada” quanto às considerações acadêmicas vigentes sugeriam.

O consumo de produtos (nesse caso os “bens culturais”) deveria ser analisado em função do repertório de operação dos consumidores, que formariam uma espécie de “rede de produção”, na medida em que se “apropriam” ativamente dos produtos. Essas “redes de produção”, nas palavras do próprio De Certeau, “são tão menos visuais quanto às redes de enquadramento, que se fazem mais apertadas,

ágeis e totalitárias e (...) desaparecem nas organizações colonizadoras cujos produtos não deixam lugar para os consumidores marcarem suas atividades” (DE CERTEAU apud NAPOLITANO, 1999). Portanto, para ele, o fenômeno televisivo sendo um fenômeno cotidiano por excelência, está inserido num campo pouco conhecido das ciências sociais, preocupados com as grandes organizações e as tendências dominantes mais visíveis de uma sociedade.

Centrando-se no caso específico da televisão, Réne Berger (BERGUER apud NAPOLITANO, 1999), apresenta três pressupostos para pensar as transformações históricas operadas a partir do seu advento:

- Ocorre a gênese de um novo imaginário do qual “participamos” inconscientemente;
- As máquinas (o “meio”) também se tornaram agentes do imaginário, ao lado dos seres humanos;
- O “direito à palavra” deixa de ser exclusivo dos letrados, decorrendo desse processo uma série de ambigüidade e de tensões político-sociais.

Esta afirmação de Berger é particularmente importante para uma reflexão histórica sobre a televisão: “a TV faz coincidir o verdadeiro, o imaginário e o real no ponto indivisível do presente” (ibidem). Para esse autor, a tevê favorece a experiência do tempo, mas não a consciência do tempo.

Na tevê, a “atualidade” ganha maior dimensão em detrimento do tempo primordial, mas, paradoxalmente, a “atualidade” é constantemente desvalorizada no ritmo das informações midiaticizadas.

Ampliando as temáticas de pesquisas propostas por Umberto Eco, Berger propõe alguns eixos de análise: a sistematização dos gêneros de programa televisual (informação, variedades, filmes, documentários, entrevistas, propagandas,

e outros.); esboço de uma tipologia televisiva por temática veiculada; análise da “retórica” televisual (plano, seqüências, emissões, programas, programação geral); listagem dos estereótipos mais utilizados na linguagem da televisão.

O alemão Dieter Prokop procura tratar as formas de recepção do produto televisivo, além das noções de “manipulação de consciências por parte de alguns capitalistas maquiavélicos”. Sem desconsiderar o fato de que a indústria televisiva está inserida nos interesses globais do capitalismo monopolista.

Prokop analisa a situação do espectador como uma tensão constante entre fascinação e tédio diante do aparelho (PROKOP apud NAPOLITANO, 1999). Nesse jogo, onde atuam os desejos e as fantasias reprimidas do espectador, a ideologia dominante de uma sociedade também tem papel importante, mas não absoluto. A grande contribuição de Prokop é o aprofundamento da análise de realização social dos conteúdos da indústria cultural, sem repetir as noções criadas nos anos 40 e 50.

Francesco Casetti e Roger Odin (CASETTI & ODIN apud NAPOLITANO, 1999), pouco conhecidos no Brasil, desenvolveram uma interessante abordagem do fenômeno da televisão. Os autores dividem a televisão em paleo e neo-televisão. A paleo-televisão seria como uma instituição que funciona à base de um contrato de comunicação, fundamentado sobre um projeto de educação cultural e popular: alguém que detém o saber comunica a um público que deseja obter o saber. A estrutura da programação da paleo-televisão funcionaria como uma sucessão de emissores, operando cada qual sob um contrato de comunicação específico: gênero de programa, públicos e interesses.

A neo-televisão teria sua programação direcionada a um processo de interatividade (não pedagógico-comunicacional). Conforme os autores, “na neo-televisão, o centro em torno do qual tudo se organiza não é somente o apresentador

(o porta-voz da instituição), mas o espectador na sua dupla identidade de telespectador que se acha diante do seu posto e de convidado que se acha no nível da emissão: a neo-televisão, não é um espaço de formação, mas um espaço de ‘convivência’”. (Ibidem).

No caso do sociólogo mexicano Jesus Martin-Barbero, o problema fundamental a ser decifrado se encontra no pólo do receptor, entendido como um sujeito portador de códigos de valores culturais que não são destruídos pela experiência da tevê (como muito se afirmou), produzindo uma “alienação” ante o conteúdo veiculado.

Martin-Barbero (MARTIN-BARBERO apud NAPOLITANO, 1999) contrapõe a tradição da Sociologia de esquerda que, a título de crítica emancipadora, enfatiza o caráter político-ideológico do produtor das mensagens (a grande empresa televisiva), vendo-a como manipuladora das consciências populares, mas, paradoxalmente, despolitiza o receptor das mensagens, pois considera as classes populares (a massa da audiência televisiva) como vítima passiva do sistema.

O autor defende a idéia de que as demandas sociais interferem na recepção, constituindo uma mediação que é mais importante do que o meio na compreensão do fenômeno social da TV. As formas pelas quais os vários segmentos de público captam e decodificam a mensagem de uma novela, por exemplo, variam no tempo e no espaço, estabelecendo uma “negociação do sentido” com o pólo emissor da mensagem, que não é supervalorizado pelo sociólogo. Essa tese, ligada à chamada “Sociologia da recepção”, tem oferecido amplas possibilidades para o estudo de impacto sócio-histórico da tevê na América Latina, ainda que sejam insipientes as pesquisas empíricas neste campo.

2.6. A TELEVISÃO COMO FENÔMENO SOCIAL E SUAS RELAÇÕES COM A ESCOLA

Os principais problemas encontrados na análise desse fenômeno foram resumidos em algumas categorias centrais, por Marcos Napolitano que devem ser observadas pelo professor, estando atento de que é preciso perceber que um ou outro pólo pode estar mais destacado conforme a situação sócio-histórica concreta, na qual se realiza o conteúdo veiculado por uma determinada emissora ou tipo de televisão. As categorias seriam:

- Transmissão versus obra: uma obra se caracteriza por um conjunto coerente de elementos narrativos, sugerindo uma função, como um todo, por parte de um receptor. A tendência à fragmentação dos conteúdos de TV, poderia caracterizar os programas como obra ou como mera transmissão de conteúdos desarticulados, estimulando uma recepção também fragmentada (ver, por exemplo, a estrutura de uma novela, que não mantém coerência interna ao longo dos seus capítulos);
- Imediatez versus experiência: os conteúdos veiculados pela tevê constituem uma experiência social, ao deixarem marcas profundas na consciência dos espectadores, formando uma memória social dinâmica, ou caem no esquecimento e na indiferenciação do entretenimento imediato e volátil?
- Co-ação versus participação: a tevê favorece ou estimula a participação ativa e direta dos indivíduos e grupos nos problemas e fatos veiculados, ou apenas leva a uma “co-ação” (no sentido de co-agir, “agir junto”) emocional mais distanciada por parte do telespectador, que não passaria de um voyeur passivo de um conjunto de imagens inarticuladas e caóticas?

- Simulacro versus representação: a tevê, como um todo, é um simulacro ou uma representação? A tevê, sobretudo nos últimos anos, ainda necessita de referências concretas na realidade social para se realizar ou tem produzido seu próprio universo imagético, virtual, mensagem sem referente? Quais as implicações de um universo televisual que veicula “imagens sobre imagens” e não “imagens sobre objetos”? Na tevê atual, as imagens ainda necessitam de objetos na realidade para serem decodificadas e incorporadas pela sociedade?

Essas balizas teóricas servem como guia para aprofundar os problemas que surgem de teses das diversas correntes teóricas que vêm pensando o fenômeno da tevê. Apesar de parecerem difíceis e até incompreensíveis à primeira vista, o professor notará que estes problemas poderão ser detectados nas próprias reações dos seus alunos, ao longo das atividades.

Dentro desse contexto, há quem encare a influência da tevê como a responsável pelo fracasso escolar. No entanto, esse problema segundo Napolitano, envolve algo mais amplo que não se resume apenas com a presença da televisão no cotidiano da criança. Para o autor, cabe perguntar porque a tevê é um inimigo para a escola, e ao buscar responder essa pergunta ele oferece algumas explicações:

- No caso do Brasil, a televisão cresceu e se consolidou protegida pelo regime militar. A partir do final dos anos 60 e ao longo da década de 70 – O paradigma desta simbiose entre o regime e a mídia, num favorecimento recíproco e eticamente duvidoso, foi a Rede Globo. Esta característica histórica fez com que muitos professores, sobretudo de humanidades, vissem na escola uma trincheira de resistência política à (con)formação das

consciências e a internacionalização da cultura e dos hábitos de consumo que a TV estimulava;

- Tendência ao sensacionalismo e ao conteúdo de baixo nível ético, estético e cultural que parece marcar os programas ditos populares, sobretudo os programas policiais e os de variedades – Muitos professores, de diferentes ideologias, questionam o nível geral dos programas, e neste caso podem transformar a escola em um espaço de resistência cultural e educacional contra a tendência à massificação e o baixo nível veiculado pela tevê;
- O conflito, mais difícil de ser detectado e discutido, reside no fato de que boa parte dos objetivos e dos papéis tradicionais da escola (ideológicos, culturais, e até didático-pedagógico) se transferiam para a tevê, acirrando a crise da instituição escolar e o questionamento de sua eficácia e lugar nas sociedades – A escola que entre os séculos XIX e XX, era a única na formação e transmissão de valores, atitudes e conhecimentos à sociedade, vem perdendo essa condição para a mídia, e principalmente para a TV.

Assim, sobre esses pontos de vista o autor analisa qual seria o novo papel a ser assumido pela escola e como superar as dificuldades em trabalhar com a tevê, citando para isso, dois pontos básicos:

- A relação do conteúdo geral da tevê com a palavra escrita (base do conhecimento escolar tradicional);
- A relação do conhecimento transmitido pela tevê com as disciplinas consagradas pela escola.

Para McLuhan, o surgimento da tevê indicou o nascimento de uma nova era na comunicação e na cultura humana, marcada por uma oralidade que chamou de “verbo-voco-visual” articulando na comunicação o visual, o auditivo e o oral em

substituição ao livro e à palavra escrita como meio privilegiado de transmissão de mensagens e conhecimento. Essas idéias foram criticadas, principalmente pela crença na nova linguagem que havia surgido. No mais, a função do “verbo-voco-visual” não se efetuiu.

Outros autores ligados à Escola de Frankfurt, como Theodor Adorno, viam na televisão, na comunicação e na cultura de massa, fatores desestimulantes da aprendizagem escrita, do pensamento abstrato e do aprendizado escolar, resultantes da crise cultural humanista oriunda nos séculos XVIII e XIX. Para Umberto Eco, a televisão apenas fez “afastar leitores superficiais de leituras superficiais” e por isso, não deveria ser ela a responsável pela crise da palavra escrita.

Segundo Joan Ferrés (FERRÉS, 1996) a tevê, de alguma maneira, tem assumido uma função materna ocupando lugar de destaque no lar, como referencial imprescindível na organização familiar estando à disposição em qualquer momento, preenchendo o imaginário infantil com contos de fadas e fantasias, afastando as pessoas daquilo que as incomodam como se fosse uma mãe branda que nunca exige nada em troca. E acrescenta ainda que, para as sociedades modernas, a tevê da mesma forma, que o totem era para as tribos primitivas, representa uma espécie de objeto de veneração e reverência, uma identidade individual e coletiva que concentra as expectativas e os temores existentes, decidindo até o que é ou não importante.

A tevê como totem seria então, algo sagrado, uma nova religião das tribos modernas uma vez que etimologicamente, uma forma nova de ligar-se com o mundo, de relacionar-se com a realidade.

A tevê atualmente, em algumas famílias organiza o tempo e o espaço de maneira tal que condiciona não só o que deve consumir como tudo aquilo que ocorre em suas vidas desde a hora de levantar à hora de dormir, o que devem ou não consumir, funcionando muitas vezes como símbolo de identidade e como gerador de exigências, encarada como a escola paralela, a sala de aula sem paredes, a babá eletrônica, a caixa mágica, a caixa tola.

Uma prova dessa presença tão forte da tevê na vida das pessoas, é que nos países industrializados ela ocupa o terceiro lugar na escala de suas atividades, perdendo só para o trabalho e o sono. E no caso de estudantes, o segundo lugar, pois considerando-se as férias e os fins de semana estes passam maior parte do tempo assistindo à tevê e não na escola.

“Nesse contexto, se uma escola não ensina a assistir à TV, para que mundo está educando? A escola tem a obrigação de ajudar as novas gerações de alunos a interpretar os símbolos da sua cultura. Quais os símbolos que a escola ajuda a interpretar hoje? Os símbolos de que cultura? Se educar exige a preparação dos cidadãos para uma boa interação reflexiva e crítica na sociedade, como serão integrados cidadãos que não estiverem preparados para realizar de forma crítica aquela atividade à qual dedicam a maioria do seu tempo?” (FERRÉS, 1996:9).

Uma vez que um dos objetivos para o qual a escola tem se comprometido e que hoje mais do que nunca é objeto de muita discussão, refere-se à formação de um cidadão crítico capaz de intervir na sociedade, para promover mudanças significativas no sentido de melhorar sua estruturação e funcionamento, através de leituras críticas e reflexivas do mundo e da construção do saber, baseadas nas transformações e construções feitas pelo homem.

A televisão como meio e instrumento “socializador” e diversificador de imagens, informações, valores e culturas, mais onipresente das sociedades atuais, deveria constituir-se em parte integrante desse processo. Isso porque, o telespectador detém um tempo considerável diante desse aparelho, o qual atrai a atenção para suas mensagens audiovisuais cada vez mais fascinantes.

O teórico do cinema e escritor, húngaro Béla Bálasz escrevia na época do cinema mudo:

“Por que não se ensina a assistir a um filme? Em nossas universidades há faculdades de Letras e de todas as Artes, mas não há nenhum curso sobre A Nova Arte (...). Milhões de homens estudam a estética da literatura e da pintura sem a perspectiva de precisar aplicar alguma vez as noções aprendidas ou de precisar ler um livro ou contemplar um quadro. E, no entanto, vão ao cinema toda noite e a sua ignorância acolhe tudo aquilo que lhe é oferecido. Ninguém lhes ensinou a assistir a um filme ou a julgá-lo. (BÁLASZ apud FERRÉS, 1996:9).

Bálasz assim escreveu no final dos anos 20, quando mais ou menos 28 milhões de crianças americanas iam ao cinema uma vez por semana. Hoje, quando os estudantes consomem várias horas diárias de mensagens audiovisuais, o estudo da imagem ainda não faz parte da maioria das escolas, mostrando claramente sua defasagem.

Uma crítica feita por Ferrés é que, se com a letra impressa como meio de comunicação cultural hegemônica no ocidente, o número de analfabetos era enorme, hoje com a imagem assumindo esse posto, embora o analfabetismo da escrita tenha diminuído, uma nova espécie de analfabeto surge, o da imagem.

Hoje, dedica-se muito mais tempo a ensinar a ler ou a arte, do que será depois dedicado à prática da leitura ou à contemplação da arte. E no caso da tevê, o fenômeno cultural da história da humanidade, constitui uma prática para a qual os cidadãos estão menos preparados, uma vez que a escola, como toda instituição tradicional, preocupa-se apenas em reproduzir conhecimento, em perpetuar a cultura, tornando-se assim defasada ao precisar se adaptar a uma sociedade em transformação ou educar para uma cultura renovada.

Leibniz afirmava que aquele que é dono da educação pode modificar a face do mundo. Hoje a tevê tornou-se instrumento privilegiado de penetração cultural, de

socialização, de formação de consciências, de transmissão de ideologias e valores, de colonização.

A escola não só permitiu que a tevê conquistasse essa hegemonia em seu lugar, mas ainda tornou-se impassível, ao processo de penetração da cultura audiovisual, sem oferecer sequer modelos de interpretação e de análise crítica para as novas gerações.

Quando se fala de tevê na escola, é comum enfatizar, exclusivamente, ou ao menos prioritariamente, seu uso como recurso material ou, os conteúdos, analisando-a apenas, em função da boa ou má qualidade dos programas, em função da sua adequação ou inadequação aos públicos infantis ou juvenis.

Segundo Ferrés os conteúdos são importantes, mas é necessário que uma abordagem rigorosa da tevê seja feita com uma análise profunda dos efeitos que ela gera no meio, que são em grande parte, resultado da relação que os telespectadores estabelecem com ele, da interação que se produz entre o meio e os telespectadores num determinado contexto.

A relação com o meio exerce uma relação mais profunda que o conteúdo que está sendo veiculado. "A verdadeira mensagem de um meio são as mudanças por ele propiciadas no contexto em que ele está inserido, e as sociedades têm sido sempre mais modeladas pelo tipo de meios com os quais os seus cidadãos se comunicam que pelo conteúdo da comunicação. Os meios modificam o ambiente, suscitando novas percepções sensoriais". (MCLUHAN apud FERRÉS, 1996:10).

Em geral, como apresenta Ferrés, atitudes maniqueístas são adotadas pela escola em relação ao fenômeno da tevê, como na dicotomia de Umberto Eco, ao falar dos "apocalípticos e integrados". Os primeiros predominam na escola, e segundo eles, a tevê provoca todo tipo de males físicos e psíquicos: problemas de

visão, passividade, consumismo, alienação, trivialidade, entre outros; essa visão sobre as coisas tem estado sempre na história da humanidade e freqüentemente homens de cultura têm atacado duramente as novas formas de diversões coletivas.

Assim como a literatura, a comédia, a fábula, o romance, o teatro e a ópera, um dia foram duramente condenados, por serem consideradas distorções perniciosas também a tevê foi censurada e criticada pelos apocalípticos. Eles falam de uma indústria homogeneizadora, de uma cultura degradada, de uma massificação alienadora, considerando-a como a principal causadora dos males da época.

Os integrados, por outro lado, vêem nela uma oportunidade para a democratização do conhecimento e da cultura, para a ampliação dos sentidos, para a potencialização da aprendizagem; sendo uma cultura da opulência e da diversidade, uma cultura da liberdade das opções múltiplas.

Para Umberto Eco, as atitudes extremistas acabam confluindo a resultados semelhantes. A atitude mais adequada é a aceitação crítica, o equilíbrio entre o otimismo ingênuo e catastrofismo estéril, que assuma a ambivalência do meio, as suas possibilidades e limitações, as suas contradições internas.

3. CAPÍTULO II

O DESENHO TELEVISIVO COMO EXTENSÃO DO IMAGINÁRIO INFANTIL

“A civilização democrática somente terá salvação se fizer da linguagem da imagem uma provocação à reflexão crítica, não um convite à hipnose.”

Umberto Eco

Com o propósito de elucidar os motivos pelos quais desejamos realizar esse trabalho, temos por base, compreender o imaginário infantil frente aos conteúdos do meio de comunicação de massa mais onipresente em nossa sociedade e a relação estabelecida com a escola.

Este capítulo destina-se a buscar evidências no sentido de alcançar os objetivos estabelecidos com base na problemática de como a escola pode utilizar-se do interesse que os desenhos televisivos despertam nas crianças para introduzi-las

num processo de leitura e análise das mensagens veiculadas pela tevê enquanto conhecimento a ser incorporado na aprendizagem. Tendo aqui, também como no arcabouço teórico apresentado no primeiro capítulo desse estudo, a comprovação das hipóteses postas em questão com fins de encontrar uma resposta que atenda à indagação levantada.

Partindo desse pressuposto e de uma abordagem Sócio-histórico Interacionista, foi realizada, inicialmente, um levantamento sobre os desenhos televisivos mais vistos por um grupo de 265 alunos das escolas Grupo Escolar Coronel Dias Coelho e Escola Municipal Édila Costa Ribeiro, da alfabetização à 4ª série na faixa etária dos 05 aos 15 anos.

Após a obtenção dos dados, e a eleição do desenho que mais se destacou na preferência dos alunos, foi realizada uma segunda etapa da investigação contendo uma descrição analítica do conteúdo e da estrutura desse desenho, seguida de uma outra análise voltada para a verbalização das impressões produzidas pelo desenho em questão sobre os espectadores envolvidos – um grupo de 16 alunos na faixa etária dos 08 aos 12 anos pertencentes a uma das escolas anteriormente usada na fase inicial da pesquisa.

Os resultados dessas análises são apresentados nesse segundo capítulo da pesquisa, divididos em etapas distintas, porém complementares, em que a primeira destina-se a um resumo de alguns estudos feitos em torno do desenho televisivo e da criança, com referências ao aprendizado.

O segundo tópico desenvolvido traz uma breve apresentação do histórico sobre o desenho *O Pica-Pau*, elemento chave de nossa investigação e, em terceira ordem, são apresentados os resultados propriamente ditos da investigação realizada com os alunos.

Ao final serão apresentadas algumas observações acerca dos dados obtidos. Entretanto, para fins de uma análise mais completa, em princípio, serão abordadas algumas questões com ênfase na educação, tendo por base as relações promovidas entre a televisão e a escola.

Com base nos estudos de Napolitano (NAPOLITANO, 1999) e Nogueira Neto (NOGUEIRA NETO, 1998), foi constatado que, embora professores e alunos critiquem a TV na sala de aula, não deixam de incorporá-la no seu dia-a-dia sem nenhum critério de avaliação, muito pelo contrário, acabam deixando-se fascinar por aquilo que ela transmite. De acordo com Marcos Napolitano isso se dá pelo fato de que todos nós estamos envolvidos por um fenômeno complexo chamado "midiabilidade" presente nas sociedades contemporâneas.

Esse fenômeno perpassa as experiências e identidades do homem, determinando formas de comportamento e relações sociais que nem sempre se incorporaram a valores mais tradicionais como os que existem na família ou mesmo na escola.

O fato da mídia realizar-se mais pelos códigos e linguagens garantindo a inserção social da TV, e não tanto pelo conteúdo, torna-se difícil assumir uma atitude mais crítica em relação a ela. Ao mesmo tempo em que se questiona o seu conteúdo, uma vez ou outra acaba-se deixando levar por sua forma.

No entanto, é fato e não se pode negar, que o progresso tecnológico e a sua disseminação na sociedade criam novos comportamentos que não podem ser ignorados pela escola e nem tampouco é possível desprezar a importância dos meios de comunicação e difusão de informações, uma vez que, muitas vezes oferecem boas oportunidades para que a escola possa realizar estudos avançados na educação em torno desse fenômeno cultural chamado media.

Segundo Nogueira Neto é preciso, familiarizar o docente com os recursos tecnológicos disponíveis e ensiná-lo a usar esses equipamentos em benefício da melhoria das condições de vida da sociedade. E o grande desafio é redirecionar os caminhos da escola pública nesse sentido, pois a escola ao desejar incorporar a TV em suas relações, deve ter em mente pensar esse fenômeno, tendo em vista, perceber como esse se dá, as influências e quais clientela ele atinge, e a partir daí perceber e analisar suas conseqüências sobre o comportamento da sociedade, considerando suas facetas, características escapistas, alienantes ou conformistas.

Nos últimos anos, o uso de novas linguagens não só como estímulo, como também para renovar e enriquecer as fontes de aprendizado, tornou-se mais freqüente e necessário, havendo destaque considerável para as imagens, paradas ou em movimento, produzidas e transmitidas por uma dada sociedade.

Nogueira Neto ainda enfatiza que, o uso desses meios de comunicação em sala de aula pode ser um poderoso facilitador da prática pedagógica, pois as novas gerações estão familiarizadas com a linguagem visual e próximas dela.

A imagem em movimento exerce grande influência no cotidiano dos estudantes e estes, podem ter muito a falar sobre os programas a que assistem em casa e na escola, fazendo-se necessário, portanto, a utilização da sala de aula como um espaço para debate de opiniões entre os alunos a partir das informações que recebem pela televisão e por outros meios de comunicação.

Apesar de poderosos, os veículos de comunicação devem ser considerados como meios, e é fundamental a utilização das mensagens veiculadas em benefício da educação. O rádio, o cinema, a televisão e o vídeo, quando bem aproveitados, tornam-se fortes aliados do desenvolvimento de um processo de educação de massas de caráter "formativo e informativo". É fundamental que haja uma

aproximação entre o sistema educacional e as tecnologias de comunicação, reinventando uma escola que alie o saber ao prazer, que faça uma conexão entre os diversos recursos tecnológicos e a educação, possibilitando dessa forma, a formação de uma geração capaz de decodificar as mensagens veiculadas através dos diversos meios de comunicação e usá-las em benefício da coletividade.

No entanto, é preciso possibilitar ao aluno, a compreensão do sentido dos programas assistidos, para reeditá-los através de análises e questionamentos, debatendo o que foi visto com a realidade próxima, desenvolvendo dessa forma um trabalho centrado na "telepedagogia", e formando uma audiência crítica da imagem em movimento.

Assim, uma reflexão sobre esse fenômeno em nossas vidas, requer da escola um conhecimento acerca do material veiculado pela tevê, e que os alunos tenham uma capacidade de leitura bem definida e trabalhada à medida que se desenvolva o estudo de imagens e conteúdos televisuais, não desejando substituir a palavra escrita por imagens ou utilizar a tevê como estímulo e reforço didático-pedagógico.

O que se propõe é uma estimulação que conduza a uma reflexão crítica quanto aos conteúdos dos programas transmitidos como fonte de aprendizado, articulando conteúdo e habilidades como sugere Marcos Napolitano, da mesma forma que alguns temas como educação sexual, ecologia, entre outros, já se encontram em programas veiculados pela TV.

Dentro desse contexto, surgem muitas discussões em torno da relação existente entre a televisão e a criança, e as influências exercidas sobre o seu desenvolvimento cognitivo, psicológico e social. Essas discussões vez ou outra são manchetes na própria televisão e em outros meios sempre envoltos de opiniões que nem sempre chegam a um consenso que facilite e direcione a posição de pais e

mesmo da própria escola, no sentido de buscar formas possíveis de tratar esse fenômeno televisivo como algo que venha a favorecer a formação dessa criança.

Esse tema tem sido objeto de grandes estudos, permeados algumas vezes por controvérsias e carência de solução exigindo reflexão e pesquisa, como "Televisão, Criança e Imaginário: Contribuições para a integração Escola-Universidade-Sociedade", elaborada por pesquisadores e técnicos da USP e PUC de São Paulo, sob a coordenação geral de Elza Dias Pacheco, fonaudióloga, psicóloga e pedagoga, em que buscou-se levantar algumas questões que viessem a contribuir para a compreensão do referido tema¹.

Refletir sobre a forma da criança pensar a tevê; como este veículo de comunicação representa os eventos do cotidiano, os heróis e vilões que desfilam, diariamente, através dos diferentes gêneros de desenhos animados e como a escola tem se apropriado das mensagens televisivas, entre outras, foram algumas das questões centrais abordadas nesse estudo, que apesar de desconhecidos pela maioria dos professores, de alguma forma despertam-lhes o interesse. Isso se justifica dentre outras coisas, pelo fato de que os professores reconhecem que esse meio onipresente influencia diversos âmbitos da vida social e ainda porque a escola não pode ignorar o fascínio que este exerce sobre o imaginário infantil.

Os autores da pesquisa citada, concluíram que em função destes aspectos, a tevê também precisa ser estudada dialeticamente, considerando fundamentalmente a necessidade de saber como ambos, mensagens e sujeitos se constituem e, de que maneira, o sentido os atravessa no momento em que se confrontam.

Dessa forma partiu-se do pressuposto de que a TV interfere no trabalho desenvolvido na escola e que esta interferência ocorre no nível das relações que se estabelecem entre os diferentes elementos que convivem no ambiente escolar, no

plano emocional, na área de valores e muitas outras, ocorrendo na própria função específica da escola, que é a apropriação do saber acumulado e o desenvolvimento cognitivo do aluno. Os pesquisadores buscaram compreender como, quando, em que nível e de que tipo é esta interferência, considerando-se a importância e o significado, as inúmeras variáveis que comporta, os conhecimentos requeridos e as dificuldades metodológicas envolvidas.

Em função dessas considerações o estudo procurou atender parte desta tarefa começando pelas preferências televisivas manifestadas pelas crianças para análise de seu conteúdo e de recepção envolvendo a compreensão acerca da influência exercida pela tevê através da identificação das representações do aluno e do professor, dos mitos e estereótipos, bem como a maneira pela qual se relacionam no espaço escolar.

Uma outra pesquisa realizada em torno do desenho animado na TV (*O Desenho Animado na TV: Mitos, Símbolos e Metáforas*)², trouxe contribuições significativas para as reflexões decorrentes de controvérsias sobre os possíveis efeitos da programação televisiva do comportamento infantil, tendo também como mentora Elza Dias Pacheco. A principal hipótese a nortear esse estudo foi a de que os desenhos animados também re-elaboram mitos, símbolos e metáforas que atingem a subjetividade das crianças, auxiliando-as a solucionar seus conflitos internos através de narrativas que tratam do nascimento, da vida, da morte do herói, da Cinderela, do príncipe encantado, do amor e outros.

Sob o ponto de vista da autora e de seus colaboradores, essa estrutura narrativa mais o conteúdo mítico e simbólico desses desenhos demonstraram

¹ A pesquisa citada foi encontrada no site: http://www.eca.usp.br/1_pesquisa.html

² A pesquisa citada foi encontrada no site: http://www.eca.usp.br/2_pesquisa.html

constituir ótimo material de uso pedagógico, por contribuírem para o desenvolvimento cognitivo e o imaginário infantil.

As falas das crianças vieram reforçar os paradigmas teóricos e metodológicos que subsidiaram o estudo, demonstrando que a criança interage com a tevê e elabora suas representações de acordo com seu universo sócio-cultural. As crianças exprimem suas experiências subjetivas no conteúdo assistido e constroem mensagens diferentes sobre o mesmo aspecto do enredo ou de um personagem, partindo de seu referencial.

“A partir dos mitos existentes nos desenhos animados preferidos, a criança elabora medos e satisfaz necessidades fundamentais como: viver a magia da ficção; a importância de, ainda que magicamente, desafiar as regras que o adulto lhe impõe no seu dia-a-dia; a substituição do tempo métrico, que é real, pelo tempo psicológico que lhe permite libertar-se da gravidade, ficar invisível, e assim, comandar o universo por meio da sua onipotência.” (PACHECO, 1998:34)

Esse dado também é constatado pela primeira discussão sobre o tema, *Televisão, Criança e Imaginário*, apresentada no início do capítulo, que afirma ser este um dos motivos explicativos para as crianças gostarem do gênero desenho animado, no qual a narrativa é constituída com uma linguagem simbólica de magia, cujas características são a rapidez das ações, os gestos, as transformações dos objetos.

Em pouco espaço de tempo, a criança viaja com os personagens através de florestas, em alto-mar, debaixo da terra, em espaços siderais. É um mundo onde tudo acontece e tudo é possível e ninguém morre através do desenho. A criança entende coisas profundas ligadas à justiça, esperança, abandono, pois as representações sociais são cifradas na linguagem da magia do “faz-de-conta”.

Em análises feitas sobre os conteúdos dos desenhos animados preferidos pelas crianças da referida pesquisa, observou-se a presença de inúmeros mitos e

“mitemas” que remontam a um ou vários modelos e que, por sua vez, têm a capacidade de se manifestar de maneira dispersa pela cultura.

Os autores concluíram ainda que o mito deve ser estudado numa modalidade própria da linguagem em relação às outras formas de discurso, sem se deixar levar simplesmente pelo primeiro sentido percebido. Esse sentido deveria ser da mesma forma como ocorre em análises feitas em torno dessas modalidades próprias da linguagem relacionadas às demais formas de discurso.

Independentemente, da forma em que estão sendo veiculados, todos os mitos falam a linguagem do imaginário e a sua presença no desenho animado preferido pela criança, reforça a existência da necessidade do mesmo no seu desenvolvimento cognitivo e emocional, devido a conteúdos dramáticos inconscientes.

A TV, dentro desse contexto, se tornaria um fértil campo para a formação e desenvolvimento das estruturas mentais, pois, embora inconscientemente, a criança através da presença dos mitos nas programações preferidas, não apenas se diverte, mas exorciza os seus medos. Foram evidenciados também alguns aspectos relevantes à compreensão do processo de interação da criança com o desenho televisivo.

O primeiro aspecto ressaltado envolve, do ponto de vista da representação da criança, “a comicidade, a fantasia e a magia”. No caso do Pica-Pau, embora alguns adultos o vejam como desagradável, desonesto e até agressivo, da mesma forma como constatamos na nossa pesquisa, foi considerado pelas crianças como “engraçado, esperto e danado”.

Quanto às estruturas narrativas, estas são importantes e prazerosas no processo de assimilação e acomodação de conhecimentos. Mesmo os diferentes

níveis de complexidade das estruturas em relação ao desenho, não são fatores “determinantes” da preferência de crianças mais novas ou mais velhas em relação ao desenho e sim os personagens e a temática por eles apresentadas.

Os desenhos animados, em sua maioria, apresentam situações que nos remetem aos seguintes conteúdos: o herói / o vencedor; o bem / o mal; a transgressão da ordem; a transformação; a inexistência da morte; a inexistência do tempo métrico e do espaço definido; o prazer pelo fantástico e pelo terror; a identificação projetiva; a defesa do que é de sua propriedade; a necessidade de conforto e segurança; a eternidade da vida e dos valores; as explicações para as origens (do começo, do universo, do nascimento, da humanidade, de quem sou eu); a ação e a aventura; vitória sobre os inimigos e destruição dos mesmos; violência ainda que caricata; desejo de vingança; individualismo / egoísmo; onde nada é impossível já que não há tempo histórico e o espaço é indefinido.

O mito do herói, por exemplo, apresenta-se em quatro grandes ciclos, cada um correspondendo a uma fase de desenvolvimento do ego. Na pesquisa, os personagens que se destacam em quatro dos cinco desenhos selecionados pelas crianças (*Pica-Pau*, *Pernalonga*, *A turma do Pateta* e *O Máskara*), podem ser considerados como heróis do primeiro destes ciclos, chamado “*Trickster*” – “*Pregador de peças*”.

Este herói representa o estágio inicial da vida humana, o “mais primitivo”, instintivo, dominado pelos apetites, cujas proezas podem beirar a crueldade e o cinismo, sendo várias vezes representado por um animal, como um coelho, um pássaro, ou outros, fato este, que segundo Pacheco, é muito apreciado pelas crianças, pois estas adoram antropomorfismo.

O herói, bem como os animais que o representam, utilizam-se da astúcia para atingir os seus objetivos. *Pica-Pau* e *Pernalonga* correspondem a esses animais, geralmente mais fracos que seus oponentes, porém astutos e espertos, que sempre vencem no final e, portanto, adquirem características de heróis.

As crianças apercebem-se em condições de inferioridade e submissão frente a situações do cotidiano e principalmente em relação aos adultos, fazendo com que se identifiquem com esses animais frágeis com características humanas, através dos quais têm a possibilidade de viver imaginariamente seus desejos de inverter situações de submissão com que são muitas vezes confrontados.

A transgressão da ordem, que não costuma ocorrer em extremo na vida real, faz parte da simbologia desses desenhos. Isso porque, para as crianças o caos não existe e é muito prazeroso para ela ver, os personagens com os quais se identifica, transgredirem a ordem de um mundo coordenado pelo adulto.

O sucesso do mais fraco e a vingança podem ser encontrados em inúmeras narrativas míticas, que relatam, através dos tempos, conflitos e vivências humanas caracterizando a revanche do dominado contra o dominador. Nesse confronto travado, um fato que desperta o interesse das crianças, é a inexistência da morte. Segundo Pacheco, essa característica decorre do fato de que na cultura ocidental, os adultos de um modo geral, costumam omitir esse acontecimento das crianças.

Por outro lado, observou-se que a maioria dos desenhos obedecia a um estrito código de ética, que valoriza ao máximo a coragem e a bravura, e condena veementemente a traição aos companheiros e o abuso do poder contra os mais fracos. São esses valores que permitem que as crianças classifiquem-os como heróis e do bem, e se identifiquem com eles, apesar de suas atitudes agressivas e

violentas. Essa identificação, segundo Pacheco, justifica-se também pelo fato de que esse herói, o vencedor, é sempre menor em relação aos outros.

Todos os desenhos na pesquisa de Elza Dias Pacheco remeteram também a conteúdos referentes à ambigüidade *bem e mal*. No *Pica-Pau* e no *Pernalonga*, foi observado que a ambigüidade faz parte das características desses personagens e da relação destes com os demais personagens envolvidos nas ações que compõem os enredos dos desenhos.

O preferido, o *Pica-Pau*, é também um ser dúbio. Mesmo sendo agressivo, quase sempre só agride quem o provoca. Em geral, nesses desenhos, o antagonista na maioria das vezes não é bom, pois sempre inicia sua relação com o protagonista querendo tirar-lhe alguma coisa ou provocando-o.

Outro aspecto que aparece em todas as narrativas dos desenhos analisados é a questão da existência e da defesa da sua propriedade, elemento representativo de conforto, segurança e bem-estar, aspectos inerentes às aspirações do ser humano. O *Pica-Pau*, elemento central, de nossa pesquisa, defende sua habitação natural, a árvore, embora, em muitos casos essa habitação apareça representada por uma casa comum, demonstrando mais um indício de sua humanização, mas que da mesma forma é também defendida.

Inúmeros símbolos aparecem e foram salientados no decorrer das análises, como o topete vermelho do *Pica-Pau*, onde o primeiro aspecto está associado à inteligência e irreverência, e a cor simboliza a força, o poder, o fogo, acentuando as características ousadas do personagem, que quase sempre desafia e ataca os seus adversários.

Todos os elementos míticos, simbólicos ou metafóricos que compõem a narrativa dos desenhos, levaram a autora da pesquisa a considerá-los como

importantes para o desenvolvimento infantil, na medida em que a partir deles, a criança se diverte e, portanto, satisfaz sua necessidade de ludicidade, vivendo imaginariamente conflitos, medos e aventuras, num processo de amadurecimento emocional e cognitivo.

Nesse sentido, os desenhos com estruturas tênues como *Pica-Pau* e *Pernalonga* permitem que as crianças mais novas façam elaborações mais amplas, uma vez que, são mais flexíveis e estimuladoras da estruturação e construção do conhecimento. À medida que as crianças adquirem estágios superiores de pensamento, estruturas mais complexas, que a princípio possibilitariam menor mobilidade, cederão a moldes com os quais elas organizarão as suas re-elaborações.

O estudo salientou ainda, que a escolha das crianças apontava para desenhos norte-americanos da década de 40, *animes* japoneses contemporâneos e desenhos norte-americanos modernos, dado também presente em nossa pesquisa. O *Pica-Pau* encabeçou a lista dos preferidos da mesma forma como na pesquisa do Lopic (Laboratório de Pesquisa sobre Infância, Imaginário e Comunicação)³, e também na pesquisa por nós realizada.

Pela própria época em que foram produzidos, os desenhos da década de 40 carecem de grandes recursos tecnológicos, enquanto que os mais atuais dispõem da possibilidade de grandes efeitos, mas são conservadores e comedidos em sua utilização, seguindo uma tradição bem estabelecida na animação americana para a televisão – e inclusive atualizando personagens clássicos.

Já o *anime*, analisado pelo estudo revelou um painel mítico que é apresentado dentro de padrões tecnológicos avançados, onde fica evidente a ousadia artística de transferir para um desenho animado as convenções dramáticas da linguagem

cinematográfica, demarcando as intencionalidades através de variações na iluminação, enquadramento, som e ritmo das cenas; construindo uma estrutura de melodrama em oposição à da comédia, e inserindo conceitos renegados pela maioria dos desenhos animados – a morte irrevogável, a passagem do tempo, a discussão de valores, entre outros.

Entretanto, ao se analisar as falas das crianças, foi concluído que, não se pode afirmar que a questão da linguagem seja determinante da sua preferência, que recai especialmente sobre os desenhos clássicos da década de 40. O que conduz a criança na escolha do desenho, segundo Pacheco, parece ser a grande metáfora que se constrói a partir da relação: mitos, símbolos e imaginário infantil.

A pesquisa do Lopic, realizada entre agosto de 1997 e dezembro de 1999 por especialistas das áreas de psicologia, história, letras, cinema e comunicação da Universidade de São Paulo, apresenta o significado que crianças de 06 a 11 anos tiravam dos desenhos animados assistidos na tevê, como o *Pica-Pau*, que poderiam ensiná-las, muito mais que futilidades ou traquinagens como pensam muitos pais e educadores.

Após o levantamento sobre os programas mais vistos pelas crianças e os desenhos preferidos por elas e mais uma análise profunda, a equipe pode observar que a preferência das crianças por desenhos como o *Pica-Pau*, justifica-se por vários motivos, como nas pesquisas anteriores, a começar pela simbologia própria destes, ou seja, pelos mitos e símbolos universais muito usados e que não mudam ao longo do tempo.

A disputa entre o bem e o mal, o forte e o fraco, pais e filhos, adultos e crianças, permeiam todas as histórias e constituem o maior atrativo desses

³ A referida pesquisa foi encontrada no site: <http://www.fundescola.org.br>

desenhos para elas. O ponto mais importante, segundo esses pesquisadores, é que toda criança “normal” sabe perfeitamente distinguir fantasia de realidade.

A presença da realidade nos desenhos, ajuda a criança a conseguir lidar com o mundo a sua volta e assim se adaptar a ele. Os desenhos animados teriam tomado, assim, o lugar dos contos de fadas, os quais faziam com que as pessoas apreendessem o mundo para repassar valores da sociedade. Diante disso, o desenho animado teria um papel importante no desenvolvimento cognitivo da criança.

Ao assistir aos desenhos, a criança supre o desejo de subverter a ordem. E o *Pica-Pau*, nesse aspecto, ganha a preferência dela, justamente porque representa o menor vencendo o maior, seja no grito, seja na esperteza.

A criança se projeta como protagonista da história e se vinga de toda opressão que sente em relação aos pais, aos professores, aos irmãos mais velhos e outros. Além disso, o desenho também cumpre um papel importante para os pais e para a sociedade: o de preservar a ordem social, pois, ao assisti-lo, a criança realiza uma espécie de catarse durante a história para encarar a realidade como ela é, e resolver imaginariamente as questões que a afligem.

A catarse, segundo Joan Ferrés (FERRÉS,1996), é o resultado de um processo ocorrido durante um espetáculo audiovisual, onde se oferece ao espectador uma imitação de uma ação por intermédio da “sim-patia” ou do temor, produzindo nele como resultado uma purificação (catarse) de suas emoções. A catarse “pode ser entendida como purificação (...) dos sentimentos hostis, das emoções perturbadoras (...). Uma higiene, afinal, que tende a recuperar a harmonia psíquica.” (FERRÉS, 1996:40)

Sobre a violência nos desenhos, a pesquisa do Lopic, demonstrou que as crianças não relacionam a “pancadaria” com os atos violentos do dia-a-dia, mas identificam as cenas com o heroísmo e a luta entre o bem e o mal. Crianças com menos de 08 anos, ainda não captam muito bem o enredo, mas gostam dos momentos de ação pela sensação estética do movimento e das cores.

Quanto a capacidade do público infantil de contar histórias e depois re-elaborar em cima dos temas abordados, segundo os pesquisadores, os adultos, em geral, se chocam ao ouvir a narrativa de uma criança sobre um episódio onde houve agressão física. Daí a reação comum de muitos pais e professores de taxarem os desenhos como fúteis perdendo a oportunidade de usá-los como instrumento eficaz de formação.

Dessa maneira é ressaltada a necessidade do diálogo entre adulto e criança, para trocarem idéias sobre o que assistem e descobrir o que pensam das mensagens transmitidas pela televisão, chamando atenção ainda para o fato de que isto não significa dizer que não se deve proibir uma criança de assistir determinada programação.

A idéia defendida pelos pesquisadores é a de que o desenho pode servir de base para uma leitura conjunta ligando a realidade da criança a alguns elementos e símbolos dos desenhos, uma vez que o professor poderá fazer uso das cores e da própria riqueza estética nas aulas de arte, para criar enredos novos e reproduzir estruturas narrativas inventadas pelas crianças. Segundo eles, o que falta é capacitação aos professores para inserir os meios de comunicação na rotina do aprendizado.

3.1. PICA-PAU: DE AVE EXÓTICA A PROTAGONISTA DE CLÁSSICO INFANTIL

O pica-pau é uma ave de ordem piciformes pertencente à família *picidae*, e dentre às espécies mais comuns destacam-se o pica-pau-de-banda-branca (*Dryocopus lineatus*) e o pica-pau-de-topete-vermelho (*Campephilus melanoleucos*) que são as mais conhecidas por apresentarem o “topete vermelho”. Referência dada ao desenho da referida pesquisa.

Devido ao hábito alimentar, necessitam fixar-se ao substrato muitas vezes perpendicularmente ao solo. Para isso, muitas adaptações surgiram ao longo do tempo, como o bico forte e duro terminando em ponta de cinzel. Suas pernas são fortes, com pés e dedos zigodáctilos (em número par, sendo os dedos II e III voltados para frente e os dedos I e IV voltados para trás, que dessa maneira promove uma maior aderência à casca das árvores).

As unhas são fortes e curvas e agarram o substrato de maneira eficiente. As penas da cauda apresentam as raques (nervura central das penas) rígidas e que apóiam-se no tronco. Este conjunto de adaptações dá à ave excelente equilíbrio enquanto procura alimento em troncos verticais e inclinados.

Seu alimento mais apreciado vive em constante movimento dentro dos troncos das árvores. Sua dieta é composta por larvas e adultos de pequenos insetos e outros artrópodes, alimentando-se também da seiva e mesmo de frutas, além de sementes e mel.

Para a captura de larvas, quando comumente as encontram, primeiro eles exploram e alargam as cavidades onde se alojam e depois introduzem nelas a

língua longa, muito móvel e protractil, umedecida por um muco produzido pelas glândulas salivares.

Os ninhos são, em geral, escavados com o bico, em troncos não muito duros e na cavidade formada, sem revestimento interno, são postos os ovos brancos e brilhantes e que são incubados pelo casal durante onze a quatorze dias (pode chegar a vinte dias em espécies de maior porte).

Os pais alimentam e protegem os filhotes depois que nascem, além de retirar os restos fecais, promovendo a limpeza do ninho. Os filhotes abandonam o ninho após dezoito a trinta e cinco dias quando ainda são incapazes de voar, permanecendo algum tempo nos galhos próximos a ele.

O desenho desse animal de características tão marcantes surgiu a partir da década de 40, criado pelo cartunista americano Walter Lantz. Esse desenhista que trabalhava desde o tempo do cinema mudo, nos anos 20 criou mais de 80 personagens, mas nenhum deles tão famoso quanto o *Pica-Pau* que nasceu oficialmente no dia 25 de novembro de 1940. Essa é a data de estréia nos EUA, do seu primeiro filme, "*Quem Bate?*" ("**Knock Knock**" era o título em inglês).

Era na verdade, um desenho do urso *Andy Panda*, bem famoso na época. o *Pica-Pau* aparecia como coadjuvante justamente para atrapalhar a vida do urso, mas agradou tanto que ganhou seu próprio desenho animado a partir de 1941.

Nos primeiros anos, o *Pica-Pau* era bem extravagante. Seus olhos davam voltas e ele não parava quieto. Com o passar dos anos, ele foi ficando mais calmo. O que não quer dizer que deixou de ser ousado. O seu segredo é esse mesmo: desdenha de todos e sempre se dá bem. É uma fórmula parecida com a do coelho *Pernalonga*.

Nos episódios do *Pica-Pau*, na maioria das vezes, ele leva vantagens no confronto com o oponente. Seu alvo predileto é o *Leôncio*, um leão-marinho que não cansa de ser tapeado pelo *Pica-Pau*. Há também outro inimigo mortal, o *Zeca Urubu* esse, sempre acaba machucado e maluco, assim como outro personagem chamado *Zé Jacaré*, que também acaba sendo vítima de suas travessuras.

Por conta da aceitação do público, esse desenho tornou-se um clássico e durante o passar dos seus episódios, desde a sua criação até os últimos produzidos em 1972, o *Pica-Pau* teve várias formas diferentes: um pouco mais gordo, um pouco mais bicudo, às vezes mais maluco, outras vezes menos; isso devido aos vários desenhistas que ajudaram a dar características ao personagem. Quando Lantz se afastou do trabalho em 1968, já bem velho seu substituto foi Paul J. Smith.

3.2. ANÁLISE DO DESENHO O PICA-PAU

Dos dezesseis episódios do desenho *O Pica-Pau* analisados e enumerados na seguinte ordem: 01- *Pânico na cozinha "Pantry Panic"*, 02- *A cartola "The Nad Hatter"*, 03- *Baseball Maluco "The Screwball"*, 04- *O ovo da galinha "Solid Ivory"*, 05- *O Motorista Desleixado "The Reckless Driver"*, 06- *Pica-Pau e o treinador de falcões*, 07- *Pica-Pau através dos tempos*, 08- *Pica-Pau e o barril*, 09- *Pica-Pau e Zeca Urubu*, 10- *Pica-Pau e o gorila*, 11- *Viagem à Marte "Round Trip to Mars"*, 12- *Esperto contra sabido "Dumb Like a Fox"*, 13- *O inquilino malandro "The tenant's racket"*, 14- *O Pica-Pau na barbearia "Woody's Clip Joint"*, 15- *Pica-Pau, príncipe do povo*, 16- *Pica-Pau e o cachorro**; cinco duraram 6 minutos, nove duraram 5, um durou 7 e um outro durou 9 minutos. Destes, cinco foram retirados da fita *"Pica-Pau e seus amigos. Volume 3. (Woody Woodpecker and His Friends III) CIC.*

*Universal*⁷ e onze foram transmitidos pela televisão através do Sbt – Sistema Brasileiro de Televisão no horário de 12:00 às 14:00.

Durante a análise percebemos que nos dezesseis episódios a natureza aparece como cenário, ou seja, um plano de fundo que serve apenas para ilustrar, indicando se o meio em que os personagens se encontram é urbano ou rural, em 12,5 % dos episódios, a natureza é usada como arma, como por exemplo, troncos de árvores e animais usados para ferir o adversário (onça, falcão) em 12,5 % não há uma relação de preservação ou integração com a mesma; os fenômenos e os elementos naturais apresentam-se como um obstáculo à resolução dos seus problemas. Em 37,5 %, se vê também, um desrespeito aos animais e em todos ocorre uma personalização da natureza, já que o personagem principal é um animal que se comporta como humano.

A questão da sexualidade não é tão presente nos episódios, uma vez que aparece apenas em 25 % dos que foram analisados sendo que no episódio 02, é apresentada através de um personagem feminino humano e adulto, que se relaciona com o *Pica-Pau* de forma que descaracteriza sua condição de animal, reforçando a idéia de humanização da natureza.

Esse personagem, embora não tivesse uma correlação direta com o episódio apresentado, surge como um desejo íntimo relacionado à afetividade, à necessidade de ter alguém que lhe seja cativo, tanto em termos de sedução como em disponibilidade aos desejos do parceiro, mesmo que estes sejam de válvula de escape para as suas decepções e desforras.

No episódio 08, o *Pica-Pau* traja um barril de mulher, para despertar desejo no outro, e ao mesmo tempo desviar a atenção sobre si mesmo. Na cena, a mulher é

* Os episódios 06, 07, 08, 09, 10, 15 e 16 tiveram seus títulos atribuídos pelas autoras, em virtude de não terem sido mencionados os títulos originais durante a exibição dos mesmos.

imaginada pelo outro com suas formas perfeitamente definidas, demonstrando decepção e preconceito para com aquelas que não apresentam tais características.

No episódio 04, a sexualidade é apresentada através da sedução, usada para demonstrar uma dominação do sexo masculino sobre o feminino; vale ressaltar que a atração ocorre entre espécies diferentes. No episódio 07, a atração ocorre entre seres da mesma espécie, e nos dois momentos em que aparece, a fêmea despreza e agride fisicamente o seu oponente (o *Pica-Pau*), na tentativa de mostrar também a sua superioridade.

Neste mesmo episódio em um segundo momento quando o *Pica-Pau*, ao contar para seus sobrinhos uma história que se passa em Paris, ocorre uma tentativa de omitir sua atração por uma fêmea que o despreza.

Em todos os episódios, no que se refere ao humor, este ocorre acompanhado quase sempre, por uma risada, característica marcante do *Pica-Pau*, usada muitas vezes para ironizar e desafiar o outro, associado às suas travessuras e aos conflitos impostos no decorrer das histórias.

Talvez seja o humor, um dos indícios mais precisos de sua personalidade e atitudes, marcadas por um cinismo e uma certa crueldade, que demonstra uma indiferença quanto às regras socialmente definidas. Pode-se compreender que tal atitude seja uma forma de satirizar a própria sociedade e em especial aos adultos e autoridades, constatando-se ainda que o humor está intrinsecamente ligado à violência, que não se restringe apenas ao personagem *Pica-Pau*, mas também aos demais envolvidos.

Violência esta que aparece constantemente no desenho de forma tão marcante que chega a ser vista como uma das características desse tipo de desenho, uma vez que os personagens a utilizam como um tipo de defesa do seu espaço, ou até

mesmo como uma resposta às provocações do seu *adversário*, constituindo assim, como em outros desenhos infantis uma espécie de jogo do tipo *vale-tudo* a que se reduzem as cenas. Tal jogo é apresentado como um espetáculo, onde o bem e o mal não estão definidos e os personagens da trama estão ali apenas para defenderem seus interesses e mesmo sua posição no desenho.

A violência é encarada como uma ação normal, impulsionada ora pelo desejo de barganhar algo em proveito próprio, ora pelo simples prazer de gerar uma disputa sem motivos aparentes, mas relacionada a um desafio imposto pelo outro. De um modo geral, a provocação e a competição explícitas nos desenhos são os geradores da violência que é marcante nos mesmos.

Um outro aspecto observado, dentro desse jogo é o pouco uso do diálogo ou de qualquer recurso que venha a evitar a violência, talvez até, por este não ser o objetivo principal de desenhos como o *Pica-Pau*. Em oposição a esse fato, a expressão dialógica mais comum ao personagem, a sua risada, aparece como uma forma de frisar sua vitória em relação aos outros, ou mesmo a de incitá-los.

Os atos de violência apresentam-se de forma aleatória, limitando-se a estratégias de combate que envolvem desde o uso da agressão física corpo-a-corpo (bicadas), ao uso de qualquer instrumento presente ou não nas cenas, já que o elemento surpresa também faz parte do combate em que tais atos ocorrem, desde que sirvam aos propósitos envolvidos que é o de passar para traz, derrotar o adversário, ou simplesmente atrapalhar ou provocar o outro.

A presença de instrumentos perigosos nos atos de iniquidade como: facas, armas de fogo, martelos, explosivos, choques elétricos e outros são constantes nas histórias. Até mesmo a agressividade mais direcionada ao psicológico e à moral dos

personagens está presente durante os atos de violência como xingamentos, sarcasmos, piadas e alterações no tom de voz.

Mesmo que a agressão apareça de forma exacerbada, as conseqüências sofridas pelos personagens são apenas simbólicas, não havendo uma evidência concreta de que estes sofram danos físicos, uma vez que logo após o ato de violência, as vítimas aparecem como se nada tivesse acontecido.

Muitas vezes, essas agressões, se apresentam aos espectadores de forma humorística, quase nunca aparecendo indícios de morte. Embora esta não apareça com freqüência, na maioria dos episódios, faz-se uma ressalva no de número 07, onde essa idéia apresenta-se subjetivamente, ficando apenas sugerida em algumas cenas: em um naufrágio, todos os tripulantes, com exceção do *Pica-Pau*, morrem afogados – fato demonstrado pela presença das bagagens boiando em automar; e num duelo de faroeste, em que os envolvidos disparam suas armas um contra o outro, caindo ambos ao chão.

Assim, as relações estabelecidas entre os personagens limitam-se apenas aos conflitos produzidos pelos mesmos como, por exemplo: perseguição, competição e violação, baseados na agressividade e superioridade.

Vale ressaltar que essas atitudes não se resumem apenas ao *Pica-Pau*, mas também aos outros personagens, pois, quase sempre esse contra-ataca as agressões iniciadas por aqueles.

Relações que envolvam parceria, amizade, compromisso ou qualquer outra atitude pelas quais venham a perpassar algum tipo de valor, não foram percebidas no desenho, e em particular no personagem o *Pica-Pau*. Sua posição é de individualismo, havendo poucos os casos em que este aparece numa relação mais

afetiva com o outro personagem. E mesmo nesses casos havia sempre outros com os quais o conflito era travado.

Dessa forma, as relações acabam resumindo-se basicamente em relações de poder, por conflitos que justapõem a necessidade de se impor aos demais, de dominar a situação ou de conseguir um espaço onde possa usufruir algo, tirando do outro o direito de conquista e passando sempre a idéia de que toda forma utilizada para conseguir o que deseja é válida: esses conflitos acabam, muitas vezes, promovendo o divertimento do *Pica-Pau*.

Dentro dessas relações, ele ou o outro personagem envolvido, cujo comportamento seja de certa forma provocador, sempre age no sentido de romper alguma regra ou burlar qualquer situação que tenha sido definida fora do seu contexto particular ou dos seus interesses. No caso do *Pica-Pau*, que na maioria das vezes, é menor em relação aos *adversários*, sempre acaba impondo a estes uma situação na qual, quase sempre, é ele quem mantém o controle.

Esse talvez seja um dos motivos pelos quais muitas crianças o têm como um dos seus desenhos preferidos, e até mesmo, dentro das possibilidades, chegam a se identificar com o personagem, embora, a maioria das atitudes por ele utilizadas não seja correlata às travessuras comuns às crianças, quando desejam romper alguma regra estabelecida pela família, pela escola e também, nas suas relações com outras.

Um outro aspecto observado nos episódios 04, 07 e 14, e que optamos por caracterizá-lo como relação de poder envolve algumas cenas em que o *Pica-Pau* perde durante os conflitos, seu topete vermelho, ocasionando um sentimento de perda de algo valioso, que acentua sua ousadia, sua autoconfiança e proezas conseguidas em relação aos outros. Isto se justifica pelo fato de que como foi

afirmado na pesquisa “O desenho animado na TV: mitos, símbolos e metáforas”, divulgada pela USP, o topete simboliza a força, o poder, o fogo, a inteligência e irreverência do personagem.

Outro símbolo apresentado pelo *Pica-Pau*, também nos episódios 07, 09 e 05, e que concluímos estar relacionado ao poder, foi o cigarro (07 e 09) e o carro (05), uma vez que na sociedade, estes durante muito tempo e ainda hoje, estão relacionados ao prestígio e ao poder, não derivando necessariamente do valor intrínseco das pessoas, mas da posse ou ostentação que esses produtos atingiram por conta da publicidade que foi criada em torno dos mesmos.

Em relação aos efeitos especiais, pudemos observar que o desenho *O Pica-Pau*, originado na década de 40, mesmo conservando algumas características dos seus primeiros anos, buscou acompanhar as mudanças que caracterizam a tevê, como veículo plural, adotando aspectos que compõem a imagem televisiva: cores, movimento, som que estão ancorados ao verbal e às mudanças tecnológicas.

Ao observarmos as cores no desenho, percebemos que não são tão fortes e marcantes em sua tonalidade.

O cenário e o plano de fundo são coloridos com tons pastéis, um pouco apagados, ressaltando em oposição, às do personagem principal que tem suas cores mais vibrantes e chamativas.

O movimento e a cadência das imagens aparece de forma calma e natural, porém com acentuada aceleração durante os momentos em que o conflito ocorre entre os personagens, a fim de despertar maior atração por parte do telespectador. O *timing* desse desenho está, portanto, calcado num nível das representações, não muito distante da recepção cotidiana dos espectadores.

O tempo e o ritmo são marcados ainda, pela sonoridade que acompanha todo o desenho de forma a permitir uma melhor fixação, em torno dos movimentos, por parte dos receptores.

No decorrer da narrativa, o som se apresenta, paralelamente, à imagem, com o intuito de marcar a expressividade dos personagens e ao mesmo tempo como um *operador* rítmico que é acelerado no momento de clímax, retornando, a um estágio mais calmo para indicar o desfecho da trama ou uma pausa das tensões provocadas.

3.3. ATRAÇÕES E/OU INFLUÊNCIAS QUE O *PICA-PAU* DESPERTA NAS CRIANÇAS

No momento em que os alunos assistiram aos 05 episódios (06, 07, 08, 09 e 10) do desenho *Pica-Pau*, pudemos observar algumas atitudes e posicionamentos em relação aos desenhos apresentados, que consideramos pontos relevantes na complementação de nosso trabalho.

Entretanto, cabe ressaltar que este desejo não implica necessariamente numa análise profunda nem tampouco numa conclusão acerca do comportamento apresentado por crianças que foram expostas a *estímulos* televisivos, embora este seja uma das questões a que dedicamos uma boa parte de nossa pesquisa. Lembrando que existem literaturas especializadas que tratam do assunto, algumas das quais fazemos referência.

Em princípio, observamos que 75 % demonstraram ansiedade em ver o *Pica-Pau*, não especificamente o desenho em si, mas já durante a exibição dos episódios, o desejo que o principal elemento logo aparecesse, deixando claro que o *Pica-Pau* em relação aos demais personagens ou outro aspecto do desenho, constituía num elemento chave de sua atenção. No entanto, mesmo no decorrer das exibições, já

com o personagem principal em cena, as atenções se diversificavam na sua forma de apresentação.

Dos 16 alunos, 62,5 % dedicavam uma atenção maior de interação com o que visualizavam, permanecendo quase sempre em silêncio, limitando-se a alguns poucos comentários com o colega ao lado. Enquanto que 37,5 % apresentaram uma constante inquietação quase sempre em decorrência do que esperavam ver ou de algumas atitudes características do *Pica-Pau*.

Mas em geral, todos divertiam-se bastante com cenas em que apareciam alguma referência à sexualidade, ou até à nudez mesmo sem ligação direta com o ato sexual. Mais ainda, naqueles em que os demais personagens eram vítimas das travessuras do *Pica-Pau*. Cenas por demais abordadas, próprias da ficção também levavam todos à euforia.

Um outro aspecto observado foi a atenção dada pelos alunos ao episódio em que a trama gira em torno de um tesouro imaginário, cujos personagens centrais são o *Pica-Pau* e um outro denominado "Zeca Urubu". Este último, na intenção de persuadir o *Pica-Pau*, com a idéia de um tesouro perdido existente numa ilha, tenta burlar das formas mais variadas todo dinheiro de que dispõe o *Pica-Pau*, em troca das informações necessárias para este chegar até o tal tesouro. O *Pica-Pau*, motivado por seu desejo consumista, deixa-se levar por esta falácia até certo momento do episódio.

É notável o interesse demonstrado pelas crianças com cenas que apareciam dinheiro. Talvez pelo fato de que histórias com tesouros secretos sejam em muitos contos infantis uma divertida maneira de se conquistar um mundo onde os sonhos, aqueles em que necessitam de dinheiro, possam ser realizados. Ou mesmo, pelo fato de vivermos numa sociedade capitalista e desigual, em que a maioria de nossas

crianças vive com baixas condições financeiras e aprendem desde cedo que essa sociedade excludente valoriza excessivamente o poder financeiro e a posição social dos seus componentes.

Em relação ao *Pica-Pau* num todo, ressaltando aqui suas ações no decorrer das histórias, os alunos chegaram a estabelecer um *juízo de valor* acerca do seu desempenho e de seu papel nos desenhos 31,25 % chegaram a afirmar que o mesmo só atrapalhava o desenrolar das histórias, 50 % classificavam o *Pica-Pau* como um bobo, um “besta”, mas sempre em consequência das suas falhas nos momentos em que era enganado, perdia a batalha ou o domínio da situação para outro personagem.

Este mesmo percentual (50%), via o *Pica-Pau* como herói nos momentos em que a vitória cabia ao mesmo, valorizando sua esperteza e sua força, mesmo sabendo que as histórias dos seus episódios não seguem a linha de alguns desenhos marcados por uma narrativa comum aos contos de fada, caracterizados por uma história que gira em torno de uma disputa entre o bem e o mal, entre vilões e heróis, mas que as vitórias creditadas ao *Pica-Pau* são o resultado de um conflito quase sempre sem justificativa que depois de uma excessiva demonstração de violência dá ao mesmo, os ares de um ser que, na maioria das vezes, consegue mostrar-se mais esperto que os outros.

3.4. ENTREVISTA COM OS ALUNOS

Na entrevista realizada no dia 25 de setembro de 2001, com 16 alunos da Escola Municipal Édila Costa Ribeiro, na faixa etária dos 08 aos 12 anos, foram abordadas algumas impressões acerca do desenho *Pica-Pau* para fins de análise e complementação da referida pesquisa.

Constatamos que os 16 entrevistados, assistiam ao desenho no período em que este é transmitido das 12:00 às 14:00, sendo que destes, apenas 4 disseram vê-lo também no período das 07:45 às 08:30 quando não estão em aula. Cada sessão dura entre 30 e 45 minutos, e a proporção em que estes assistem, é de 87,5 % para muito tempo e 12,5 % para pouco tempo. Destes, 81,25 % assistem acompanhado com irmãos ou alguém da família e apenas 18,75 % assistem sozinho.

A justificativa dada por 93,75 % dos alunos, quando se pergunta porque assistem aos desenhos, foi de simplesmente gostarem, 6,25 % ainda vêm no mesmo um motivo para alegrarem-se, 6,25 % não souberam explicar, 68,75 % deram preferência no desenho ao personagem principal, o *Pica-Pau*, dentre os quais, 43,75 % demonstraram também gostar das brincadeiras e 6,25 % de cenas em que há violência ou maldade. Além destes, 12,5 % preferem as brincadeiras, 12,5 % as cenas em que há violência ou maldade, havendo somente 6,25 % que não souberam especificar sua preferência.

Sobre as atitudes do *Pica-Pau* em relação aos demais personagens, 62,5 % afirmaram não concordar, uma vez que segundo eles, este maltrata as pessoas, no caso os outros personagens em questão; 31,25 % concordaram por apreciarem a vitória do *Pica-Pau* sobre os outros, por acharem divertido, ou porque se identificavam com suas travessuras. Somente 6,25 % não souberam se posicionar.

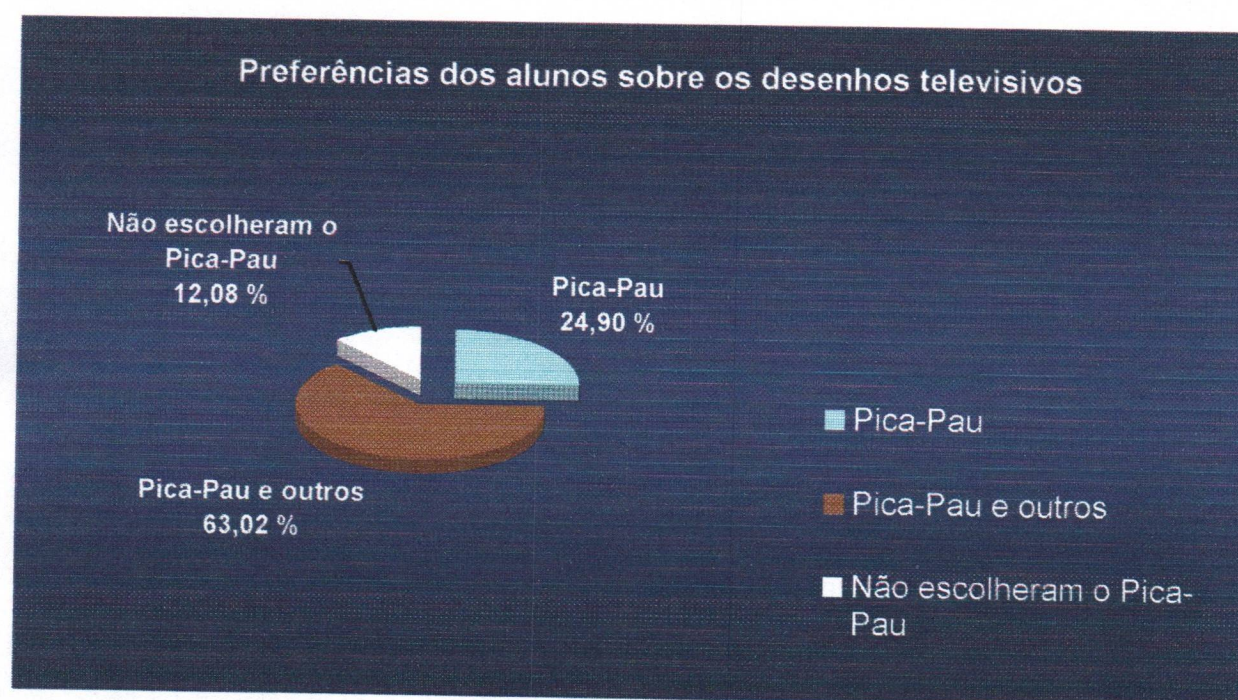
Em relação às possíveis mudanças que fariam em torno das atitudes, 62,5 % desejaram que o *Pica-Pau* apresentasse atitudes mais voltadas para a bondade, sem, contudo deixar de lado suas travessuras. Fica evidente, assim, o desejo da criança por um herói que pratique a bondade, mesmo que para isso seja preciso usar a agressão. Isso se justifica, pelo fato de que em algumas histórias infantis, os protagonistas, embora não tenham os papéis de herói e vilão bem definidos, acabam

usando a agressividade para vencer o seu oponente, já que para a criança, caberia ao protagonista o papel de herói .

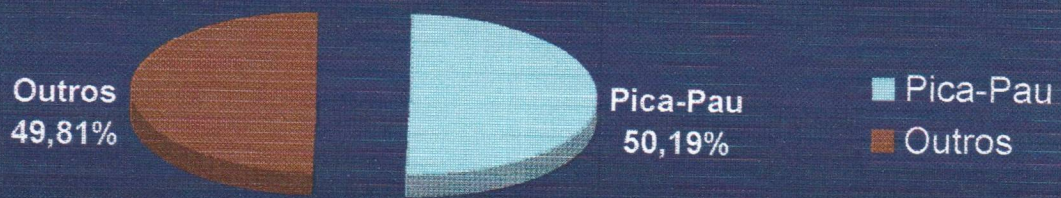
Entretanto, 25 % concordaram totalmente com suas maldades, enquanto que, 6,25 % demonstraram insatisfação com a risada, característica marcante do personagem. Apenas 6,25 % não mudariam as atitudes do *Pica-Pau*, e em relação ao desenho como um todo, não desejaram modificar em nada.

Quando se indagou a respeito do que poderia ser aprendido assistindo ao desenho, ou mesmo se haveria a possibilidade de ocorrer aprendizagem, 75 % limitaram às *brincadeiras*, travessuras, risadas e até mesmo às suas maldades por acharem tudo muito divertido, 12,5 % disseram não haver nada para aprender, 6,25 % não souberam responder e 6,25 % afirmaram que dava para tratar bem a natureza, dando a entender que isso se justifica pelo fato de que ele próprio faz parte da mesma, embora tenha se constatado nos episódios assistidos, que o *Pica-Pau* não tem a preservação da natureza como um objetivo, 31,25 % admitiram ainda, já ter empregado suas brincadeiras com colegas ou irmãos.

Gráficos e tabelas referentes aos dados obtidos na pesquisa



Atos de Violência Física



Atos de Violência Psicológica

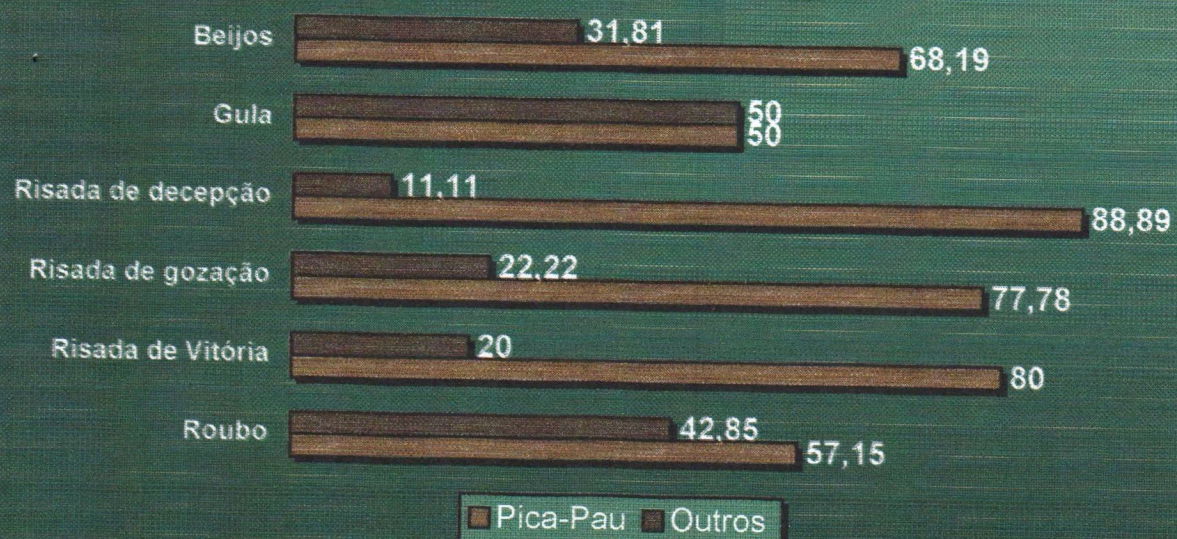
Outros
25 %



Pica-Pau
75 %

■ Pica-Pau
■ Outros

Aspectos observados relacionados ao psicológico e à moral,
não classificados como violência



ATOS DE VIOLÊNCIA MAIS PRATICADOS NO DESENHO	
Pauladas	03
Enforcamentos	08
Desafio à autoridade	08
Pontapés	10
Arremesso de machados contra o outro	17
Trombadas	20
Bicadas	28
Enganações	33
Quedas intencionais	36
Lançamento de objetos contra o outro	65

3.5. ALGUNS ASPECTOS PSICOSSOCIAIS RELACIONADOS ÀS CRIANÇAS DE SEIS A DOZE ANOS

No período compreendido entre os 06 e 12 anos, a criança passa por um intenso processo de desenvolvimento psicossocial. Sendo assim, consideramos relevante apresentar alguns pontos cruciais relacionados a esse processo para uma melhor compreensão em torno de sua interação com o mundo que a rodeia.

No que refere ao processo de socialização, este, segundo Carmem Enderle compreende um período de aproximadamente 07 anos, indo dos 06 aos 12 anos, que depende de fatores internos e externos.

No início desse processo, as crianças encontram algumas dificuldades a elas impostas, isso porque, uma inclusão em grupos constitui em ameaças à perda de identidade como indivíduo. Isso se justifica pelo fato de que a criança ainda não solidificou a capacidade de encontrar satisfação numa nova identidade, agora grupal. Além disso, no começo da socialização existe também uma falta de perícia social, conseqüência de resíduos do individualismo da fase anterior.

Por conta disso, as atividades grupais ficam comprometidas pelo desejo de ostentar poder e ser importante, ficando reduzida a uma ligeira duração. O desejo de angariar a simpatia dos adultos faz com que elas se denunciem mutuamente. Mas sobre a conduta em geral, as de 06 anos apresentam uma sensível diferença em relação às de 07. As primeiras são petulantes, individualistas e incapazes de autocrítica, enquanto que as segundas são mais preocupadas, independentes e autocríticas, sendo capazes de cooperar e trabalhar em pequenos grupos.

Uma outra dificuldade enfrentada nesse processo é o fato de ser diferente dos outros no que refere às vestes, costumes, defeitos físicos entre outros, pois como

observa a autora, ser como os outros, é algo imprescindível para inserir-se socialmente sem que nada prejudique a desenvoltura posterior, durante essa fase.

Assim, dos 06 aos 09 anos, ocorre tentativas frustradas de agrupamento. As brincadeiras centram-se em fantasias, ocorrendo uma identificação com heróis onipotentes, sendo que em relação aos jogos, os preferidos são aqueles que admitem o individualismo prevalecendo uma discriminação em termos de sexo e idade.

Já na etapa dos 09 aos 11 anos, a atitude egocêntrica, dá lugar ao socialismo infantil, baseado em regras. Nessa sociedade, embora haja um fechamento aos adultos, os valores dos outros ganham evidência em relação aos pessoais e já se percebe uma menor discriminação em termos de sexo e raça.

Por volta dos 11 anos, o interesse e a necessidade de viver em grupo ganha força, mas volta a estabelecer posturas discriminativas, com senhas, rituais e cerimoniais próprios, estabelecendo uma forma particular de humorismo e rudeza caracterizados por crítica severa, pessoal e direta e por uma sociedade fechada, por vezes marcadas segundo Enderle, de crueldade.

Nessa fase, a capacidade de julgamento se estabelece com a entrada na puberdade, em que o grupo fica restrito a um número pequeno de componentes, iniciando uma necessidade social baseada na confiança.

O mundo da criança a partir dos 06 anos é instável. Segundo a autora, esta fase é cheia de entusiasmos de afeto e desafeto, tanto por pessoas quanto por objetos, oscilando em um curto espaço de tempo, gostando e desgostando. Nessa fase a conduta afetiva, apresenta freqüentes crises como greves de fome, de silêncio, entre outras. Os adultos não devem ceder facilmente, pois esses acessos são passageiros, normais e resultantes da necessidade de auto-afirmação. Ceder a

essa conduta pode-se estar alimentando o caráter histérico da criança, ocasionando em prejuízo ao seu desenvolvimento e adaptações futuras.

Em relação à sexualidade, Enderle afirma que, existem contradições. A psicanálise defende que nessa fase a libido fica adormecida, ou seja, a energia instintiva é menor que nas anteriores, diminuindo as tendências e interesses sexuais.

Isso é contestado por vários psicólogos, que alegam, estarem os freudianos deixando-se levar pela aparência, pois em observações sobre a conduta da criança, entre seis e doze anos a sexualidade não deixa de ser desinteressante para ela, apenas não é evidente. Porém, continua interessado em aspectos e atividades sexuais compartilhadas pelo grupo de crianças de mesma idade.

Provavelmente sejam estas características da criança, marcadas por essa intensidade de conflitos que interferem na escolha e na relação da mesma, no que refere ao desenho, pois como já foi discutido no início deste capítulo, o desenho cumpre uma função social importante, a “catarse”.

O Pica-Pau, assim como outros desenhos, ajudaria a aliviar as tensões e conflitos pelos quais a criança passa, além de ajudá-la a relacionar-se com os outros e o mundo, organizando suas idéias, mesmo que no desenho esses se apresentem envoltos de mitos, símbolos e metáforas. Para isso, é importante que haja um acompanhamento dos pais e também da escola, a fim de que as crianças possam não só superar suas tensões, mas também, estabelecer uma integração social da melhor forma possível.

4. CAPÍTULO III

SUGESTÕES DE UTILIZAÇÃO DO DESENHO TELEVISIVO EM SALA DE AULA

“A televisão somente se torna nociva quando não se está preparado para assistir a ela”.

Joan Ferrés

Como foi visto nos capítulos anteriores, a tevê exerce uma grande influência sobre a maioria das pessoas que a apreciam. Há quem a veja como uma *janela aberta* para o mundo, há quem a veja como uma *manipuladora* de opiniões. No entanto, todos a contemplam e, portanto, lhe atribuem um *juízo de valor*.

É preciso que haja um certo cuidado, tanto com as mensagens que são veiculadas pela televisão quanto com a recepção. Fazendo-se necessário que o espectador tenha um conhecimento acerca da linguagem televisual e dos códigos apresentados.

Ao observar o ato de assistir à televisão em comparação ao ato da leitura, será percebido que as pessoas que lêem, são aquelas que foram preparadas para tal, enquanto as pessoas que assistem à tevê não dominam a linguagem televisiva e, portanto, o fazem sem qualquer critério de avaliação, por não conhecerem seus códigos nem tampouco seus mecanismos de transmissão, e somente a educação proporcionará orientações para um consumo racional e crítico.

Essa educação, no entanto, deverá ser oferecida de maneira que não se exclua os sentimentos suscitados pela tevê, já que a abordagem crítica se dá a partir da interação dos sentimentos, emoções e valores do receptor, com os interesses e valores também do emissor, de forma que se tenha uma maior compreensão da experiência televisiva e, por conseguinte, da realidade.

Esse trabalho exige a participação conjunta da escola e da família. Da família, por ser o contexto em que o ato de assistir à televisão está mais presente, e da escola, por lhe caber a responsabilidade maior de proporcionar um trabalho educativo que irá fornecer as orientações devidas para compreender o meio televisivo.

A realização desse trabalho, entretanto, encontrará limitações várias que podem constituir em barreiras, pois necessitarão de um esforço e de um compromisso maior para serem rompidas.

O trabalho com imagens televisivas tem constituído em dificuldades encontradas pela escola, por não se tratar de mais um recurso didático-pedagógico nem tampouco um substituto de conteúdos.

A televisão ainda é largamente empregada como um mero acessório audiovisual que tem por função transmitir uma imagem produzida em fita cassete, ficando seu uso quase sempre restrito ao simples instrumento de transmissão.

Outro fator que constitui em dificuldade para a escola, reside no fato de que o uso dessa nova linguagem como fonte de aprendizagem exige do professor uma nova postura, que necessita de uma atualização, mas quase sempre não tem acesso; apoio material e técnico que na maioria das vezes esbarra na falta de investimentos públicos na educação.

Como observa Napolitano (NAPOLITANO, 1996), embora o professor domine, por exemplo, uma disciplina e apresente interesse por televisão e cinema, não significa que seja, ou venha a se tornar, um especialista sobre o assunto. Para isso, seria necessário um aperfeiçoamento profissional planejado que estivesse compatível com a sua disponibilidade.

Segundo o autor, incorporar um novo material implica planejamento de condição que permita aproveitar o máximo possível. Para tanto, deve-se levar em conta que a escolha desse material deve considerar o interesse e as experiências pessoais do professor, e o conhecimento do grupo para evitar novidades e/ou modismos que não tragam nenhum rendimento efetivo.

No caso dos alunos, esse cuidado torna-se necessário pelo fato de que, embora demonstrem desinteresse pela escola, nem sempre uma nova experiência de aprendizagem é bem aceita, pois da mesma forma muitos professores ainda, encontram-se envolvidos com procedimentos e estratégias tradicionais. Para evitar problemas como os acima descritos, o autor enfatiza, que é importante estar a par da "cultura televisual" dos alunos para que o material escolhido esteja compatível aos seus interesses, funcionando como fonte estimuladora e enriquecedora, e não como imposição de algo que lhes seja estranho, o que resultará em resistência do grupo.

O trabalho do professor deve se constituir numa tomada de decisões que implique revisão de fontes, estratégias, abordagens e procedimentos, sempre deixando claro que esse tipo de experiência não implica em lazer, mas sim em trabalho, tratando-se de algo que contém um conteúdo a ser estudado.

4.1. ORIENTAÇÕES DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS

Sabendo-se que o problema desta pesquisa é discutir como o interesse que os desenhos televisivos despertam nas crianças pode contribuir para introduzi-las num processo de leitura reflexiva das mensagens veiculadas pela tevê, limitamo-nos, a uma breve explanação sobre algumas atitudes e procedimentos que julgamos necessários para a realização desse possível processo de leitura.

Cabe ressaltar que esse processo é algo complexo e contínuo e deve ser desenvolvido meticulosamente ao longo de toda a formação do indivíduo.

O trabalho em questão pretende com este capítulo, oferecer algumas orientações didático-pedagógicas, tendo por base os autores estudados e em particular Ferrés, Hoffmann (HOFFMANN, 1993 / 1999) e Napolitano, compreendendo ainda, possíveis alterações e/ou complementações, que foram realizadas pelas pesquisadoras e que venham a ser sentidas como necessárias, por aqueles que se interessem pelo referido trabalho.

4.1.1.O Professor Pesquisador.

O primeiro passo na realização do trabalho é assumir a postura de um pesquisador que busque uma autonomia intelectual. Libertar-se do livro didático e

buscar novas fontes é imprescindível na organização e planejamento de seu curso e de suas novas experiências e projetos de aprendizagem, oportunizando ao professor, preparar-se para entrar em contato com novas experiências, que poderão exigir-lhe um conhecimento mais seguro e completo.

De acordo com Napolitano, o trabalho como pesquisador envolve:

- Levantamento bibliográfico, que possibilite compreender os diversos debates sobre o assunto;
- Participação e atualização em encontros e seminários.
- Definição de temas e de episódios, pesquisa e seleção de material-fonte, que enriqueçam e permitam uma problematização de conteúdos, sabendo que constituem em um exercício de formação do espectador e dinamização do conhecimento escolar.

Nessa definição de temas e episódios deve-se considerar:

- Faixa etária e interesse do grupo.
- Necessidades do grupo e possibilidades de acesso às fontes.

A definição dos temas e episódios podem ser feitas com base em conteúdos das disciplinas escolares ou nos temas transversais e comportamentais como sexualidade, ética, meio ambiente e outros.

A obtenção e o uso de imagens implicam cuidados, pois alguns são protegidos pela lei dos direitos autorais, e ainda, saber que é imprescindível citar a fonte de produção e o acervo onde o programa foi encontrado, por envolver aspectos éticos e legais, sabendo que a organização desse material deve ser feita com base nos objetivos e temas pré-selecionados.

4.1.2. O Material de Apoio.

O conhecimento do professor sobre o material a ser usado, iniciado na primeira etapa, deve considerar o uso de outros materiais que funcionem como apoio para enriquecerem e ampliarem as atividades. Segundo Napolitano esse material deve cumprir dois objetivos básicos:

- Ajudar a diminuir dúvidas de conteúdo e procedimentos.
- Proporcionar reflexões mais amplas a partir da atividade proposta.

Dentre os principais materiais de apoio, o autor cita:

- Textos introdutórios que permitam uma reflexão sistemática e uma breve exposição de conteúdo sobre o tema em discussão (livros, jornais e outros).
- Obras de consulta rápida que permitam ao professor e ao aluno, resolver dúvidas e ampliar o campo de informações (dicionários, atlas e outros), podendo ser obras relativas ao estudo do conteúdo televisivo ou ao tema em questão.
- Textos geradores que podem ser subjetivos (literários, crônicas, poemas, músicas e outros) ou fragmentários (frases soltas, ilustrações e outros); tendo por objetivo, provocar discussões que levem à análise e pesquisa sobre um determinado problema.
- Fichas e roteiros para análise que tem como objetivo, conciliar a criatividade da opinião e o rigor da análise, evitando que a assistência do material fique restrita a subterfúgios e inferências vagas.

Na abordagem dos materiais de um modo geral, é preciso considerar não só a profundidade das questões levantadas, mas o tipo de elemento estrutural, ou seja, do tema e/ou episódio que se quer enfatizar.

4.1.3. Desenvolvimento das Atividades.

Inicialmente as atividades devem ter como propósito preparar a classe para a receptividade das imagens. Tais atividades devem promover a superação da resistência do grupo, caso apareça, fornecendo também, um material que estimule e esteja condizente à realidade, valores e sensibilidade, considerando ainda, as experiências culturais em torno da tevê.

Um outro aspecto a ser observado no desenvolvimento e aplicação das atividades é ter em vista a que ponto o tema e/ou episódio está voltado. Caso a discussão gire em torno de um tema específico como violência ou ética, deve-se apoiar na maneira como o desenho selecionado o aborda. Mas se a discussão estiver voltada para o desenho como um todo, é preciso considerar seus códigos, estratégias e suportes de comunicação, atendendo para a receptividade do espectador.

O ideal, entretanto, seria que ambos fossem desenvolvidos em conjunto. Mas se a necessidade ou preferência for por apenas uma, é necessário que o objetivo principal da atividade seja bem esclarecido.

Além dessas observações, é preciso ter em mente o nível de aprofundamento das atividades, uma vez que, nas respostas dos alunos em relação ao trabalho realizado, tanto pode ocorrer um grande potencial de discussão, envolvimento e de conclusão mais abrangente e complexo, como podem ocasionar uma não obtenção do efeito esperado, forçando um esgotamento prévio do tema abordado.

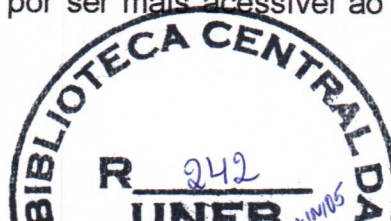
4.1.4. O Trabalho de Pesquisa com os Alunos.

Após o levantamento inicial de temas e problemas seguido de sistematização, os alunos em grupo, podem desenvolver pesquisas e outras atividades dirigidas com o material televisivo, que podem ser ligados a outras fontes de aprendizado. No referente à pesquisa, Napolitano enfatiza:

- A pesquisa *prévia* tem por objetivo instrumentalizar a classe para as atividades e ao mesmo tempo motivar as discussões;
- A pesquisa *concomitante* à atividade deve buscar o esclarecimento das dúvidas de conteúdo e situar o aluno em torno dos *problemas e categorias* surgidos nas discussões ou destacados pelo professor.
- A pesquisa *posterior* à atividade principal com o material-fonte deve envolver os desdobramentos e temas derivados surgidos na análise e ajudar na articulação com outros conteúdos discutidos no curso como um todo.

A pesquisa de um modo geral, deve garantir a instrumentalização e o direcionamento do trabalho, procurando esclarecer as questões suscitadas pela análise e proporcionar uma alternativa crítica às posições veiculadas no material, e ainda, demonstrar como a linguagem e o conteúdo organizam os dados da realidade social para construir uma determinada mensagem, além de possibilitar ao aluno, a busca de subsídios para argumentar suas idéias e romper a simples empatia ou antipatia em relação à mensagem ou a outro aspecto no desenho e demais conteúdos televisivos.

De acordo com Napolitano, esse trabalho também deve levar em conta, as três dimensões complementares do fenômeno social da TV: *emissão-mensagem-recepção*, e em particular, a *mensagem*, por ser mais acessível ao professor e por



ser mais fácil partir deste ponto para tentar definir quem é o receptor e o emissor que se articulam àquela determinada mensagem.

4.1.5. A Síntese dos Resultados.

Nesta etapa, que se dá após a assistência, a análise e pesquisa em torno do desenho, os alunos deverão estar capacitados para a sintetização dos resultados da atividade que como defende Napolitano, não deve constituir-se em busca de "consenso" do grupo em torno dos assuntos abordados. Segundo o autor, essa síntese deve apontar para três perspectivas complementares:

- *A fixação de atividades e conteúdos* almejados no início da atividade;
- *A articulação com temas e conteúdos* sugeridos na seqüência do próprio curso;
- *A abertura para temas complementares*, podem motivar o aluno a buscar mais conhecimento, por conta própria, a partir das habilidades e conteúdos fixados.

Dentro do processo de sintetização é preciso evitar a crítica superficial e rápida sem explorar do aluno uma justificativa, já que é comum a repetição de argumentos. A superação desse tipo de crítica deve ser feita com base na estimulação a uma reflexão construída por meio de argumentos próprios, mesmo que sejam fragmentados. O fato é que os valores e opiniões desenvolvidos pelo aluno devem ser respeitados pelo professor a partir da sua experiência e sensibilidade.

Durante as discussões podem surgir conflitos, polêmicas, justificadas segundo Napolitano, pelo fato da televisão, diferentemente do livro didático, não possuir uma autoridade e uma distância, incentivando assim, a elaboração de opiniões e debates

sobre temas que, em geral, encontram-se no dia-a-dia e já são alvo de discussão no lar.

O professor deve incentivar os alunos a exercitarem a argumentação e a troca de opiniões, para que possam com o tempo contra-argumentar e não simplesmente permanecer com *sua* opinião por considerá-la válida. E mesmo que essa posição se mantenha, o professor, deve estimular a argumentação até o limite possível do conteúdo cultural, do nível escolar e da faixa etária.

Um outro assunto que segundo Napolitano, deve ser observado é a fragmentação, pois o mesmo aluno pode apresentar opiniões contraditórias, colocadas de maneira incompletas, baseadas em imagens e não em idéias. No entanto, num primeiro momento, é comum a repetição e a fragmentação do assunto abordado, principalmente em crianças menores que encontram-se no estágio de transição do concreto para o abstrato.

O próprio fenômeno da mídia tende a promover uma homogeneização da imagem e das mensagens televisivas, que tornam as opiniões fragmentadas e dúbias, mas, dependendo do grau de desenvolvimento do grupo, pode ser alvo de discussão e de superação, se buscarem tornar coerente suas opiniões e idéias a partir de suas próprias experiências e do conteúdo escolar.

4.1.6. Avaliação das atividades com o desenho.

Como é sabido, a avaliação constitui a etapa mais difícil e conflituosa de ser realizada em torno de qualquer atividade desenvolvida.

No que confere às orientações didático-pedagógicas e às atividades relacionadas ao desenho televisivo que seguem finalizando este capítulo, as

colocações feitas em relação ao processo avaliativo, envolvem algumas questões relevantes ao processo de leitura das mensagens veiculadas pelo desenho.

Baseado na proposta de Jussara Hoffmann optamos por uma avaliação mediadora, que se desenvolve em benefício tanto do professor quanto do aluno. Dentro dessa perspectiva, a avaliação encaminharia para uma ação reflexiva e desafiadora por parte do educador para promover a troca de idéias entre os alunos, com vistas a superar a simples transmissão do conhecimento em troca da constituição do saber a partir da compreensão daquilo que foi estudado.

Segundo a autora, a avaliação deve constituir-se em ação, movimento e provocação, buscando uma troca intelectual entre os elementos da ação educativa, em que, professor e aluno procurem coordenar seus pontos de vista, trocando e reorganizando idéias.

Uma avaliação, dentro desse contexto e apoiada numa abordagem Sócio-histórico Interacionista, constitui-se em uma reflexão para a mudança, considerando todas as possibilidades, dúvidas, obstáculos e contradições, que podem advir de um estudo feito em torno de um fenômeno social como a tevê.

Dentro desse processo, que deve ser contínuo e estar apoiado nos objetivos propostos e na visão que os alunos têm do desenho televisivo, destacamos alguns pontos defendidos pela autora e que devem ser considerados:

- Interesses e necessidades dos alunos em direção à ampliação de suas possibilidades;
- Valorização das tentativas e descobertas dos alunos;
- Desenvolvimento de ações educativas interligadas e centradas no aluno;

- Observação das atividades realizadas pelos alunos, desde brincadeiras até o significado e importância de suas manifestações, criando oportunidades para explorar situações que levem à reflexão de suas ações;
- Oportunização de vivências para que os alunos possam ampliar descobertas sobre o mundo, expressando idéias a partir das situações desencadeadas no processo de aprendizagem;
- Concepção de criança como ser político-social, sujeito de seu próprio desenvolvimento, dotado de autonomia, criatividade e participação.

4.2. DADOS E/OU ASPECTOS A SEREM OBSERVADOS PARA ANÁLISE DO DESENHO TELEVISIVO

As observações que seguem foram adaptadas pelas pesquisadoras, a partir dos estudos de Ferrés e pretendem servir como proposta, alternativa, visando oferecer ao professor a possibilidade para refletir e agir junto com o aluno, sobre o desenho televisivo, meio cultural tão marcante e presente em nosso cotidiano, buscando abordar um número considerável de aspectos dentro do desenvolvimento televisivo.

Tais observações podem ser adaptadas, dentro das possibilidades, de acordo com os interesses do professor e do grupo, tendo sido planejadas para serem aplicadas experimentalmente como um instrumento de trabalho.

4.2.1 Aspectos Gerais:

- Visão que os alunos têm do desenho;
- Reflexão crítica sobre alguma questão abordada;
- Por que assistem;
- Do que mais gostam e menos gostam. E o por quê;
- O que chama mais a atenção: cores, música, história, personagem, entre outros.

4.2.2 Valores:

Detectar com base nas observações os valores que aparecem no desenho como:

- Felicidade, habilidade, identidade e/ou diferença, concorrência e/ou agressividade, poder, sucesso social, prestígio, vitória, sexualidade, riqueza, necessidade de posse, riscos, aventura, sentimento de pertencer à coletividade, ociosidade, conforto, luxo, novidade, moda, modernidade, tradição, antigüidade, rapidez, beleza, futuro, riso e culto ao corpo;
- Observar como são tratados e observados esses valores;
- Observar se há relação destes com a situação e/ou conflito existente na história;
- Observar os valores que nunca ou quase nunca aparecem no(s) desenho(s): solidariedade, aceitação do fracasso ou da dor e outros;
- Valores que apresentam o tratamento dado aos homens, mulheres, crianças e velhos;

- Valores premiados e/ou castigados na(s) história(s), apresentado(s) pelo(s) personagem(ns) ou pelo contexto.

4.2.3. Observação geral da narrativa:

- História apresentada no desenho;
- Onde ocorre os fatos;
- Relação do local com a história apresentada;
- Personagens que participam da história;
- Papel desempenhado pelo(s) personagem(ns) e a respectiva ligação deste(s) com a história;
- O que chama mais a atenção no(s) personagem(ns) e o por quê;
- Impressão que causa(m) o(s) personagem(ns);
- Observar a relação existente entre os personagens;
- O que gosta e/ou não gosta no(s) personagem(ns);
- O que ele(s) diz e/ou faz(em), e se gostaria de fazer;
- Características que definem o(s) personagem(ns) (idade presumível, sexo, ocupação, papel social, aparência física, classe social, nível cultural e outros);
- Existência da personificação do(s) personagem(ns);
- Característica do(s) personagem(ns) que é(são) transferidas para a situação;
- Observar a divisão de papéis funções sociais de acordo com o sexo;
- Observar se o(s) personagem(ns) apresentam estereótipos e se estes transmitem uma idéia falsa ou simplista da realidade;

- Observar a existência de maniqueísmo na apresentação do(s) personagem(ns);
- Observar os objetivos do(s) personagem(ns);

4.2.4. Espaço e/ou ambiente em que ocorre a história:

- Características que definem o ambiente: urbano/rural, próximo/distante, pobre/rico, normal/exótico;
- Valores e significados do ambiente transmitido pela história;
- Contexto ou meio físico onde ocorrem as histórias;
- Observação: do ambiente ou espaço no qual a história é desenvolvida; os elementos do ambiente que envolve(m) o(s) personagem(ns) que podem expressar os valores relacionados aos mesmos: *status*, conforto, luxo, modernidade e outros;

4.2.5. Aspectos da imagem:

- Existência de muitas cores (as que predominam e as que agradam);
- Velocidade e ritmo das imagens (se consegue acompanhar essas mudanças);
- Duração dos episódios;
- Tipo de vestimenta do(s) personagem(ns);
- Imagens que mais agradam e por quê;
- Existência de repetição das imagens.

4.2.6. Aspectos sonoros:

- Tipos de música que aparecem no desenho;
- Função cumprida pela música na história;
- Relação da música com o(s) personagem(ns);
- Tipo de canção, (caso exista) e a função que ela cumpre;
- Presença ou ausência da música, e quando presente, a função dos efeitos sonoros;
- Existência de música: se no tempo integral ou fragmentado do episódio; se no início, meio ou fim; se a mesma música o tempo todo ou muda conforme a cena;
- Tipo de música ou canção: lenta, rápida, moderna, clássica, infantil e outros;
- Influência da música no desenho;
- Ligação da música com o desenho;
- Existência de efeitos sonoros: quais e para que servem;
- Há diálogo ou monólogo;
- Há narrador explícito ou implícito;
- A mensagem do desenho é clara;
- Como são as frases: explicativas, autoritárias, dão conselhos, interrogativas, entre outras;
- Como são as falas: com gírias, formais, coloquiais e outras;
- Há clareza e/ou efeitos na entonação de voz;

Aspectos relacionados à sociedade:

- Ligação com a sociedade de um modo geral ou tipo de sociedade: consumista, massificada, classista, materialista, conformista, passiva outros;

- Possível relação dos fatos ocorridos na história com a família e/ou membro da família;
- Ligação da história e/ou personagem(ns) com a vida real;
- Existência de violência na história: tipo-verbal, física, moral, psíquica e outros;
- Apresentação (explícita ou implícita) da violência;
- Sentido da violência em relação com o(s) personagem(ns);
- Quantidade de violência e instrumentos utilizados;
- Tipo de motivação que incitam o(s) personagem(ns) à violência;
- Relação de violência apresentada, com a vida real;

4.2.7. Aspectos ligados ao conflito:

- Analisar a estrutura da narrativa: começo da história, criação ou apresentação de conflitos; trajetória (dificuldades, provas e esforços) resolução dos conflitos;
- Avaliar a participação do(s) personagem(ns) da história na resolução dos conflitos;
- Momento em que surge o conflito (é implícito ou explícito);
- Apresentação da situação de euforia, felicidade, tristeza, carência – descobrir existência de relação causa-efeito entre o conflito e a solução;
- Avaliar a veracidade da história.

4.2.8. Aspectos emotivos:

- Tipo de influência emotiva despertada no espectador pela história através de cenas e/ou personagem(ns): ódio, medo, desejo, compaixão, alegria, tristeza, violência, vingança, prazer e outros;
- Interferência dessa influência na escolha e/ou preferência do desenho;
- Existência de modificações nessa influência ao longo das observações feitas no desenho (por professores e/ou alunos).

4.3. ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Ao iniciar o trabalho de análise, o professor deverá apresentar algumas informações como:

- Título, ano e país de origem da obra;
- Época em que se passa o(s) episódio(s);
- Gênero do desenho: comédia, drama, terror, suspense, aventura, épico, entre outros;
- Enfatizar um aspecto referente ao tema a ser abordado.

Após as informações dadas pelo professor, os alunos deverão:

- Reconstrução oral da história iniciada pelo professor;
- Reconstrução coletiva oral feita pelos alunos, na qual cada um re-elaborará um fragmento do episódio;
- Reconstrução individual escrita da história, modificando o personagem e/ou final;

- Como aparece o protagonista e/ou o(s) outro(s) personagem(ns) no início, se houve alguma mudança física, ou de caráter no decorrer da história;
- Qual(is) o(s) papel(is) principal(is), secundário(s): porque existe(m) tal(is) papel(is);
- Descrever o ambiente onde ocorre a história;
- Elaborar novo roteiro para as histórias observando os aspectos abordados inicialmente: valores, tipos de sociedades, situação de conflito e outros;
- Desenhar o momento que mais gostaram na história;
- Recontar o desenho em forma de história em quadrinhos;
- Descrever de forma oral ou escrita, o personagem que mais gostou, sua forma de agir, de pensar, de falar e outros;
- Modificar a história a partir da pergunta "O que aconteceria se...?";
- Procurar adjetivos que possam ser aplicados ao(s) personagem(ns);
- Observar se são focalizadas ou não as expressões faciais e/ou corporais do(s) personagem(ns);
- Transcrever a história para o papel, ilustrar, dramatizar ou transformá-la em musical;
- Se houver efeitos sonoros no desenho, reproduzi-los em grupo;
- Se houver música ou canção cantá-las, escrevê-las, mudando a letra ou não;
- Escolher um número de desenhos cuja imagem, trilha sonora ou outro elemento, que tenha agradado mais. Em seguida fazer uma comparação e/ou debate em torno do porquê da escolha;
- Imitar em algumas cenas do desenho, os personagens utilizando a mímica;

- Analisar se as frases são longas, curtas, interrogativas, exclamativas e outras;
- Observar quantas vezes aparece um mesmo objeto ou pessoas no episódio, verificando quem aparece mais e quem aparece menos;
- Emitir algum gesto toda vez que aparecer algum objeto no episódio;
- Relacionar os objetos com as formas geométricas;
- Observar se o título dado ao episódio tem ou não relação com a história;
- Traduzir o título do episódio (se obra estrangeira), comparar com o título dado em português;
- Definir o episódio ou a história em uma frase;

Após o estudo realizado a partir das alternativas sugeridas, questionar se o aluno recomendaria ou não a obra a alguém e por quê.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável que o fenômeno televisivo tenha exercido enorme atração nas nossas sociedades, culminando em discussões que questionam principalmente o poder de sedução desse meio.

A televisão conquistou e criou espaços, ditou um novo comportamento sócio-cultural, e estabeleceu novas formas de pensamento e de relações entre as pessoas. Sua difusão rompeu as fronteiras impostas pelos limites temporais e espaciais, proporcionando àqueles que a vislumbram, informações em um espaço curto de tempo.

Dentro desse fenômeno, surgiram vários debates em torno dos seus efeitos nocivos, como o papel da escola que teria perdido sua hegemonia de instituição do saber para o novo instrumento, chamado televisão, que cria amplas possibilidades na obtenção do conhecimento.

As discussões que surgiram começaram a questionar os problemas advindos da televisão em torno do desenvolvimento cognitivo e da formação social da criança, exposta a conteúdos e imagens que estariam pervertendo sua conduta.

O fato é que a televisão carrega consigo inúmeras contradições que decorrem dos próprios desencontros oriundos de discussões, ocasionando em dificuldades quando se pretende assumir uma postura crítica, principalmente, porque não se pode negar que todos de alguma forma são envolvidos por esse meio de comunicação de massa.

O problema maior que pudemos observar está na dificuldade em promover uma educação que crie condições para que esta postura possa ser assumida com segurança, sem deixar de lado uma das principais funções da televisão, a de fornecer diversão.

Em nossas escolas, por exemplo, inexistente qualquer possibilidade de criar condições para que as crianças, centro de nossa pesquisa e forte alvo das “influências” da televisão, sejam beneficiadas com informações que lhes possibilite articular os conhecimentos sistematizados da escola com os que ela vivencia na tevê.

Com base nisso, buscamos realizar uma pesquisa que não só abordasse problemas, mas também introduzisse aos conteúdos escolares, algo que desperte o interesse das crianças, o desenho animado. A análise feita nos permitiu conhecer mais a importância do desenho televisivo para o universo infantil.

Em princípio a visão que tínhamos de desenhos como *Pica-Pau* limitava-se quase que exclusivamente aos aspectos “negativos”, em termos de violência, por exemplo, e as influências desses aspectos sobre o comportamento das crianças que o assistiam com certa frequência.

Com o trabalho realizado, envolvendo pesquisa, bibliografia especializada, entrevistas, assistência de material em vídeo, sistematização de dados, percebemos com a análise que as influências sobre o comportamento das crianças envolve

contradições e conflitos que ainda não apresentam uma segurança e consenso sobre quais seriam realmente os efeitos.

Entretanto, no referente aos desenhos de modo geral, pudemos observar, que para a criança, eles cumprem uma função importante em trabalhar alguns aspectos como a afetividade, emoção, socialização, imaginário, e até mesmo a violência, entre outros.

O desenho cumpriria assim, uma função ligada à "harmonização" desses aspectos, fazendo com que as crianças liberem seus conflitos internos e reorganizem, de certa forma, sua representação do mundo (papéis sociais, valores e outros), através dos mitos símbolos e metáforas nele existentes.

O desenho, dessa forma, não poderia ser o único a interferir negativamente no comportamento das crianças, pois esta interferência também dependeria do contexto sócio-cultural em que vivem e de suas condições psicológicas. Mesmo que as crianças venham, por exemplo, a utilizar algum artifício violento, não quer dizer que caiba ao desenho a responsabilidade pelas conseqüências do uso desse artifício.

Na análise feita com o desenho *Pica-Pau* e a partir das observações realizadas, percebemos que poderia constituir-se em fonte de aprendizado para ajudar a criança a compreender melhor a realidade, a partir de uma leitura que envolvesse a realidade e o universo imaginário criado pelo desenho.

Após várias discussões durante a pesquisa acerca do desenho animado, *Pica-Pau*, apesar de demonstrar tantos aspectos negativos, o protagonista não é um vilão como imaginávamos, aquele que influenciava as crianças a cometerem as atrocidades do desenho. Isso foi percebido através da pesquisa realizada com os alunos sobre a preferência do desenho animado. Demonstraram que o mais

fascinante no desenho era a diversão provocada pelas pancadarias e risadas, dadas pelo *Pica-Pau*.

Diante disso, constatamos que o desenho *Pica-Pau* não é determinante no comportamento da criança, mas influencia devido ao meio em que está inserida, podendo provocar algum tipo de alteração nas suas atitudes. Portanto, é necessário que haja sempre um acompanhamento dos pais e professores acerca da programação televisiva preferida da criança e uma atenção maior a qualquer mudança que possa ocorrer. Já que uma discussão sobre o que a criança vê, lhe dá suporte para perceber criticamente, o que as mensagens veiculadas realmente querem transmitir.

Mesmo encontrando várias dificuldades na elaboração dessa pesquisa, as experiências obtidas, nos fizeram perceber a urgência de introduzir no meio escolar, atividades: que incentivem os alunos, aproveitem a curiosidade inata e a facilidade que têm em aprender coisas novas, para promover discussões críticas e reflexivas em torno da televisão.

Para que possa promover tais atividades, o professor deverá inicialmente, ter um conhecimento acerca dos aparelhos audiovisuais, que poderá ser conseguido através de cursos de especialização e leitura bibliográfica específica e neste caso sugerimos Adelino Nogueira Neto, Marcos Napolitano e Joan Ferrés, os quais encontram-se na referência bibliográfica deste trabalho, para a partir daí iniciar uma pesquisa com os alunos sobre o tipo de desenho animado que mais assistem, e posteriormente fazer uso de atividades sistemáticas com base nas escolhas, de forma que possam assumir uma postura crítica diante das mensagens veiculadas nos desenhos televisivos.

O professor poderá ainda inserir os conteúdos apresentados pelos desenhos televisivos (violência, ética, cidadania, entre outros), no currículo escolar, sempre de acordo com a faixa etária e interesse dos alunos. Assim, terá uma boa oportunidade para discutir os assuntos definidos pela escola de forma prazerosa e interessante, podendo atingir resultados mais satisfatórios e dessa maneira a tevê deixa de ser utilizada apenas como mais um simples instrumento, e sim como um meio de análise e reflexão das mensagens apresentadas.

Levantar preconceitos e críticas pretendendo mostrar que a tevê manipula as pessoas com conteúdos sem qualidade e pouco significativos, nada contribui para desenvolver o senso crítico. Como defendem Napolitano e Ferrés, mais importante do que reagir ao conteúdo da televisão seja interagir criticamente em relação à sua linguagem, pois formação não só eliminará os riscos de manipulação, mas intensificará também as oportunidades de aprendizagem.

6. ANEXOS

TABELA PARA PESQUISA SOBRE A PREFERÊNCIA DO DESENHO TELEVISIVO

ESCOLA _____
SÉRIE _____ TURNO _____ IDADE _____ SEXO _____
ZONA <input type="checkbox"/> URBANA <input type="checkbox"/> RURAL
NOME(S) DO(S) DESENHO(S) PREFERIDO(S) _____ _____

FICHA DE ANÁLISE PARA DESENHO

Pesquisadora: _____

Desenho: **PICA-PAU**

Título do episódio: _____

Data: ____ / ____ / ____

Horário: _____

Tempo de duração do episódio: _____

ASPECTOS A SEREM OBSERVADOS

1. Cores: _____

2. Humor: _____

3. Relação com a natureza: _____

4. Relação estabelecida com os outros personagens: _____

5. Sexualidade: _____

6. Violência: _____

7. Métodos empregados no ato de violência: _____

8. Relações de poder estabelecidas: _____

Outras observações: _____

**ASPECTOS OBSERVADOS NOS ALUNOS DURANTE A EXIBIÇÃO DOS
DESENHOS**

- Nível de atenção dada ao desenho;
- Interesse despertado pelo personagem principal;
- Atenção dada aos demais personagens;
- Cenas que despertam maior interesse;
- Comportamento apresentado antes, durante e após a exibição;
- Relação estabelecida com o protagonista;
- Manifestação de desejo de mudança da história no decorrer da exibição;
- Comentários outros sobre o desenho;
- Relação com o colega ao lado, durante a exibição do desenho.

QUESTIONÁRIO SOBRE O DESENHO TELEVISIVO

O PICA-PAU

Escola: _____

Série: _____ Turno: _____

Nome: _____

Idade: _____ Sexo: _____

1. Qual o período do dia em que você assiste desenho?

2. Assiste muito ou pouco? Quantas horas por dia?

3. Você assiste sozinho ou acompanhado?

4. Por que você assiste o desenho?

5. Qual o episódio preferido? Por quê?

6. Qual a cena que mais chamou sua atenção? Por quê?

7. O que mais gosta no desenho? Justifique.

8. O que você acha das atitudes do Pica-pau com os outros personagens? Concorda ou discorda? Por quê? _____

9. O que você mudaria nas suas atitudes? Justifique.

10. O que você mudaria no desenho? Explique.

11. O que você achou do Pica-pau fêmea?

12. O que mais chamou sua atenção na personagem?

13. Há diferença? Qual?

14. Você acha que dá para aprender alguma coisa assistindo ao desenho?
Justifique. _____

7. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

- COUTINHO, Maria Tereza da Cunha & MOREIRA, Mércia. *Psicologia da Educação: Um estudo dos processos psicológicos de desenvolvimento e aprendizagem humanos, voltado para a educação*. 8ª ed. Belo Horizonte, MG: Ed. Lê, 2000.
- ENDERLE, Carmem. *Psicologia do desenvolvimento: o processo evolutivo da criança*. 2ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.
- Dr. ECO e Companhia. *Como surgiu a televisão*. ano III. Nº 28. Outubro, 1998.
- FERRÉS, Joan. *Televisão e educação*. Tradução: Beatriz Affonso Neves. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- FILHO, Ciro Marcondes. *Televisão*. Coleção Ponto de Apoio. São Paulo: Scipione, 1994.

HOFFMANN, Jussara Maria Lerch. *Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade*. 16ª ed. Porto Alegre: Educação & Realidade, 1993.

_____ *Avaliação: mito e desafio: uma perspectiva construtivista*. 27ª ed. Porto Alegre: Mediação, 1999.

MIZUKAMI, Maria das Graças Nicolete. *Ensino: as abordagens do processo*. Temas Básicos de Educação e Ensino. São Paulo: EPU, 1986.

NAPOLITANO, Marcos. *Como usar a televisão na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 1999.

NOGUEIRA NETO, Adelino. *A escola parabólica: o professor empreendedor*: Boanova (Secretaria de Educação do Estado da Bahia / Instituto Anísio Teixeira), 1998.

PONTES, Edna Maria, et al. *Linguagem e interação: 4ª série*. Curitiba: Módulo, 1996.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. *História da vida privada no Brasil; contrastes da intimidade contemporânea*. São Paulo: Companhia de Letras, 1998.

SINOPSE: Revista de cinema. n.º 6. Ano III. Janeiro 2001. Pró reitoria de Cultura e Extensão Universitária.

REFERENCIAL VIDEOGRÁFICO

Pica-Pau e seus amigos. Volume 3. (Woody Woodpecker and His Friends III) CIC.

Universal

INTERNET

<file://A:\biologia-pica-pau.htm>

<file://A:\mutations.htm>

http://www.eca.usp.br/nucleos/lapic/pesquisa/1pesquisa/1_pesquisa.html

http://www.eca.usp.br/nucleos/lapic/pesquisa/2pesquisa/2_pesquisa.html

<http://www.fundescola.org.br/publicacoes/boletins/boletim33/344.htm>