

PORTAL PLENARINHO: A ANIMAÇÃO COMO INDUTORA DE CONTEÚDO CIDADÃO

Pedro Henrique Vasconcelos e VALADARES^o

RESUMO

A pesquisa tem como objetivo analisar a função da animação — desenho animado — como mediadora no processo de comunicação para crianças. O caso analisado neste estudo é a animação “Projeto de Lei” do site Plenarinho, portal voltado para o leitor infantil. Este estudo defende que, por se valer de um desenho animado, elemento que desperta identificação nas crianças, o site possibilita que assuntos complexos sejam inseridos no cotidiano do público infantil.

Palavras-chave: comunicação; crianças; animação; internet.

ABSTRACT

This paper analyses the role of animation function — cartoons — as mediators in child communication processes. The research analyzes the animation Projeto de Lei (Proposed

^o Colaborador da revista Visão Jurídica. Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo (Centro Universitário de Brasília - UniCEUB). E-mail: pedrovalad@gmail.com

Legislation) from Plenarinho homepage; a Congress website which focuses on helping young readers to understand their rights as citizens in Brazil. The paper suggests that animations represent an important contribution to the understanding of complex issues broadcasted to children.

Key words: *communication; children; animation; internet.*

INTRODUÇÃO

O pedagogo Paulo Freire afirmou que o caminho para uma sociedade justa é a revolução cultural. Para Freire (2007), há na sociedade um modelo de opressores e oprimidos no qual, os primeiros se tornam donos da história incrustando uma visão fatalista do futuro na mente dos segundos. Situação que só pode ser superada por meio do reconhecimento da própria humanidade:

A luta pela humanização, pelo trabalho livre, pela desalienação, pela afirmação dos homens como pessoas (...) é possível porque a desumanização, mesmo que fato concreto na história, não é, porém, destino dado, mas resultado de uma "ordem" injusta que gera violência dos opressores e esta, o ser menos (FREIRE, 2008, p.32).

Segundo o pedagogo, a superação dessa 'ordem' implica no reconhecimento por parte do oprimido de sua situação como tal e, então, da superação da condição de opressão e afirmação da humanidade. Freire (2008) trabalhou em modelos pedagógicos que fortalecessem nas pessoas em situação de opressão o auto-reconhecimento como partícipes da própria história.

Esta pesquisa propõe que a revolução tratada por Freire seja promovida desde cedo. A criança que cresce consciente de seus direitos terá mais chances de proteger-se da ação de opressores e de não se tornar opressor. O estudo sugere o uso de animações — desenhos animados desenvolvidos por meio de softwares — como instrumento principal de fortalecimento de uma cultura cidadã (MARTÍN-BARBERO, 2004, p.81) e também como indutora de temas-geradores (FREIRE, 2008), ou seja,

Portal Plenarinho: a animação como indutora de conteúdo...

de promoção de debates. O tema gerador seria um ponto de partida para um diálogo que possibilitará a pessoa adquirir sua autonomia enquanto ser constitutivo da história.

Pesquisa realizada com 18 alunos da Escola Classe 115 Norte em Brasília mostrou que o recurso facilita o entendimento e prende atenção das crianças. A animação apresentada foi o “Projeto de Lei” do site infantil da Câmara dos Deputados – *Plenarinho*. Percebeu-se que a maioria das crianças foi capaz de fazer conexões do conteúdo apresentado com os conceitos de “deputado”, “Congresso Nacional”, “lei” e “votação”, elementos que fazem parte do campo constitutivo do projeto de lei.

A metodologia utilizada para a realização da pesquisa foi o estudo de recepção com uso de testes projetivos. Pediu-se que cada criança fizesse um desenho sobre o que havia entendido da animação. Também foi aplicado um questionário para complementar a análise dos desenhos.

No caso do estudo, pode-se dizer que a animação apresenta um tema gerador, as funções do projeto de lei, que abre um campo para que as crianças ampliem a noção de realidade e de cidadania. O fato do tema ser suscitado por um desenho animado, que é, como aferiu a pesquisadora Cláudia Garzel (2004), um elemento do “ser criança” contribui para atrair a atenção da criança percebendo que o assunto é tratado de forma comum ao seu dia-a-dia.

O grupo estudado era composto por 10 crianças do sexo feminino e oito do sexo masculino. Com relação a faixa etária, 9 (nove) crianças têm nove anos, 4 (quatro) têm oito anos, 3 (três) têm dez anos, 2 (duas) têm 11 anos e 1 (uma) não informou a idade.

A maioria dos estudantes mora na Asa Norte (região administrativa do Plano Piloto), ao todo são 11 moradores dessa região. Cinco moram em Sobradinho, um em Planaltina (cidades do entorno do Plano Piloto) e um no Lago Norte (região administrativa do Plano Piloto).

O procedimento metodológico usado na análise dos dados foi o interpretativo. Segundo Erickson (1988), a interpretação pode referir-se a todo um conjunto de enfoques da pesquisa observacional. A pesquisa interpretativa:

centra-se em aspectos específicos do significado e da ação da vida social que se desenvolve em cenas concretas de interação face a face na sociedade que rodeia a cena da ação (ERICKSON apud FEBA, 2005.p.61).

Os dados colhidos sobre o entendimento das crianças foram comparados com o significado que a roteirista e o desenhista da animação disseram querer transmitir.

ESTRUTURA E DIÁLOGO

Notou-se que, apesar da eficácia verificada do uso de animações, dois problemas de ordens distintas dificultam a utilização desse recurso e interferem no entendimento das crianças. O primeiro de ordem estrutural é a falta de equipamento necessário para acesso a internet e, conseqüentemente, aos sites e às animações. O segundo é a falta de intercâmbio entre os produtores da animação e as crianças.

A expansão da internet possibilitou o surgimento de diversas ferramentas para aprimorar a comunicação. No entanto, o acesso ainda é restrito: 88% dos usuários vivem nos países industrializados. Esse número representa apenas 15% da população mundial. Na África, onde moram 739 milhões de pessoas, apenas um milhão possui acesso a internet (FORD, 2004, p.89). O mesmo se reflete no Brasil onde pouco mais de 20% da população (41,565 milhões de habitantes) têm acesso o rede mundial de computadores, como mostra pesquisa realizada pelo Ibope/NetRatings [1].

O baixo percentual, no entanto, não reflete a relevância que esse meio adquiriu na sociedade. A representatividade da internet no cotidiano brasileiro pôde ser sentida no dia 3 de junho de 2008, quando um problema técnico causou pane na rede de conexão da empresa Telefônica e prejudicou a banda larga (conexão de alta velocidade) da cidade de São Paulo. Vários efeitos da queda de conexão foram notados, como lentidão no serviço de bancos, grandes empresas, e órgãos públicos, principalmente delegacias.

A pane da conexão em São Paulo ilustra a tese de McLuhan

Portal Plenarinho: a animação como indutora de conteúdo...

de que os novos meios interferem na organização da sociedade: “As conseqüências sociais e pessoais de qualquer meio constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas” (MCLUHAN, 1996 p. 21).

Quando um meio torna-se predominante em uma sociedade há alteração no modo de interação e de expressão das pessoas:

Os meios tecnológicos são recursos materiais ou matérias-primas, a mesmo título que o carvão, o algodão e o petróleo. Todos concordam em que uma sociedade cuja economia depende de um ou dois produtos básicos (...) apresentará como resultado determinados e evidentes padrões sociais de organização (IBIDEM, p.36).

A relevância da internet também é potencializada por caracterizar, como afirma o pesquisador Aníbal Ford, a base do processo de globalização:

Pode-se argumentar que em muitos casos tais transformações afetam ou operam em zonas sociais restritas, porém sua influência é grande, pois estão relacionadas com processos básicos da história contemporânea, como o desenvolvimento do capitalismo financeiro, da sociedade de vigilância e ainda alguns problemas graves da sociedade contemporânea. Ou seja, por seus efeitos transversais ou expansivos e indiretos (FORD, 2004, p.93).

À parte a imensa brecha estrutural, o grande problema verificado na pesquisa foi o distanciamento entre o público e os produtores da animação.

O pesquisador francês Pierre Lévy (1999) explica que é possível prever por completo a interação entre máquinas, pois elas agem de forma totalmente mecânica. No entanto, é impossível determinar o modo como uma pessoa interagirá com um aparelho ou no caso da pesquisa com um determinado conteúdo.

Cada indivíduo tem um modo específico de entender cada situação. Esse conjunto de possibilidades de interpretação forma o virtual. O processo de virtualização consiste em “uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado” (LÉVY, 1999,

p.18), ou seja, virtualizar significa criar algo novo a partir de algo estabelecido e, dessa maneira, dar origem a novas realidades. Esse processo pode ser ilustrado pela metáfora do bosque criada por Jorge Luis Borges:

Um bosque é um jardim de caminhos que se bifurcam. Mesmo quando não existem num bosque trilhas bem definidas. Todos podem traçar sua própria trilha, decidindo ir para esquerda ou para direita de determinada árvore e, a cada árvore que encontrar, optando por esta ou aquela direção (ECO, 1994, p.12).

Cada trilha representa uma forma de virtualização. Seguindo a metáfora, cabe ao autor fornecer o máximo de orientações para que o leitor/espectador siga exatamente pelo caminho desejado. Nessa linha, surge o conceito de *leitor-modelo* criado por Umberto Eco. O leitor-modelo seria aquele capaz de seguir com perfeição o caminho traçado pelo guia — o autor. Ele é “uma espécie de tipo ideal que o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar” (IBIDEM, p.15); é uma figura que servirá de referência para a elaboração do conteúdo:

Ele/ela nasce com o texto, sendo o sustentáculo de sua estratégia de interpretação. Assim, o que determina a competência dos leitores-modelos é o tipo de estampagem genética que o texto lhes transmitiu. Criados com o texto — e nele aprisionados —, os leitores-modelos desfrutam apenas a liberdade que o texto lhes concede (PUGLIATTI apud ECO, 1994, p.22).

Há ainda mais uma entidade envolvida na produção do conteúdo: o *autor-modelo*. De acordo com Eco (1994, p. 20), é ele quem apontará os caminhos para o leitor/espectador. Essa entidade aparece de modo a complementar o leitor-modelo. Não se trata do autor em si, e sim de uma entidade criada por ele. O conceito é similar ao conceito do “eu lírico”. O autor-modelo seria um personagem criado pelo autor real para contar a história:

O autor-modelo é uma voz que nos fala afetosamente (ou imperiosamente, ou dissimuladamente), que nos quer ao seu lado. Essa voz se manifesta como uma estratégia narrativa, um conjunto de instruções que nos são dadas passo a passo e que devemos seguir quando decidimos agir como o leitor-modelo (IBIDEM, p.21).

Umberto Eco explica, porém, que a maioria dos leitores/espectadores não segue o modelo idealizado pelo autor. Então, há uma terceira entidade: o leitor empírico. Ele caminha no bosque por caminhos que não foram planejados pelo autor.

Os leitores empíricos podem ler de várias formas, e não existe lei que determine como devem ler, porque em geral utilizam o texto como um receptáculo de suas próprias paixões, as quais podem ser exteriores ao texto ou provocadas pelo próprio texto (IBIDEM, p.14).

É possível unir o conceito de leitor-empírico com o de virtualização criado por Lévy. Se o virtual é o potencial que uma coisa tem de dar origem à outra, então cada leitor/espectador é uma fonte para o processo de virtualização do conteúdo. Pois, cada indivíduo terá interpretações baseadas nas próprias experiências.

Pode-se conectar os conceitos ao de tema-gerador cunhado por Paulo Freire. Pois, a animação traz um novo modo de abordar um conteúdo e dessa forma pode levar as crianças a “situações-limites”, que são o contato da pessoa com o inédito viável, ou seja, com uma nova forma de encarar uma situação (2008, p.108).

Marshall McLuhan (2005, p.22) afirma que “o conteúdo de qualquer meio ou veículo é sempre outro meio ou veículo”. Então, o uso das animações como meio de comunicação pode ser considerado uma forma de expandir os limites do mundo.

Porém, para que a animação se torne uma indutora de cultura cidadã e de pontos de debates é necessário que o conteúdo se ajuste a realidade das crianças. Para que isso aconteça, é fundamental que haja o contato dos produtores com as crianças. Como ressalta Martín-Barbero (2004, p.70): “comunicar é tornar possível que homens reconheçam outros homens em duplo sentido”.

Não seriam poucos os exemplos que poderiam ser citados, de planos, de natureza política ou simplesmente docente, que falharam porque os seus realizadores partiram de uma visão pessoal da realidade (FREIRE, 2004, p.97).

Também é necessário que os produtores pensem suas rotinas produtivas tendo em mente as teorias do desenvolvimento do pensamento da criança e a nova composição da realidade na qual “os pais já não constituem padrão dos comportamentos, a escola não é o único lugar legitimado do saber e tampouco o livro é o eixo que articula a cultura” (MARTÍN-BARBERO, 2004, p.66).

Nesse ponto, pode-se retomar a teoria de Freire que propõe uma metodologia de ensino que envolve uma equipe multidisciplinar e um processo dialógico, no qual a “educação autêntica não se faz de A para B ou de A sobre B, mas de A com B, mediados pelo mundo” (FREIRE, 2004, p.97).

COMO PENSA A CRIANÇA: TEORIAS DO DESENVOLVIMENTO

No tocante ao desenvolvimento do pensamento, duas correntes se destacam: a biológica, que tem como principal teórico o pesquisador suíço Jean Piaget, e a social, que tem como ícone o pensador soviético Lev Vigotsky.

Para entender quais fatores influenciam na interpretação de algum conteúdo pela criança faz-se necessário expor alguns pontos das teorias do desenvolvimento.

TEORIA CONSTRUTIVISTA DE PIAGET

Jean Piaget nasceu na cidade suíça de Neuchâtel. Desde os dez anos de idade, quando publicou o primeiro artigo sobre o comportamento do pardal branco, o biólogo demonstrou grande interesse no processo de desenvolvimento do seres.

A teoria piagetiana foi constituída a partir de uma análise baseada fundamentalmente na lógica, dando menos relevância ao papel da interação social no desenvolvimento da criança, esse ponto configura uma das principais divergências da corrente biológica com a social.

Piaget (1999) dividiu o processo de aprendizagem em faixas etárias. Assim, a cada etapa, a criança será capaz de assimilar determinadas operações mentais:

Qualquer tentativa de “ensiná-las” mediante demonstração de como as coisas funcionam está destinada ao fracasso, caso as crianças não estejam de posse das operações mentais necessárias para dar sentido, em termos lógicos, aquilo que se lhes mostra (WOOD, 1996, p.41).

Outro ponto relevante dos estudos de Piaget é que “a compreensão da criança nasce de suas ações autodirigidas sobre o mundo físico” (IBIDEM, p.67). O pesquisador acredita que a criança desenvolve seu entendimento a partir da própria interação com o espaço físico. O resultado dessa operação será internalizado e dará origem ao pensamento.

Assim, o biólogo acredita que a capacidade que a criança tem de se expressar está ligada ao estágio de desenvolvimento motor em que ela se encontra. Por exemplo, quando um bebê começa a mamar ele desenvolve a capacidade de sugar. Essa habilidade será internalizada e a criança fará a conexão do ato de sugar ao ato de se alimentar. Então, quando lhe é entregue uma mamadeira essa criança saberá como proceder para conseguir se alimentar.

Todas as crianças desenvolvem-se passando pela mesma seqüência de estágios antes de atingir o pensamento maduro, racional. A estrutura do pensamento infantil a cada estágio é característica, a mesma para todas as crianças naquele estágio, e diferente daquela de crianças e adultos em outros estágios (IBIDEM, p.66).

A ótica lógica de Piaget que dá origem a certa generalização do processo de desenvolvimento da compreensão das crianças configura uma das principais divergências com os teóricos da corrente social.

O avanço da compreensão apenas pelas ações autodirigidas também é fator de discordância, segundo Wood (1996), pois dá origem a subavaliação do papel da interação e das condições sociais em que está inserida a criança.

O processo de compreensão da criança passa por duas etapas segundo Piaget: assimilação e acomodação.

As formas de conhecer são construídas nas trocas com os objetos, tendo uma melhor organização em momentos sucessivos de adaptação ao objeto. A adaptação ocorre através da organização, sendo que o organismo discrimina entre estímulos e sensações, selecionando aqueles que irá organizar em alguma forma de estrutura. A adaptação possui dois mecanismos opostos, mas complementares, que garantem o processo de desenvolvimento: a assimilação e a acomodação. Segundo Piaget, o conhecimento é a equilíbrio/reequilíbrio entre assimilação e acomodação, ou seja, entre os indivíduos e os objetos do mundo (SANTOS, 2000, p.2).

Piaget limita a importância da interação apenas à instrução. A criança em determinado estágio de desenvolvimento pode ser instruída no processo de acomodação.

WALLON E O DESENVOLVIMENTO POR MEIO DA INTERAÇÃO SOCIAL

Henry Wallon (1995) [2] acredita que o desenvolvimento da criança no início da vida será pautado pela ação dos outros que compõem o meio em que vive. Assim como Piaget, o pesquisador francês também acredita em uma construção do pensamento dividida em etapas.

No entanto, Wallon (1995) acredita que esse desenvolvimento não se dá de maneira linear, podendo haver rupturas, conflitos, retrocessos em um movimento que sempre tende ao crescimento.

Até mesmo por influência socialista, o psicólogo acredita que o meio social é determinante no desenvolvimento do pensamento da criança. De acordo, com Wallon, “separar o homem da sociedade, opor, como é freqüente, o indivíduo à sociedade, é descortiar-lhe o cérebro” (WALLON, 1995, p.11). O teórico acredita que é impossível elaborar uma teoria do desenvolvimento levando-se em conta apenas aspectos biológicos. É necessário levar em conta todas as influências que a vida em sociedade pode gerar.

A sociedade é para o homem uma necessidade, uma realidade orgânica. (...) A ação dá-se em sentido inverso. É da sociedade que o indivíduo recebe suas determinações; elas são para ele complemento necessário;

ele também tende para a vida social como para seu estado de equilíbrio. (...) Muitas das dificuldades (da psicologia) provêm do fato de que os conjuntos naturais nos quais se inscreve a vida psíquica não foram levados em consideração (IBIDEM, p.12).

De acordo com Wallon, a compreensão tem origem na imitação. Em certo período da vida, a criança desconecta suas ações das do outro e passa a entender a operação que está realizando. “Essa é a forma pela qual a criança se desloca da inteligência prática ou das situações para inteligência verbal e representativa” (SANTOS, 2000, p. 4).

Um ponto discordante entre Wallon e Piaget é a importância da linguagem no desenvolvimento. O biólogo suíço acredita que a linguagem se desenvolve naturalmente a partir do momento em que a criança apresenta um desenvolvimento sensório-motor para isso. Já Wallon acredita que “é a cultura e a linguagem que fornecem ao pensamento os instrumentos para sua evolução. O simples amadurecimento do sistema nervoso não garante o desenvolvimento de habilidades intelectuais mais complexas” (WALLON *apud* CÉO, 2007, p.45).

VIGOTSKY: LINGUAGEM, CULTURA E DESENVOLVIMENTO

O teórico soviético Lev Vigotsky é uma das principais figuras da corrente social do desenvolvimento do pensamento nas crianças. Sua teoria segue com o viés de ressaltar o papel que a interação social e, principalmente, que a linguagem tem no avanço da compreensão.

A capacidade humana para linguagem faz com que as crianças providenciem instrumentos que auxiliem na solução de tarefas difíceis, planejem uma solução para um problema e controlem seu comportamento. Signos e palavras são para as crianças um meio de contato social com outras pessoas (SANTOS, 2000, p.5).

Para Vigotsky, as formas de mediação permitem que o sujeito realize operações cada vez mais complexas sobre os objetos. Nesse ponto, a teoria do pensador soviético age em consonância com a de McLuhan de que o meio é a mensagem.

Pois, se a cada nova forma de interação a criança expande os limites da sua compreensão sobre o mundo, a animação pode funcionar como instrumento para um novo entendimento da realidade.

Aqui então retomamos o conceito de virtualização de Pierre Lévy, que é o processo de produzir algo novo a partir de algo pré-existente. Ao assistir à animação, a criança entra em contato com uma nova forma de mediação. Isso permite, como afirma Vigotsky, que o indivíduo torne-se capaz de realizar operações mentais mais complexas.

Ao contrário de Wallon e Piaget, Vigotsky não acredita no desenvolvimento por etapas.

O desenvolvimento infantil reflete as experiências culturais das crianças e suas oportunidades de acesso aos indivíduos mais maduros, que já praticam áreas específicas de conhecimento (WOOD, 1996, p.45).

O pesquisador soviético fez uma crítica à teoria piagetiana. Se as crianças se desenvolvem de maneira igual porque é possível encontrar em uma mesma faixa etária indivíduos com compreensões diferentes de mundo?

Vigotsky também não concorda que o desenvolvimento do pensamento se dê exclusivamente por ações autodirigidas, como acredita Piaget. Por isso, criou o conceito de zona de desenvolvimento proximal, que representa o hiato entre o que a criança é capaz de fazer sozinha e o que ela consegue fazer com auxílio de outros indivíduos. Essa diferença representaria o estágio de desenvolvimento de cada criança.

Essa teoria pode ajudar a entender como crianças que compõem o grupo analisado por essa pesquisa, e se encontram em uma mesma faixa etária tem entendimentos diferenciados da animação Projeto de Lei.

CHOMSKY: O PENSAMENTO POR MEIO DA LINGUAGEM

O lingüista Noam Chomsky tem outra explicação para essa variação do entendimento. De acordo Chomsky, o desenvolvimento das operações mentais é pautado pela estrutura gramatical da língua na qual

a criança está inserida (WOOD, 1996).

O pensador recusa a idéia de uma teoria do desenvolvimento da linguagem baseada apenas em aspectos biológicos, que consideram que a linguagem é adquirida por meio de um processo de associação de sons vocais a determinados objetos.

Segundo Chomsky, esse pensamento não leva em consideração dois elementos fundamentais de qualquer língua: a paráfrase ou reescritura, quando há mudanças da ordem dos elementos de uma sentença, e a ambigüidade, quando a mesma frase pode ter significados diferentes (WOOD, 1996).

A partir desse ponto de vista, a diferença de entendimento da animação verificada na pesquisa pode ser fruto do grau de domínio que a criança tem da linguagem. Para Chomsky, quanto mais a criança compreende a linguagem, mais ela consegue dar origens a novas operações mentais.

A paráfrase e a ambigüidade são características freqüentes e universais da fala, que precisam ser reconhecidas e explicadas por qualquer teoria que pretenda fazer uma análise adequada da linguagem. Segundo Chomsky, a teoria da aprendizagem era incapaz de comportar esses aspectos criativos e "generativos" da linguagem (WOOD, 1996, p.161).

Chomsky explica que uma vez que o indivíduo passa a compreender a estrutura da língua ele é capaz de compreender o significado de frases que nunca ouviu antes. Assim, a animação sobre projeto de lei pode inserir esse conceito na vida da criança por meio de construções lingüísticas familiares a ela.

Em um ponto todos os pensadores do desenvolvimento do pensamento infantil convergem: o fato de que para que a criança compreenda algum conceito, é fundamental que a forma de transmissão desse esteja inserida em situações do seu cotidiano.

Nesse ponto, a animação pode ser de grande proveito, pois, como citado pela pesquisadora Cláudia Garzel (2004), a criança encontra no desenho animado uma representação da sua realidade.

WOOD: PRESTAR ATENÇÃO

Para David Wood (1996), o que diferencia a capacidade de crianças de cada faixa etária de adquirirem conhecimento e desenvolverem uma compreensão melhor do mundo é a atenção. De acordo com o autor, as crianças mais velhas sabem como empregar melhor a atenção. Enquanto que crianças mais novas têm atenção dispersa e por isso não conseguem apreender operações mentais mais complexas.

Uma das razões pelas quais as crianças mais velhas tendem a ser capazes de sustentar o estudo e a concentração por períodos mais longos de tempo que as crianças menores é que elas já descobriram como aproveitar para a aprendizagem estratégias como as da repetição e da organização do material (WOOD, 1996, p.111).

Esse é outro ponto que torna a animação um recurso de grande valia na comunicação para crianças. Como já dito, a criança se identifica com desenhos animados. Por isso, a animação tende a concentrar a atenção do público infantil, dando oportunidade para que a comunicação aconteça.

Porém, para que esse processo funcione, é preciso que a criança seja capaz de ligar a animação ao seu referente, no caso o projeto de lei real. Caso contrário, teria origem o simulacro citado por Baudrillard (BAUDRILLARD *apud* PARENTE, 1999, p.22), quando o elemento perde a conexão com seu referente. A capacidade das crianças de fazer conexões entre o que está sendo transmitido e a realidade poderá ser verificada no resultado dessa pesquisa.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

É importante ressaltar que a pesquisa ilustrou conceitos abordados no estudo. Mais que isso, mostrou a pertinência desses conceitos. Dentre os principais pontos verificados na pesquisa está a super valorização do protagonista. Das 18 crianças pesquisadas, apenas 2 (duas) apresentam representações gráficas sem super valorização do personagem.

Durante a realização do teste, foi mantida projetada no quadro a

imagem do protagonista da história — o Projeto de Lei —. A intenção era verificar quantas crianças procurariam demonstrar a própria interpretação no teste projetivo e quantas procurariam copiar o personagem.

O pesquisador pôde verificar que grande parte dos estudantes pareceu copiar o desenho exposto no quadro. Esse fato talvez possa ser explicado pela teoria de Labov exposta por Wood de que:

a maneira como as pessoas falam, bem como aquilo que dizem ou deixam de dizer uma às outras, é fundamentalmente influenciada pelo contexto social e institucional em que são observadas (WOOD, 1996, p.157).

Assim, por se verem avaliadas por uma pessoa estranha ao seu dia-a-dia, muitas crianças podem ter optado por fazer uma cópia do personagem, em vez de apresentar a própria interpretação, com o objetivo de agradar o pesquisador. Esse pensamento pode explicar também o fato de algumas crianças tentarem copiar as respostas e até mesmo o desenho das outras.

Esse fato também pode ser fruto do desenvolvimento sensório-motor da criança. Na faixa etária do público pesquisado, segundo Piaget, a criança encontra-se em um estágio de desenvolvimento situado entre o pré-operatório, na qual o indivíduo ainda encontra dificuldades de fazer analogias ou interpretações, e o operatório, no qual a criança tem maior domínio dessas operações.

Ainda há um terceiro entendimento dado pela pedagoga Celeida Belchior Pinto (2008) [3]. Segundo a pesquisadora, esse foco no protagonista é uma característica da sociedade de consumo. Assim, seria natural o fato das crianças em sua maioria super valorizarem o personagem principal. Pinto exemplifica essa situação com as campanhas de redes de *fast-food* que procuram explorar bonecos de personagens principais de desenhos animados de destaque como brindes.

Nesse caso, então, os mecanismos psicológicos presentes são a projeção e a identificação. De acordo com Clara Regina Rappaport, na identificação “o sujeito internaliza características de alguém valorizado, passando a sentir-se como ele” (RAPPAPORT, 1981, p. 32). Essa fase é necessária à criança, uma vez que no início de suas relações objetivas estão assimilando o mundo e seus entes.

Outro ponto observado na pesquisa é que a maioria das crianças achou que o personagem teria uma idade próxima à delas, contrariando o que foi relatado pelos produtores da animação, que inferiram ao personagem idade entre 18 e 22 anos.

Mais da metade das crianças opinou que o personagem teria entre 9 (nove) e 12 (doze) anos. Ao todo, dez crianças tiveram essa crença. Apenas uma criança considerou que o personagem estaria dentro da faixa etária estipulada pelos produtores.

Esse fato pode demonstrar a tese da pesquisadora Cláudia Garzel (2004), segundo a qual o desenho animado expressa um elemento característico do “ser criança”. Ou seja, o fato das crianças considerarem que o personagem estaria na mesma faixa etária deles pode significar uma identificação do estudante com a animação.

Outro entendimento que é possível obter desse dado é que as crianças identificaram na linguagem usada pelo personagem principal conexões com a linguagem que elas usam.

Assim, seguindo a teoria de Noam Chomsky abordada por Wood (1996, p.160), de que o desenvolvimento do indivíduo está relacionado com o domínio que este tem com as estruturas gramaticais da língua, pode-se pensar que a criança considerou que o personagem teria uma idade semelhante à dela por apresentar vocabulário comum ao dela.

Mais um aspecto que pôde ser observado na pesquisa é que a animação despertou nas crianças conceitos como “Congresso Nacional” (quatro crianças apresentaram essa menção), “votação” (nove crianças) e, principalmente, “lei” (13 crianças).

Porém, pode ter havido entre os estudantes confusão entre o conceito de projeto de lei e de lei. Esse fato pode ser fruto do que Piaget chamou de sincretismo verbal. A criança entende a palavra “lei”, assim, segundo o teórico francês, qualquer combinação feita entre aquele vocábulo e outro será entendido como “lei”.

Por exemplo: uma das criança quando perguntada sobre o que o personagem teria dito, a resposta foi “o que significa lei”, depois quando questionada sobre o que ela achou mais interessante no personagem, a

resposta foi “ que ele explica o que é projeto de lei”.

Pode-se também seguir a discussão pelo pensamento de Lev Vigotsky (SANTOS, 2000) e intuir que pelo fato de a criança não ter contato com o termo “projeto de lei” no seu dia-a-dia, ela busca um conceito similar que faça parte de seu cotidiano.

Outro ponto a ser observado é que uma das crianças desenhou outra personagem, a “Medida Provisória” que aparece de relance na tela de apresentação da animação “Projeto de Lei”.

Esse aspecto parece demonstrar primeiro uma identificação com um personagem feminino, tendo em vista que a criança que a representou era do sexo feminino, e segundo o emprego da atenção, que segundo David Wood (1996, p.111), é fator de diferenciação do estágio de desenvolvimento intelectual em que a criança se encontra.

Esse fato poderia representar também o que Jean Baudrillard (BAUDRILLARD, *apud* PARENTE, 1999. p.22) chama de simulacro, que ocorre quando uma representação virtual perde seu referente real. O simulacro é a cópia enquanto cópia que ganha autonomia ao desprender-se do original. No caso, se poderia concluir que a criança entendeu a animação apenas como um desenho animado comum e que não conseguiu apreender que a animação pretendia informar sobre as funções do projeto de lei.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no que foi descrito e observado na pesquisa nota-se que o uso da animação no processo de comunicação para crianças se mostra eficaz. Além de ajudar a criança a desenvolver a capacidade de interpretação, permite que conteúdos complexos sejam introduzidos no cotidiano da criança.

A animação estabelece canal de identificação da criança com assuntos do mundo adulto e pode contribuir ao longo do tempo para a promoção da cidadania.

Viu-se que o recurso desperta a atenção do público infantil, pois foge aos rígidos padrões do magistério a que a criança está habituada. Com

isso, a animação ao mesmo tempo em que informa também entretém a criança sem causar prejuízo ou resistência no processo de aprendizagem.

Notou-se, porém, que é necessário que os produtores da animação tenham contato mais direto com as crianças para que possam tratar o conteúdo de forma mais parecida com a realidade em que estão inseridas, adaptando verbetes e vendo quais os programas que o público-infantil assiste e assim encontrar elementos que possam ligar o dia-a-dia da criança a conceitos mais complexos.

Os produtores de animação devem assumir o papel de representantes das crianças no espaço da comunicação, fortalecendo a importância que essa parcela da população tem na sociedade. Em breve, as próprias crianças poderão participar ativamente do processo de produção da animação.

O Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada (IMPA), com o apoio da IBM, desenvolveu um *software* denominado Muan [4]. O programa simples permite que as crianças produzam animações junto com os professores. O recurso já está sendo adotado por escolas públicas em São Paulo. O pesquisador deste estudo acredita que a concepção de uma animação pelas crianças pode ser fruto de pesquisas futuras em prol não só do processo educativo como também da comunicação e ações extensivas.

A animação analisada é produto de portal infantil *Plenarinho*, criado para abordar assuntos ligados ao legislativo, principalmente a Câmara dos Deputados, junto ao público infantil. Por conta da falta de computadores na escola, a animação foi apresentada fora do contexto do portal.

Entretanto, o pesquisador acredita que se a animação tivesse sido exibida dentro do conceito do *site*, o entendimento das crianças teria sido mais preciso, pois no portal há mais informações que poderiam ser usadas pela criança no momento da compreensão do conceito que a animação queria transmitir. Desse modo, a análise da animação inserida no contexto do portal pode ser objeto de novos estudos.

Se o programa de inclusão digital do Governo Federal se concretizar em 2010, segundo o ministro da Ciência e Tecnologia, Sergio Rezende, o Brasil terá pelo menos 150 milhões de internautas [5], o que representa quase 80% da população.

Mesmo que esse número não seja atingido, pode-se verificar que a internet é o meio que mais se expande no mundo. Tendo isso em vista, é necessário aproveitar potencialidades que a rede mundial de computadores oferece no aprimoramento da comunicação para crianças.

NOTAS

[1] Informação sobre o número de internautas no Brasil está disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u421122.shtml>>.

[2] A produção intelectual do médico e filósofo francês Henry Wallon (1879-1962) foi extremamente marcada pela consciência a respeito da responsabilidade social dos acadêmicos e pensadores. Wallon, que viveu as duas grandes guerras mundiais — 1914-1918 e 1939-1945 — esteve ligado ao Partido Socialista e, depois, ao Partido Comunista. Dentro da medicina, demonstrou interesse especial pela psicologia da criança (CÉO, 2007, p.43).

[3] As informações da pedagoga Celeida Belchior Pinto foram registradas em entrevista informal durante a realização do VI Congresso de Ensino, Pesquisa e Extensão e do VI Congresso de Iniciação Científica do UniCEUB, no dia 9 de outubro de 2008.

[4] Informação sobre o software Muan está disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/dimenstein/noticias/gd240708.htm>>.

[5] A previsão do número de internautas em 2010 está disponível no site da Presidência da República: <http://www.presidencia.gov.br/estrutura_presidencia/Subsecretaria/noticias/clipping/noticias/assunto3/int29set3c/view?searchterm=Inclus%C3%A3o%20Digital%20escolas%20p%C3%BAblicas>

REFERÊNCIAS

BARAÇAL, Keila. “Software de animação é usado em favor da educação” In: *Folha Online*. São Paulo, 24 jul. 2008. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/dimenstein/noticias>> [Acesso em 10 set. 2008].

BARBERO, Jesús Martin. “Globalização comunicacional e transformação cultural”. In: MORAES, Denis (org) *Por uma outra comunicação*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2004.

CÉO, Rafaela. *Como fazer reportagens para a garotada*. (prelo): Brasília, 2007.

COSTA, Hugo. "Acesso à internet deve chegar a 80% dos brasileiros em dois anos, estima ministro". In: *Agência Brasil*. Empresa Brasileira de Comunicação. Brasília, 28 abr. 2008. Disponível em <<http://www.inclusaodigital.gov.br/inclusao/noticia/acesso-a-internet-deve-chegar-a-80-dos-brasileiros-em-dois-anos-estima-ministro/>> [Acesso em: 15 out. 2008].

ECO, Umberto. *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção*. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 1994.

FEBA, Berta. *Os Colegas, De Lygia Bojunga Nunes: Um Estudo Da Recepção No Ensino Fundamental*. Dissertação de mestrado. Universidade Estadual de Maringá, 2005. Disponível em <<http://www.ple.uem.br/defesas/pdf/bltfeba.pdf>> [Acesso em: 12 out. 2008].

FORD, Aníbal. "O contexto do público: transformação comunicacionais e socioculturais". In: MORAES, Denis (org) *Por uma outra comunicação*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2004.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. 47ª ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. 36ª edição. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2007

GARZEL, Cláudia. "Jornalismo para crianças: um estudo sobre as práticas culturais e consumo de mídia junto a crianças de 10 e 11 anos em Florianópolis". In: *Site Universidade Federal de Santa Catarina*, 2004. Disponível em <http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigo_claudia_garzel.htm> [Acesso em: 15 jun. 2008].

"INTERNET no Brasil chega a mais de 40 milhões". In: *Folha Online*. São Paulo, 27 jun. 2008. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u416776.shtml>> [Acesso em: 03 set. 2008].

LÉVY, Pierre. *O que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1999.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 20ª ed., São Paulo: Editora Cultrix, 1996.

PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Editora Pazulin, 1999.

Portal Plenarinho: a animação como indutora de conteúdo...

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

RAPPAPORT, Clara Regina. *Psicologia do Desenvolvimento*. São Paulo: Editora EPU, 1981.

SANTOS, Cintia Maria Basso dos. “Algumas reflexões sobre o ensino mediado por computadores”. In: *Linguagens & Cidadania*, Santa Maria – RS, p. 1-9, 2000. Disponível em: <http://www.ufsm.br/lec/02_00/Cintia-L&C4.htm> [Acesso em: 5 set. 2008].

“TRÁFEGO de dados de banda larga cresce 56 vezes no Brasil, diz consultoria”. In: *Folha Online*. São Paulo, 10 jul. 2008. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u421122.shtml>> [Acesso em: 12 set. 2008].

WALLON, Henry. *As origens do caráter na criança*. São Paulo: Novalexandria, 1995.

WOOD, David. *Como as crianças pensam e aprendem*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1996.