



DESENHOS ANIMADOS E EDUCAÇÃO NA PRÉ-ESCOLA: um estudo de caso dos principais canais infantis de TV no Brasil

Pedro Paulo Procópio de Oliveira Santos (1); Suzana Ferreira Paulino (2); Cristiane Ferreira Cruz (3); Jaira Itatiana Floriano(4)

Faculdade Integrada de Pernambuco (Núcleo de Pós-Graduação / NUFA), pedro_procopio@facipe.edu.br / pedroprocopio@hotmail.com

Faculdade Integrada de Pernambuco (Núcleo de Pós-Graduação / NUFA), suzana_ferreirao@facipe.edu.br / pedroprocopio@hotmail.com

Faculdade dos Guararapes, crispernambuco@hotmail.com

Faculdade dos Guararapes, jairalima@hotmail.com

Resumo: O presente estudo tem por objetivo analisar o potencial pedagógico de desenhos animados infantis de dois canais de TV a cabo, veiculados no Brasil, a saber, Discovery kids (Doki/Show da Luna) e Disney Junior (A Casa do Mickey Mouse/Doutora Brinquedos), identificando como eles utilizam os conteúdos e as plataformas digitais para fins pedagógicos. Para tanto, foi empreendida uma investigação baseada nos pressupostos teórico-metodológicos da Teoria da Comunicação, Mídia, Hipertexto e da Pedagogia. Com vistas a analisar sistematicamente programas televisivos, adaptamos o protocolo de análise de imagens em movimento Rose (2007). O referido instrumento analítico compreende as composições de imagens em movimento, sons e discurso. A coleta dos dados ocorreu no período de 2013 a 2015. Os resultados indicam que desenhos animados infantis podem ser utilizados para introduzir ou aprofundar conteúdos e discutir valores e comportamentos das crianças em idade pré-escolar. Percebeu-se que as plataformas digitais se tornaram uma extensão dos canais infantis e que podem contribuir para a educação das crianças, se utilizadas sob orientação e com objetivos definidos. Para tanto, é importante que todos os envolvidos, crianças, educadores e pais saibam receber e consumir os conteúdos de forma crítica, bem como estejam cientes de seus papéis nesse processo. A relação televisão-plataformas digitais-educação torna a aprendizagem mais interativa e significativa. Assim, a TV e as plataformas digitais utilizadas no processo de ensino-aprendizagem de crianças em idade pré-escolar são ferramentas que podem potencializar o ensino e o comportamento das crianças.

Palavras-chave: Pré-escola, Desenhos animados, Pedagogia.

Introdução

O surgimento de novas tecnologias transformou, e ainda vem transformando, de maneira significativa o dia a dia das pessoas em todo o mundo. Os avanços tecnológicos de computadores, tablets, iPods, internet, telefones celulares, smartphones, notebooks, smart TVs entre outros aparelhos que se incorporaram ao cotidiano das pessoas, ajudandam-nas a desenvolver atividades particulares, de lazer e profissionais com rapidez e qualidade.



A evolução tecnológica afeta, direta ou indiretamente, todos os meios, como a televisão que também sofreu e vem sofrendo grandes mudanças. Atualmente, o público tem papel determinante nessa mudança, sendo telespectador não apenas receptor, mas ator no processo no qual está inserido. A TV por assinatura, incluindo os canais direcionados a crianças, dá a oportunidade às pessoas de escolher e definir a sua programação.

A programação da TV por assinatura é flexível, adaptável à realidade e às necessidades do público alvo, a exemplo do público infantil. As crianças estão cada vez mais exigentes e seletivas, por isso é preciso adaptar a forma como os conteúdos são veiculados para elas. Por isso, os canais oferecem, além da programação televisiva, uma gama de atividades online, através plataformas digitais com jogos, atividades, entre outros. E, assim, essas novas tecnologias, através do acesso imediato às plataformas e às mídias digitais transformam as interações da infância atual.

Plataformas Digitais

A internet se tornou um meio de diversão e entretenimento imprescindível no mundo atual. A busca por vídeos e filmes é algo muito comum entre adultos e também crianças. Hoje, além da TV, é na internet que as crianças buscam diversão. Um meio bastante comum nessa busca refere-se às plataformas digitais, pois elas permitem ter acesso a um conjunto de mídias.

Para entendermos esse fenômeno que se tornou a internet, é importante compreendermos como ela surgiu. Conforme Castells (1996 p. 43), a internet foi

Usada primeiramente nos EUA, na década de 60 pelos guerrilheiros Tecnológicos da Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos Estados Unidos (DARPA). A intenção era impedir a tomada ou destruição do sistema norte americano de comunicações pelos soviéticos, em caso de guerra nuclear. Foi criado então uma arquitetura de redes que como queriam seus inventores não podem ser controlados por nenhum centro, e é composta por milhares de redes de computadores autônomos com inúmeras maneiras de conexão, contornando barreiras eletrônicas. Em última análise, A ARPANET, rede estabelecida pelo Departamento de Defesa dos EUA, tornou-se a base de uma rede de comunicação horizontal global composta de milhares de redes de computadores. Essa rede foi apropriada por indivíduos e grupos do mundo inteiro, e com todos os tipos de objetivos.

A evolução gerou a criação de um conjunto de plataformas e não apenas de mídias. Passamos da plataforma escrita e oral (incluindo rádio e TV) para a digital. Uma mídia é uma variante que atua em cima da plataforma, que é uma alteração mais profunda, nos códigos-fontes, na base da sociedade, no átomo pelo qual a informação circula, por isso tão poderosa é a mudança.



Já a plataforma é um conjunto de códigos (sons, letras, dígitos) que estabelece um parâmetro de comunicação e informação, construída de forma coletiva, a partir do esforço de toda a sociedade.

As mídias “rodam” nessa plataforma, com os novos potenciais que oferecem. As plataformas e tecnologias digitais são frequentemente confundidas com estratégias. A fim de exemplificar, o Facebook não é uma rede social, mas uma plataforma de rede social. A rede social está inserida sobre tal plataforma e pode até estar sobre outras plataformas. Dessa forma, uma empresa ou pessoa pode ter uma rede social na qual seus membros estejam tanto no Facebook quanto no Twitter.¹

Facebook, Twitter, MySpace, Google+ são os exemplos mais comuns de redes sociais, ou seja, plataformas que conectam as pessoas, mantendo listas estáveis ou não de relacionamentos para interagir com outras pessoas. Como já é de conhecimento, estar nas redes sociais já não é mais opção, principalmente para as organizações que querem ampliar sua visibilidade, encontrar seu público e criar um laço mais direto com seus parceiros e clientes. Além disso, a empresa que está nas redes sociais se torna ativa, faz publicações, expõe ofertas, divulga a marca entre outras finalidades.

Aplicações na educação infantil

As plataformas digitais surgem como um recurso muito poderoso a favor do processo educativo. É uma ferramenta que tem o poder de atrair as crianças e pode desenvolver seu intelecto e trabalhar a sua imaginação. Para Pacheco (1998, p.48), “crianças usam a TV como uma das fontes de onde extraem material para organizar e interpretar suas experiências vividas, só que essa fonte tem uma energia tremenda.”

A ideia de usar a TV, inerente às plataformas digitais a favor da educação, aproveitando a programação educativa para estimular o aprendizado e o pensamento reflexivo das crianças desde cedo, pode ajudar a formar um cidadão crítico. Atualmente, a internet e suas plataformas digitais fazem parte do dia a dia de todas as pessoas, principalmente das crianças, e é importante que elas saibam como receber e consumir de forma crítica essa mídia e tanto os educadores quanto os pais ou responsáveis devem estar cientes de seu papel nesse processo.

De acordo com Adorno (1995), o papel principal dos educadores (independente do nível em que atua, educação infantil, ensino fundamental, médio ou superior) diante da televisão, é o de

¹Fonte: <https://webinsider.com.br/2010/12/31/a-internet-nao-e-uma-midia-e-uma-plataforma/>



ensinar os indivíduos a verem TV criticamente, possibilitando a estes, instrumentos de criticidade, programações de relevância, reflexões sobre o assistido na instituição e em casa.

Desenhos animados, vídeos e seriados infantis, entre outros, podem ser utilizados para introduzir ou aprofundar conteúdos e discutir valores e comportamentos das crianças em idade pré-escolar. A televisão usa ação, imagens e sons para atrair a atenção das crianças, e com a ajuda das plataformas digitais, essa ligação fica mais forte e presente já que hoje é possível estar conectado em qualquer lugar ou em qualquer hora.

As plataformas digitais na educação infantil chegam para criar novas estratégias, porém sem esquecer-se de estabelecer um clima lúdico e criativo, que tem como objetivo transformar as atividades em tarefas agradáveis e prazerosas para as crianças, além de educativa. Essa conduta vem ocorrendo porque a utilização das tecnologias no dia a dia das crianças é cada vez mais constante e influencia o comportamento e no modo de pensar, acarretando consideráveis repercussões na maneira de aprender e de se relacionar com o mundo.

As crianças hoje passam horas de seu dia assistindo a televisão, jogando no computador e conversando nas salas de bate papo. Ao fazê-lo, processam quantidades enormes de informação por meio de uma grande variedade de tecnologias e meios. Elas se comunicam com amigos e outras pessoas de forma muito mais intensa do que as gerações anteriores, usando a televisão, o MSN, os telefones celulares, os iPods, os blogs, os Wikis, as salas de bate-papo, a internet, os jogos e outras plataformas de comunicação, utilizando tais recursos e plataformas em redes técnicas globais, tendo o mundo como quadro de referencia (VEEN; WRAKKING, 2011, p. 4-5).

Assim, é importante selecionar programas educativos que propiciem conhecimento pedagógico, pois materiais de estímulo-resposta, por exemplo, se não trabalhados adequadamente, significarão um retrocesso para o desenvolvimento das crianças.

Quando a criança tem oportunidade de estar em contextos diversificados, de acordo com seus interesses, motivações e necessidades, os processos de aprendizagem e desenvolvimento são enriquecidos. Sendo assim, a Educação Infantil ganha muito quando faz uso dos recursos tecnológicos, sempre de maneira integrada com outras atividades.

Folque (2011, p.10) afirma que “a partilha e a troca de experiência, ideias e questões sobre o mundo fazem avançar o desenvolvimento psicológico e social de quem aprende, enfatizando o potencial da comunicação como motor do conhecimento e do envolvimento em percurso de pesquisa”.



Segundo Mello e Vicária (2008, p. 486), apud Gomes (2011, p.272),

Crianças com menos de dois anos já se sentem atraídas por vídeos e fotos digitais. A intimidade com o computador, porém, costuma chegar aos quatro anos. Nessa idade, já deslizam o mouse olhando apenas para o cursor na tela. Aos cinco, reconhecem ícones, sabem como abrir um software e começam a se interessar pelos primeiros jogos virtuais, como os de associação ou de memória (MELLO e VICÁRIA, 2008, p. 486).

Essas novas tecnologias são essenciais na vida dos indivíduos, e das crianças não é diferente, e elas devem ser utilizadas de forma coerente, permitindo que as crianças descubram potencialidades e capacidades através das experiências vivenciadas com elas, fazendo assim com que as crianças entendam e possam também refletir sobre os conhecimentos adquiridos.

Metodologia

Este trabalho, de caráter exploratório-descritivo, tem como finalidade analisar os conteúdos dos programas infantis de dois canais de Tv a cabo, que são o Discovery kids e o Disney Junior, e identificar como eles usam as plataformas digitais como forma de manter a interação com o público, fazendo parte da vida das crianças mesmo sem o suporte TV. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, fundamentada nos pressupostos teórico-metodológicos da Pedagogia, em função do fenômeno estudado. Para tanto, foram assistidos os principais desenhos e de maior audiência daqueles canais, ou seja, os que fazem mais sucesso entre as crianças.

Nos dois canais pesquisados, selecionamos 4 desenhos animados, 2 de cada. Do Discovery Kids foram escolhido Doki e sua Turma e Show da Luna; do Disney Junior escolhemos A Casa do Mickey Mouse e Doutora Brinquedos. Para fins de pesquisa, os desenhos foram observados sistematicamente e foram analisados o formato, o conteúdo pedagógico abordado e o potencial dos episódios.

Análise dos dados e discussão dos resultados

Os canais voltados ao público infantil dispõem de uma programação intensa de desenhos animados e programas infantis. Os principais escolhidos para análise são internacionais, populares entre as crianças, veiculados pela TV a cabo. O que se percebe é que todos esses canais procuram manter um vínculo além da TV, com interatividade através de plataformas digitais. Essas estratégias



utilizadas pelas emissoras fazem com que as crianças estejam sempre ligadas aos canais, mesmo que pela internet, prolongando ao máximo sua interatividade.

Discovery Kids é um canal de televisão por assinatura voltado ao público em fase pré-escolar. Atualmente, ele está disponível na Austrália, América Latina e Ásia, sendo estes os únicos lugares bem sucedidos em transmissão. No Reino Unido, o canal estava disponível na Sky Digital, encerrando as transmissões em 28 de fevereiro de 2007.

Além disso, a versão dos Estados Unidos do canal foi relançada em 10 de outubro de 2010 como um canal controlado pela Discovery, juntamente com a empresa de brinquedos Hasbro, chamado de Hub Network direcionado para crianças de 10 a 12 anos de idade. Em abril de 2012, no entanto, foi lançada uma versão do Discovery Kids na Ásia, e em 2014, na Austrália.

O canal começou suas atividades em abril de 1996. Originalmente, sua programação era destinada às crianças, pré-adolescentes e adolescentes. Em 2002, quando o Discovery Kids nos Estados Unidos estava sendo lançado como um bloco de programação na NBC, o canal latino-americano mudou sua programação para focar principalmente o público pré-escolar. A programação era diária para as crianças.

Em janeiro de 2003, o canal mudou sua programação para atingir principalmente o público pré-escolar e retirou todas as séries *teens*, tendo apenas séries e shows para as crianças, sete dias por semana. Em março de 2005, o canal apresentou Doki, um cão que se tornou o mascote oficial do canal, a partir do mês seguinte. Em abril de 2008, Doki foi acompanhado por Mundi, um inseto fêmea, que é seu melhor amigo. Em março de 2009, o canal tinha pessoas que eram amigos de Doki, incluindo Gabi, uma gata, Oto, um tamanduá, Fico, uma foca e Anabella, um flamingo.

Além do canal de TV, o Discovery kids oferece um *website* para uma nova experiência digital das crianças. Trata-se de uma plataforma digital na qual é possível acompanhar toda a programação do canal. Lá, também é possível curtir o Discovery Kids Play no computador, notebook e na maioria dos celulares e/ou tablets com sistema Android ou iOS e assim ter acesso as séries, enquetes e jogos interativos.

Para acessar ao conteúdo, basta entrar no site www.discoverykidsplay.com.br e seguir o passo a passo para fazer o login. As crianças podem criar perfis individuais no canal. Para ver o conteúdo, é necessário ter acesso à internet e ser assinante do canal na sua operadora de TV por



assinatura. No entanto, há diversos jogos, brincadeiras e atividades disponíveis, mesmo para quem não é assinante no site.



Figura 1: Doki, mascote do Discovery Kids.

Disponível em: <www.discoverykidsplay.com.br>.

No desenho do Doki e seus amigos, eles são aventureiros e realizam várias expedições e viagens pelo mundo e, assim, sempre juntos, eles se divertem e, ao mesmo tempo, aprendem sobre diversos temas. A cada episódio, eles fazem uma descoberta diferente. São temas diversos como: artes, costumes locais, geografia, astronomia e, assim, as crianças têm a oportunidade de desenvolver uma nova gama de conhecimentos gerais.

Doki é um cãozinho curioso e o grande líder da turma, e juntos com ele, vivenciando essas aventuras diárias, estão o tamanduá Otto, a joaninha Mundi, a flamingo Anabela, a lontra Fico e a cabra Gabi. A série do mascote do *Discovery Kids* estreou no Brasil em abril de 2013, possui duas temporadas e são 52 episódios. Em cada um deles o grupo sai em busca de respostas às dúvidas que surgem entre eles no seu cotidiano do clube de expedições do qual fazem parte. Em um deles, por exemplo, Otto está preparando sorvete quando percebe que acabou a essência de baunilha.

A turma, então, passa a se perguntar de onde vem a baunilha e aí se vê atraída a viajar até Madagascar, na África, para conhecer a planta que dá origem à baunilha e entender melhor o processo de obtenção do sabor de que tanto gostam.

Show da Luna



Figura 2: O Show da Luna.

Disponível em: <www.discoverykids.com.br>.

O Show da Luna! é um desenho inspirado na curiosidade natural que todas as crianças possuem. No desenho, é essa curiosidade da pequena garotinha, que a faz embarcar em diversas e maravilhosas aventuras e, assim, Luna e seus amigos querem saber de tudo que se passa ao seu redor. Além disso, a personagem é apaixonada por ciência.

A animação brasileira foi criada em 16 de agosto de 2014. O nome Luna foi devido à paixão da personagem pela astronomia e pelo espaço. No desenho, Luna se diverte e responde as suas dúvidas junto ao seu irmão Júpiter que tem 4 anos e também é bastante curioso. Além de abordar aspectos conteudísticos e pedagógicos, a série enfatiza a relação de amor e companheirismo entre os irmãos, apesar de eles terem idades diferentes. Em cada capítulo do desenho são traduzidas de forma bem lúdica situações e informações sobre os seres vivos, ciência e o mundo em que vivemos.

Os temas dos episódios foram baseados em perguntas e dúvidas de crianças em idade pré-escolar. Durante o processo de criação do desenho, foram consultados diversos especialistas, entre eles psicólogos, educadores, físicos, escritores, biólogos e astrônomos. Um dos episódios da série bem interessante é sobre as estrelas no qual Luna se questiona porque as estrelas piscam, se elas teriam essa luz própria devido ao uso de algum tipo de energia.

E, ao se aprofundar na pesquisa, ela descobre que é apenas uma ilusão de ótica devido ao fenômeno da refração da luz em contato com a atmosfera da Terra. Em busca das respostas a seus questionamentos, Luna e seu irmão, Júpiter, conduzem as crianças ao processo de questionamento científico, fazendo com que os pequenos telespectadores possam ir traçando o caminho em busca de suas descobertas.



Já o Disney Júnior é um canal que faz parte do bloco da programação da Disney Channel e que chegou ao Brasil em Abril de 2011, tornando-se um canal por assinatura independente, com foco no público infantil em especial crianças em fase pré-escolar de 2 a 5 anos.

A *Casa do Mickey Mouse* começou a ser transmitido no Brasil em 2006 e tem 105 episódios distribuídos em quatro temporadas. Na casa do Mickey, os personagens clássicos da Disney encantam a criançada como sempre, com toda sua beleza e magia e o melhor em 3D.



Figura 3: A Casa do Mickey Mouse.

Disponível em: www.disneychannel.com.br>.

Nos episódios, a turma do Mickey tenta responder pequenos enigmas usando raciocínio lógico. A série que é destinada a crianças em idade pré-escolar tem como protagonistas o camundongo Mickey, além de seus companheiros de aventuras Minnie, Donald, Margarida, Pateta e Pluto. A cada capítulo, um deles se depara com questões do cotidiano que exigem, principalmente, algum tipo de cálculo, leitura de códigos e conhecimentos básicos em geometria. Ao surgirem dúvidas, o personagem se volta para o telespectador e o convida a ajudar na solução.

No capítulo em que a turma resolve andar de trem, por exemplo, a missão dos personagens é buscar outros amigos, sendo que cada um está numa estação diferente. As crianças são encorajadas a interpretar o itinerário do trem, que revela onde cada personagem está e a que horas deve ser buscado. No decorrer do trajeto, é preciso pagar o “pedágio” em bolinhas de gude. É aí que entra o desafio dos cálculos.

A *Casa do Mickey Mouse* tem preocupações pedagógicas do começo ao fim. Muito diferente das antigas animações de Mickey e seus amigos que eram desenvolvidas apenas para entreter, mais do que educar.

Já o desenho *Doutora Brinquedos* relata o vínculo de uma menina de seis anos de idade com brinquedos que ganham vida, falam e têm personalidades bastante diferentes. Durante as histórias



que trazem situações comuns vividas no dia a dia entre amigos e a família, a série ensina as crianças a valorizar os cuidados com a saúde, bem-estar e higiene.



Figura 4: Doutora Brinquedos

Disponível em: <www.disneychannel.com.br>.

Dottie, a protagonista da série, explica para seus brinquedos como é importante fazer um *check-up* e consertar o que não está funcionando bem, numa referência evidente as visitas ao médico, ocasião essa que é temida por muitas crianças, na maioria das vezes.

Os elementos da medicina estão presentes em todo o desenrolar do desenho. A mãe de Dottie é médica e, além de ser o principal exemplo para a filha, ela a ajuda nos “diagnósticos” sobre os problemas de seus brinquedos.

Em determinado episódio, uma bola de futebol murcha tenta evitar, a todo custo, a bomba de ar, por medo da agulha. Cabe à Doutora Dottie mostrar a ela que aquela é a única forma de ela melhorar, e que não seria tão ruim quanto pensa. *Doutora Brinquedos* chegou ao Brasil em março de 2012, possui três temporadas e 58 episódios.

No Discovery Kids, foi analisado o conteúdo do desenho do cão Doki, que também é o mascote do canal e, também, o show da Luna, uma menina curiosa que está sempre em busca de aventuras.

O site do Discovery Kids disponibiliza séries e jogos, além de toda a sua programação para quem quiser ver os desenhos em outro suporte (tablete, notebook, celular) e acessar jogos e brincadeiras. No entanto, há diversos jogos, brincadeiras e atividades disponíveis, mesmo para quem não é assinante do site.



A principal atração do canal Disney Junior é a casa do Mickey Mouse, em que ele e toda a turma de clássicos da Disney tentam responder pequenos enigmas usando raciocínio lógico. A Doutora Brinquedo, com sua protagonista Dottie, traz situações comuns vividas no dia a dia entre amigos e família. A série ensina as crianças a valorizar os cuidados com a saúde, bem-estar e higiene. O canal também disponibiliza sites com jogos e brincadeiras.

Percebeu-se que a internet se tornou uma extensão desses canais infantis. Os canais analisados investem em atividades oferecidas nas plataformas digitais para aumentar a interação com o público e ampliar a oferta de ações online, fazendo com que as crianças se interessem por jogos e brincadeiras, aumentando, também, a possibilidade de lucro, através de publicidades veiculadas nas plataformas.

Conclusões

O objetivo principal deste artigo foi pesquisar o potencial dos desenhos animados e das mídias digitais na educação de crianças em fase pré-escolar. Os dados indicaram que os canais de desenho animado pesquisados oferecem o conteúdo de sua programação através de plataformas digitais que aumentam o nível de interação entre o canal e o público-alvo, bem como, contribuem para a aprendizagem de crianças da pré-escola, seja com jogos ou brincadeiras interativas.

Os resultados indicam que desenhos animados infantis podem ser utilizados para introduzir ou aprofundar conteúdos e discutir valores e comportamentos das crianças em idade pré-escolar. As novas tecnologias aliadas aos desenhos infantis podem contribuir para a educação das crianças, se utilizadas com objetivos bem definidos e práticas orientadas no processo pedagógico, apresentando grande potencial didático-pedagógico.

Por fim, podemos concluir que esta análise evidenciou que os desenhos animados, associados às plataformas digitais constituem-se em uma extensão dos programas infantis. Assim, a TV e as plataformas digitais utilizadas no processo de ensino-aprendizagem de crianças em idade pré-escolar são ferramentas que podem potencializar o ensino e o comportamento das crianças.

Referências Bibliográficas

FOLQUE, Maria da Assunção. Educação Infantil, tecnologia e cultura. **Revista Pátio**, Jul/Set-, 2011 – p. 8-11.



GOMES, Elaine Messias. **Uma experiência com o uso da Lousa Digital Interativa por profissionais da educação infantil.** ETD, Campinas, 2011.

MELLO, Suely Amaral. Contribuições de Vygotsky para a Educação infantil. In: GADELUPE, Sueli;

MILLER, Stela. **Vygotsky e a escola atual:** fundamentos teóricos e implicações pedagógicas. São Paulo, Cultura Acadêmica. 2010.

ROSE, G. **Visual methodologies:** an introduction to the interpretation of visual methods. UK: Sage Publications, 2007.

VEEN, Wim; WRAKKING, Bem. Educação na era digital. **Revista Pátio**, Jul/Set-, 2011 – p. 4-7. 3.