



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM JORNALISMO
DISCIPLINA: MONOGRAFIA
PROFESSORA ORIENTADORA: DR^a CLÁUDIA BUSATO
ÁREA: COMUNICAÇÃO INFANTIL

Portal Plenarinho

A animação como indutora de conteúdo cidadão

Pedro Henrique Vasconcelos e Valadares
RA: 20463033

Pedro Henrique Vasconcelos e Valadares

Portal Plenarinho

A animação como indutora de conteúdo cidadão

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Banca Examinadora

Prof. Dr^a. Cláudia Busato
Orientadora

Prof. Dr^a Magda Lúcio
Examinador

Prof. Ms^a. Úrsula Diesel

Brasília, outubro de 2008

Dedicatória

À minha família, em especial, à minha mãe,
Rosana Vasconcelos, e ao meu irmão, Paulo
Valadares

Agradecimentos

Agradeço à orientadora Cláudia Busato, pela confiança e apoio no desenvolvimento da pesquisa; aos professores Luiz Cláudio Ferreira e Elis Regina, pelo exemplo e dedicação durante as aulas; a toda equipe do *site Plenarinho*: Rafaela Ceo, Leif Bessa, Maria Amélia de Amaral, Raquel Melo, Joceline Gomes, Ana Cláudia Lustosa, Artur Cordeiro, André Nascimento, Fernando Brito e Maisa Martino. Também aos jornalistas da Embrapa: Robinson Cipriano, Monalisa Pereira e Joanicy Brito.

Finalmente, aos colegas de faculdade José Duílio Filho, Camila Lopes, Mariane Cidade e Alessandra Braga pelos tantos trabalhos realizados juntos e, especialmente, a Lívia Almeida, pelo auxílio e contribuição em meu desenvolvimento acadêmico e pessoal.

“Para aprender o mundo de hoje, usamos uma linguagem que foi feita para o mundo de ontem. E a vida do passado parece corresponder melhor à nossa natureza apenas porque corresponde melhor à nossa linguagem”.

Antoine Saint-Exupéry

Resumo

A pesquisa tem como objetivo analisar a função da animação – desenho animado – como mediadora no processo de comunicação para crianças. Textos audiovisuais possibilitam transmitir, por meio de experiências lúdicas, o conhecimento dito formal para o público infantil. 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, o *site* possibilita que assuntos mais complexos sejam inseridos no cotidiano do público infantil. A forte identificação que a animação desperta na criança e o fato de estar inserida em um meio em expansão – a internet – são aspectos que tornam urgentes os estudos da recepção sobre conteúdos mediados por essa ferramenta.

Palavras-chave: Comunicação, criança, animação, cidadania, internet

Sumário

| | |
|--|----|
| 1- Introdução | 8 |
| 2 - Animação e a expansão da realidade | 11 |
| 2.1 - Animações: espaço infantil na rede | 13 |
| 3 - Os caminhos da animação: teorias do desenvolvimento | 20 |
| 3.1 - Teoria construtivista de Piaget | 20 |
| 3.2- Wallon e o desenvolvimento por meio da interação social | 22 |
| 3.3 - Vigotsky: linguagem, cultura e desenvolvimento | 23 |
| 3.4- Chomsky: o pensamento por meio da linguagem..... | 25 |
| 3.5 - Wood: prestar atenção | 26 |
| 4 - Análise dos dados | 28 |
| 4.1 - Metodologia | 28 |
| 4.2 - Estudo de recepção..... | 29 |
| 4.3 - Grupo Focal..... | 30 |
| 4.4 - Análise dos resultados..... | 31 |
| 4.5 - Discussão dos resultados..... | 34 |
| 5 - Considerações Finais..... | 37 |
| 6- Referências Bibliográficas..... | 39 |
| 6.1 -Livros | 39 |
| 6.2 - Artigos | 40 |
| 6.3 - Reportagens | 41 |
| 7- Anexos | |

Introdução

Uma pesquisa realizada pela revista *newsweek* em 1998 mostrava que 9,8 milhões de crianças estavam usando a internet. A mesma pesquisa previa que esse número triplicasse até o ano de 2002 (BRAZEU, 1999, p.403). Diante do numerário, pode-se considerar que atualmente o acesso à internet é ainda maior.

As crianças de hoje nasceram em mundo já adaptado à internet. Por isso, Mimi Brazeu sugere que “uma forma de descobrir mais sobre o uso que as crianças fazem da internet é estudar o conteúdo dos diferentes *web sites* para crianças” (BRAZEU, 1999, p.403).

Um dos *web sites* voltados para crianças é o portal infantil da Câmara dos Deputados – *Plenarinho* – que tem como foco temas ligados ao Congresso Nacional. O público-alvo do site são crianças entre 7 e 12 anos. Esse pesquisador teve a oportunidade de trabalhar na produção de conteúdo para o portal e foi lá que teve o primeiro contato com o uso de animações como um meio de divulgação de conceitos.

Quando o leitor é uma criança, o uso da linguagem audiovisual pode contribuir para levar a mensagem mais próxima da realidade dele. As animações, em especial, configuram um meio de atrair atenção do jovem leitor por conterem elementos comuns aos do cotidiano da criança, como os desenhos animados, e estarem em um meio cada vez mais acessado por elas: a internet.

Por vezes, nota-se que os veículos voltados para crianças optam pelo uso de estruturas semelhantes às dos sites para público adulto. As animações podem ter importante contribuição na inserção das crianças no ambiente de comunicação, ajudando a aproximar temas mais complexos, como política e economia, do dia-a-dia da criança.

A pesquisa procurou analisar o processo de recepção do público infantil de conteúdos mediados pela animação. O objetivo era observar quais caminhos a mensagem transmitida por esse recurso percorria na interpretação das crianças.

Para isso, foi realizado um estudo de recepção com 18 crianças da Escola Classe 115 Norte, com idades variando entre 8 e 11 anos. O procedimento metodológico utilizado foi o grupo focal, com o uso de teste projetivo.

Após assistir à animação “Projeto de Lei”, o indivíduo foi solicitado a fazer um desenho sobre o que havia entendido do conteúdo exibido. Também foi aplicado um questionário para ajudar na interpretação de como o público-alvo entendeu a animação.

Os dados do teste foram cruzados com respostas dadas pela roteirista e pelo desenhista da animação quando entrevistados (vide entrevistas em anexo). Dessa forma, procurou-se fazer uma análise da eficácia do uso desse recurso na comunicação para crianças.

No entanto, para que fosse possível tentar entender por que caminhos o conteúdo transmitido poderia andar e quais elementos influenciam na recepção da mensagem foi realizado levantamento teórico relatado nos dois primeiros capítulos do presente estudo.

No capítulo 1 são apresentados conceitos relativos a tecnologias da informação, especialmente a internet. Procura-se mostrar os efeitos que a expansão da rede mundial de computadores tem na organização da sociedade. Trata-se também o conceito de virtualização de Pierre Levy, que consiste no uso de algo existente para dar origem a algo novo.

Esse foi um dos conceitos centrais da pesquisa que procura analisar que mudanças sofre um conteúdo quando transmitido por meio da animação. Partiu-se de algo que existia com a função principal de entreter, que são os desenhos animados, e procurou-se verificar qual a eficácia desse recurso quando usado como um veículo de comunicação.

Nesse capítulo, busca-se mostrar como novas tecnologias podem contribuir no processo de comunicação para crianças.

O segundo capítulo apresenta um panorama de teorias sobre o desenvolvimento do processo de aprendizagem em crianças com faixa etária de 7 (sete) a 11 (onze) anos. Procuram-se expor pontos das teorias de Jean Piaget, Lev Vigotsky, Henry Wallon, David Wood e Noam Chomsky. Dentro da análise busca-se destacar fatores que podem influenciar no entendimento de uma mensagem por uma criança e como a animação pode facilitar a comunicação com o público infantil.

O capítulo 3 contém o resultado da pesquisa realizada com 18 crianças, com idades entre 8 e 11 anos, da escola pública da 115 norte. A animação “Projeto de Lei”, que tem o objetivo de apresentar algumas funções do projeto de lei para o

público infantil, foi exibida. Procurou-se identificar qual a eficácia da animação no processo de transmissão de conteúdos para crianças entre 8 e 11 anos.

2 - Animação e a expansão da realidade

O pesquisador francês Pierre Lévy criou o conceito de virtualização. Para Lévy, o virtual não é a oposição do real. O pesquisador caracteriza o virtual como o intangível que seria complementar ao real ou tangível. (LÉVY, 1999, p.19) “O ciberespaço não existe deslocado do mundo material” (SILVEIRA, 2006, p.75). Lévy 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.

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” (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 (ECO, 1994, p.12) .

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” (1994, 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, Paola apud ECO, Umberto, 1994, p.22).

Há ainda mais uma entidade envolvida na produção do conteúdo: o *autor-modelo*. De acordo com Eco, é ele quem apontará os caminhos para o leitor/espectador. Essa entidade aparece de modo a complementar o leitor-modelo (1994, p.20). 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 afetuosamente (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 (1994, p.21).

Umberto Eco explica, porém, que a maioria dos leitores/espectadores não seguem 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 (1994, 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. Outro conceito que resume bem esse potencial virtualizador de cada indivíduo é o de receptor ativo, de Jesus Martín-Barbero.

Parto do princípio de que a recepção não é somente uma etapa no interior do processo de comunicação, um momento separável, em termos de disciplina, de metodologia, mas uma espécie de um outro lugar, o de rever e repensar o processo inteiro da Comunicação. (BARBERO apud MAIA)

A pesquisa propõe analisar o potencial de virtualização das animações (desenhos animados criados por meio de programas de computadores) para crianças de 9 e 10 anos. Para isso, usará como referência a animação “Projeto de Lei” do portal infantil da Câmara dos Deputados - *Plenarinho*.

A faixa etária das crianças foi escolhida por meio de entrevistas com o desenhista e a roteirista das animações do portal. Eles descreveram o leitor-modelo e autor-modelo da animação “Projeto de Lei”.

O objetivo do estudo é identificar se as impressões dos produtores (autores-modelo) coincidem com a dos espectadores (prováveis leitores-modelo) e se a animação atinge o objetivo proposto. A partir dessa avaliação, pretende-se analisar em quais pontos esse recurso tem efetividade e em quais não atinge o objetivo dos produtores.

2.1 - Animações: espaço infantil na rede

As animações são criadas por meio de softwares. Em uma rede virtual como é a internet, “um software deve cada vez mais ser entendido como um meio de comunicação” (SILVEIRA, p.84). Por isso, esta pesquisa pretende analisar a efetividade das animações como forma de comunicar na rede mundial de computadores.

A internet é um dos meios de comunicação que mais se expande no mundo. De acordo com pesquisas realizadas pelo Ibope/NetRatings, 41,565 milhões de brasileiros têm acesso à internet. Desses, 35,5 milhões têm conexão com a rede em casa. A pesquisa mostrou ainda que o brasileiro é líder mundial em tempo conectado, com média de 23 horas e 48 minutos por mês.

A expansão da rede tem propiciado aos internautas variedade cada vez maior de conteúdo. De acordo com a empresa VeriSign, operadora global dos domínios “.com” e “.net”, a rede mundial de computadores possui hoje 162 milhões de domínios pelo mundo.¹

O Brasil é retrato do crescimento desse meio. Em 2007, possuía 451 mil domínios registrados. Em 2008, esse número aumentou para 481 mil, o que representa avanço de 6,65%.

¹ Dados retirados da matéria “Internet no Brasil chega a mais de 40 milhões de pessoas” da Folha Online disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u416776.shtml>

Considerando que o Brasil possui hoje, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), aproximadamente 184 milhões de habitantes, 22,5% desse contingente têm acesso a internet.

Apesar de abranger menos de um quarto da população, a internet predomina como meio mais usado para a realização de serviços essenciais como retirada de documentos, realização de boletins de ocorrência, movimentações bancárias, entre outros.

A representatividade da internet no cotidiano do 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.²

A pane da conexão em São Paulo ilustra a tese de Mcluhan 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 uma 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. (MCLUHAN, 1996, p.36).

Perceber a relevância da internet na configuração atual da sociedade é o primeiro passo para encontrar meios eficientes de se posicionar nesse novo espaço. “A verdadeira navegação política e social depende da capacidade de antecipar as conseqüências da inovação” (MCLUHAN, 1996, p.24).

O geógrafo Milton Santos, em consonância com Mcluhan, ressalta que “difícilmente se entenderá a lógica espacial das sociedades contemporâneas sem levar em conta o papel da ciência, da tecnologia e da informação”, (SANTOS, 1998,

² Informação disponível na Folha Online no endereço <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u421122.shtml>

p. 73). Ou seja, saber trabalhar com esse meio é fator primordial para entender a nova dinâmica de organização social e posicionar-se adequadamente nela.

A rede mundial de computadores tem servido às forças democratizantes para compartilhar não somente mensagens e bens simbólicos, mas também conhecimentos tecnológicos que estão gerando as possibilidades distributivas de riqueza e poder extremamente promissoras (SILVEIRA, 2006, p.74).

Com vista ao potencial da internet, as animações do site *Plenarinho* podem criar elementos para que crianças possam se informar sobre o processo político e, no futuro, tornarem-se pessoas com capacidade de se posicionar conscientemente no campo político.

“O processo de comunicação não consiste na simples produção e troca de signos livremente elaborados pelos indivíduos, mas na construção de fronteiras de sentido exercidos por poderes simbólicos, socialmente instituídos ou imaginados” (JÚNIOR, 2006, p. 129).

Um novo modelo de organização social está se configurando com a expansão da internet. Conseqüentemente, deverá haver novos postos para serem ocupados. Indivíduos mais bem informados poderão identificar oportunidades com mais rapidez. “Estamos em um novo terreno. Dele emana a reivindicação de novos direitos. Direitos de comunicação, de liberdade de expressão e da possibilidade democrática de tomar decisões em sociedade em rede” (SILVEIRA, 2006, p.80).

O funcionamento em rede também pode provocar a mudança de hábitos em grande número de pessoas ao mesmo tempo, “os setores conservadores tendem a perder espaço” (COSTA, Luciano, 2008).

Apesar do potencial técnico possibilitado pela internet, nota-se ainda uma abordagem conservadora do conteúdo online.

As empresas de comunicação assumiram a tecnologia da informação com abordagens conservadoras, descartando a oportunidade de reinventar seus negócios. Simplesmente transplantaram para a tela o mesmo desenho e a mesma estrutura de texto usados no papel. A mídia continuou presa ao modelo associado à indústria gráfica, enquanto outros protagonistas

descobriram que podem se comunicar diretamente com seus públicos. (2008).

O uso de animações possibilita explorar a característica de segmentação da internet. Pois, por meio da utilização desse recurso, pode-se tratar o conteúdo de maneira totalmente direcionada para a criança.

Outro aspecto que contribui para alcançar o público infantil é que na internet “a informação oferecida nos portais não é periódica, é permanente, flui continuamente. É o usuário quem estabelece o ritmo de utilização” (DINES, Alberto, 2008). Dessa forma, a criança tem acesso ao conteúdo na hora que quiser o que torna o processo de comunicação mais livre e lúdico.

Ajustar teoricamente o significado das práticas sociais, a possibilidade de criação e improvisação em contextos sociais particulares frente ao mundo construído como instituição é o desafio de uma nova teoria prática (na qual estão implícitas as práticas de comunicação e consumo cultural). (JÚNIOR, 2006, p.133).

A animação como meio de comunicação para a criança leva em consideração a visão de McLuhan de que o meio é a mensagem. De acordo com o pesquisador, a mensagem agrega em sua composição as características do meio pelo qual está sendo veiculada.

Pensamento também apoiado por Mouillaud, que trabalha com o termo ‘dispositivo’ no lugar de meio. Segundo ele, “o dispositivo não é um suporte inerte do enunciado, mas um local onde o enunciado toma forma”(MOUILLAUD *apud* FERREIRA, 2006, p. 144). Um novo meio de comunicar acarreta então uma nova abordagem dos conteúdos.

Segundo as pesquisadoras Amanda Melo e Maria Cecília Baranauskas, (2007), a interface (tela com a qual o internauta interage) deve conter signos que fazem parte da significação que os usuários utilizam para se comunicar no dia-a-dia. Nesse ponto, por ser um desenho animado, a animação ajuda na identificação da criança com o conteúdo, tornando-se assim parte desse conteúdo.

A identificação com desenhos animados “pode ser pensada como uma construção espontânea do que significa ‘ser criança’ hoje”. (GARZEL, 2004). A animação tem a vantagem de trazer um interlocutor oriundo do cotidiano da criança.

A reunião de efeitos auditivos e visuais estimula o desenvolvimento do pensamento analógico da criança. O que pode contribuir para assimilação das informações, pois crianças entre 9 e 11 anos compreendem informações de forma literal (PIAGET, 1999). Esse entendimento literal das informações deve-se a “um certo coeficiente de crença e segurança tal que o sujeito dispensa qualquer tentativa de demonstração” (PIAGET, 1999, p.169). Dessa forma, a criança tem dificuldade de interpretação.

Outro fator que leva à dificuldade de interpretação é o “sincretismo verbal” (PIAGET, 1999, p.173). Esse fenômeno caracteriza-se pela incapacidade de entender os objetos em sua individualidade, tendo a percepção sempre focada no conjunto. A combinação do entendimento literal com o sincretismo verbal leva ao pensamento justaposto que é a incapacidade da criança de assimilar, por exemplo, que duas frases diferentes tenham o mesmo significado.

Nesse caso, a animação é um recurso que pode ajudar no desenvolvimento do pensamento analítico-interpretativo da criança. O recurso pode aproximar e, até mesmo, fundir o processo de aprendizagem ao de recreação sem prejuízos.

Esse processo poderia ser percebido pela criança como uma forma de brincadeira. De acordo com Roger Silverstone, a brincadeira age “como instrumento de análise da experiência midiática” e também como uma ponte do mundo interno com a realidade externa (WINNICOT *apud* SILVERSTONE, 1999, p.122).

Silverstone explica que a brincadeira cria o espaço de experimentação social. O que é fundamental para a criança que tem a possibilidade de testar os limites da vida social dentro de uma margem de segurança.

De acordo com Piaget (PIAGET, 1999, p.172), “com muita freqüência na vida cotidiana, a criança ouve, acredita compreender e assimila, à sua maneira, frases que ela deforma”. Nesse ponto, a animação serviria como referencial para a criança; funcionaria como guia no entendimento das informações e ajudaria a corrigir possíveis deformações no sentido do conteúdo. Pois, ela vai além do recurso textual; agrega imagem e som.

O conjunto dos objetos que compõem o repertório são realidades poéticas, que permitem explorar fronteiras, onde as trocas se permeiam, onde o lógico e o analógico se completam na tentativa de tomar consciência do próprio ato de perceber, de pensar, de sentir e de criar enquanto se processam. Tais espaços onde múltiplas perspectivas podem ser criadas abrem infinitas possibilidades para a exploração de novas sensações visuais, ampliando a sensibilidade e o repertório formal daqueles que com eles interagem. (DA SILVA, Tânia, 1995).

Apesar do potencial da animação no desenvolvimento do pensamento analógico da criança, a captação imediata do conteúdo transmitido pela animação pode não acontecer por causa do entendimento literal característico da faixa etária de 9 a 11 anos.

A pesquisa pretende analisar se os produtores têm êxito em fazer com que o leitor/espectador entenda a animação como um meio de informações e não apenas como um desenho animado comum que visa prioritariamente o entretenimento. O estudo tem o objetivo de observar o nível de importância que a criança atribui à animação com fins didáticos, como é o caso do objeto da pesquisa, e se ela consegue dissociar dos desenhos animados convencionais que ela assiste na televisão.

Um ponto que pode ser desfavorável no uso da animação com fins didáticos é a possibilidade de o personagem criado, como é o caso do “Projeto de Lei” do portal Plenarinho, se afastar do seu referente: o projeto de lei real; o que daria origem então ao que o pesquisador francês Jean Baudrillard denomina de simulacro. Esse fenômeno se configura quando o “signo (ou a imagem) absorve e reifica o referente, tornando-se mais real que o próprio real: hiper-real” (BAUDRILLARD, Jean *apud* PARENTE, 1999, p.22). Dessa forma, o uso da animação desinformaria a criança em vez de informá-la, o que contribuiria para um processo de alienação.

Por isso, é importante que os produtores consigam deixar claro que a animação que as crianças assistem no *Plenarinho* é diferente da que elas assistem na televisão. O ambiente do site dá o primeiro passo nesse sentido. Pois, a criança acessa o site já com o intuito de se informar. A partir do momento que o público infantil começa a reconhecer a animação como um meio de comunicação, ela poderá contribuir para expandir os limites da informação.

Os produtores de tecnologia da internet foram fundamentalmente seus usuários, ou seja, houve uma relação direta entre a produção da tecnologia por parte dos inovadores e, depois, uma modificação de aplicações e novos desenvolvimentos tecnológicos por parte dos usuários (CASTELLS, 2004, p.258 e 259).

Marshall McLuhan (2005) 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. “Todo consumo cultural está atravessado por estratégias e táticas, como um jogo, gerando um número considerável de práticas de resistência nesse tipo de experiência de fruição” (DE CERTAU *apud* JUNIOR, 2006, p.133). Por isso, é fundamental entender as transformações que possam acontecer.

3 - Os caminhos da animação: teorias do desenvolvimento

Para melhor entendimento da eficácia do uso de animações na comunicação com a criança entre 8 e 11 anos, é necessário apresentar algumas teorias sobre o desenvolvimento do pensamento. Dessa forma, é possível tentar mapear o processo de recepção que o público infantil tem desse produto.

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.

Este capítulo irá apresentar os pontos gerais das duas correntes. O intuito é que, a partir da exposição, se tornou mais claro quais transformações o processo de recepção de informações pode sofrer de acordo com o estágio de desenvolvimento do público da pesquisa.

Para complementar a discussão serão ainda tratadas teorias do psicólogo francês Henry Wallon e do lingüista norte-americano Noam Chomsky, que analisou como o nível de entendimento da linguagem pode identificar o nível de desenvolvimento em que a criança se encontra.

A análise terá o apoio das interpretações obtidas pelo pesquisador inglês David Wood, que elaborou extensa pesquisa sobre o desenvolvimento da aprendizagem de crianças, tendo como suporte exatamente esta oposição entre o pensamento piagetiano e a corrente social, representada em seus estudos principalmente por Vigotsky e Chomsky.

Ao final, será feita uma reflexão de como os elementos apresentados por esses teóricos podem influir na compreensão da animação pela criança. Assim, pretende-se ter uma idéia dos caminhos que o conteúdo transmitido por meio desse recurso percorre e quanto da mensagem pretendida pelos autores da animação é apreendida pela criança.

3.1 - 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.

Em 1921, a convite do psicólogo da educação Edouard Claparède passou a fazer pesquisas no Instituto Jean-Jacques Rousseau, em Genebra, destinado à formação de professores. Dois anos depois, lançou o primeiro livro: *A Linguagem e o Pensamento da Criança*³.

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 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” (1996, 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 (1996, p.66) .

³ Informações disponíveis no site da Universidade Federal do Rio Grande do Sul no endereço <http://penta.ufrgs.br/~marcia/piaget.htm>

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, 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 equilibração/reequilibração entre assimilação e acomodação, ou seja, entre os indivíduos e os objetos do mundo (BASSO, Cintia).

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

3.2- Wallon e o desenvolvimento por meio da interação social

Henry Wallon 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 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 socialista⁴, 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 (WALLON, Henry, 1995, 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” (BASSO, Cintia).

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).

3.3 - Vigotsky: linguagem, cultura e desenvolvimento

⁴ 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).

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 (BASSO, Cintia).

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, tratada no primeiro capítulo da pesquisa, 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 (vide análise dos questionários e desenhos), que se encontra em uma mesma faixa etária e tem entendimentos diferenciados da animação Projeto de Lei.

Essa variação no nível de compreensão das crianças também vai ocasionar variações dos espectadores reais e do espectador-modelo descrito pelos produtores da animação.

3.4- 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.

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.

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 ele seja transmitido de forma que esteja inserido em situações do seu cotidiano.

O ensino que se limita a ensinar as crianças a manipular procedimentos abstratos sem antes estabelecer os vínculos profundos existentes entre estes procedimentos e as atividades envolvidas na solução de problemas práticos e concretos está fadado ao fracasso (WOOD, 1996).

Nesse ponto, a animação pode ser de grande proveito, pois, como citado no capítulo 1 pela pesquisadora Cláudia Garzel, a criança encontra no desenho animado uma representação da sua realidade.

3.5 - Wood: prestar atenção

Para David Wood 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 Wood, 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 seja feita.

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, 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.

4 - Análise dos dados

4.1 - Metodologia

A animação “Projeto de Lei” do portal infantil da Câmara dos Deputados-Plenarinho é o objeto da pesquisa. A escolha foi feita por amostragem arbitrária. Optou-se por analisar a animação por ser recurso audiovisual que visa não só entreter mas também informar.

A amostra foi escolhida por meio de entrevista com a roteirista e o desenhista da animação. Eles apontaram qual seria o perfil do espectador. Segundo os produtores, o *leitor-modelo* (vide capítulo 1) da animação seria uma criança de classe média entre 8 e 11 anos de idade.

A partir da entrevista, foi selecionada uma turma do 4º ano da Escola Classe da quadra 115 norte. A escola foi escolhida na tentativa de abranger um público diversificado socioeconômico-culturalmente. O pesquisador acredita que se a opção tivesse sido uma escola particular, o público seria mais homogêneo, pois haveria uma maioria de crianças oriundas de família com poder aquisitivo semelhante e, conseqüentemente, realidades sociais parecidas.

Para tentar verificar quais as impressões a animação passava a criança e quais conexões esse recurso despertaria, foi aplicado teste projetivo seguido de questionário com oito perguntas - quatro abertas e quatro fechadas – aos 18 alunos da sala.

Após a exibição da animação, solicitou-se às crianças que fizessem um desenho para representar o entendimento que elas tiveram do conteúdo exposto.

Concluída essa fase, foi entregue o questionário para que a criança respondesse as seguintes perguntas:

- 1 – Você é menino ou menina?
- 2 - Onde você mora?
- 3 – O que você mais gostou no desenho?
- 4 – O que o personagem Projeto de Lei disse?
- 5 – Que idade você acha que o Projeto de Lei tem?
- 6 – O que você achou mais interessante no personagem Projeto de Lei?
- 7 – Qual a mensagem que o personagem Projeto de Lei quis passar?
- 8 – O Projeto de Lei te lembra algum desenho?

A animação foi exibida fora do contexto do portal. O pesquisador copiou separadamente a animação em um *cd room*. O objetivo era obter resultados mais relacionados ao material exposto. Partiu-se do pressuposto de que se a animação fosse apresentada como parte do portal *Plenarinho*, outros elementos presentes no site poderiam influenciar a análise do objeto da pesquisa por parte das crianças.

Os desenhos mais característicos feitos pelas crianças estão disponíveis no final dessa pesquisa em forma de anexo.

O pesquisador numerou os testes posteriormente a realização da pesquisa para facilitar as citações dos exemplos e a organização dos dados de cada teste.

4.2 - Estudo de recepção

O método usado para realizar o trabalho foi o estudo de recepção. Esse tipo de metodologia tem como objetivo analisar quais caminhos a mensagem pode percorrer de acordo com cada indivíduo que a recebe.

O campo dos estudos em recepção tem origem nos Estados Unidos. Entretanto, a escola norte-americana trabalhou por muito tempo com uma hierarquia na qual o emissor predomina sobre o receptor. O conceito central era de receptor passivo no qual as condições de recepção e mediação não eram levadas em conta na análise da eficiência da transmissão da mensagem. Assim, foi desenvolvido o modelo funcionalista no qual o receptor era analisado de forma generalizada. (SOUSA, 1995, p.14).

Outra escola que surge a partir da visão norte-americana é a de Frankfurt. No entanto, essa corrente segue com uma visão massificada do receptor. No modelo frankfurtiano “o receptor era tido sempre como indivíduo/objeto/mercadoria/instrumento, um sujeito reificado” (SOUSA, 1995, p.20). Mauro Wilton Sousa, aliás, define sujeito como o lugar onde a comunicação se desenvolve.

Apesar de ainda apresentar uma visão massificada do receptor, é da escola de Frankfurt que surge o primeiro crítico a levar em conta o papel ativo desse em relação à efetividade da mensagem. Habermas desenvolve a teoria de ação comunicativa e do “mundo vivido” e “reforça o lugar do homem como ator racional pela comunicação” (SOUSA, 1995, p.21).

Segundo Sousa, o choque do modelo frankfurtiano com as complexidades sociais latino-americanas criará uma nova vertente que enxerga o papel ativo do receptor levando em conta a influência da diversidade cultural e da mediação na assimilação da mensagem.

O receptor deixa de ser visto, mesmo empiricamente, como consumidor necessário de supérfluos culturais ou produto massificado apenas porque consome, mas resgata-se nele também um espaço de produção cultural; é um receptor em situações e condições (SOUSA, 1995, p.27).

Essa nova vertente desfaz a hierarquia entre emissor e receptor e coloca ambos no mesmo patamar. A transmissão da mensagem deixa de ser vista como um ato unilateral e passa a considerar diferentes fatores psicológicos e sociológicos que vão influir no recebimento do conteúdo transmitido.

Esse modo de pensar os estudos de recepção, considerando o receptor ativo, norteou as análises do presente estudo.

4.3 - Grupo Focal

O grupo focal com teste projetivo foi o procedimento adotado para realizar o estudo de recepção.

Grupo focal é uma forma de pesquisa qualitativa. A origem desse método é atribuída às ciências sociais em 1941. Mais tarde, em 1950, despertou atenção dos profissionais e pesquisadores do marketing, publicidade e outras áreas (COSTA, 2005, p.181). Esse método prima por entender qual a percepção que um determinado grupo tem sobre determinado conteúdo.

Grupos Focais (...) têm como objetivo perceber os aspectos valorativos e normativos que são referência de um grupo em particular. São na verdade uma entrevista coletiva que busca identificar tendências. A maior busca é a de compreender e não interferir nem generalizar. (COSTA, 2005).

Os grupos focais são realizados, geralmente, por meio de entrevistas. Porém, a pesquisa, por ter como foco as crianças, faz uso de teste projetivo. Expressar-se por meio de desenho pode ser mais confortável, pois, como afirma Piaget, a criança

com idade entre 8 e 11 anos encontra-se em fase de desenvolvimento que pode dificultar a expressão verbal do entendimento (vide capítulo 2).

O desenho poderia ser, antes de mais nada, definido como um meio técnico portador, não da substituição do que no adulto se chama a troca verbal das associações livres, mas portador de uma representação do desenrolar de um processo psíquico (DECOBERT, Simone, 1993, p.13).

Por meio dos testes projetivos, é possível identificar, três mecanismos psicológicos: a percepção, a cognição e, em menor grau, a projeção. (BUNCHRAFT e VASCONCELLOS). Optou-se nesse estudo em focar na percepção e na projeção. Esses mecanismos foram selecionados no estudo, pois estão mais ligados às expressões comunicativas.

4.4 - Análise dos resultados

Por meio da pesquisa, identificou-se que o grupo era composto por 10 crianças do sexo feminino e oito do sexo masculino. Com relação a faixa etária, 9 (nove) crianças têm nove anos de idade, 4 (quatro) têm oito anos, 3 (três) têm dez anos, 2 (duas) tem 11 anos e 1 (uma) não informou a idade.

A maioria dos estudantes mora na Asa Norte, ao todo são 11 moradores dessa região. Cinco moram em Sobradinho, um em Planaltina e um no Lago Norte.

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, Berta, p. 60, disponível em <http://www.ple.uem.br/defesas/pdf/bltfeba.pdf>).

É importante ressaltar que a pesquisa ilustrou conceitos abordados no estudo. Mais que isso, mostrou a pertinência desses conceitos. Dentre os principais está a super valorização do protagonista. Das 18 crianças pesquisadas, apenas 2

(duas) apresentam representações gráficas sem super valorização do personagem. Exemplo da criança número 10 (vide anexo) que pareceu apresentar encadeamento lógico da animação. É possível concluir que a criança buscou representar a própria interpretação do desenho em vez de apenas copiar.

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 pode 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, 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.⁵

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”

⁵ Informação dado em entrevista informal durante a realização do VI Congresso de Ensino, Pesquisa e Extensão e VI Congresso de Iniciação Científica do UniCEUB, no dia 9 de outubro de 2008

(RAPPAPORT, 1981, p. 32). Essa fase é necessária à criança, uma vez que no início de suas relações objetivas está 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: a criança 1 (vide anexo) 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 (BASSO, Cintia, 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 a criança 2 (vide anexo) ter desenhado 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, Jean apud PARENTE, André, 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.

4.5 - Discussão dos resultados

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 para que a criança compreendesse o conceito que a animação queria transmitir.

No entanto, por a escola não contar com computadores e nem conexão de internet, o pesquisador optou por gravar a animação à parte para poder apresentá-la. O que para o pesquisador foi benéfico pois o outros elementos do site poderia tirar a atenção da criança da animação, o que poderia dificultar a realização do presente estudo. A análise da animação inserida no contexto do portal pode ser objeto de pesquisas futuras.

Pode também ter havido deslumbramento da criança por conta do recurso não fazer parte do cotidiano escolar. O entendimento da criança poderia ser diferente se esta estivesse habituada a tal recurso. O fato de uma pessoa estranha

aos estudantes interromper as atividades cotidianas de sala de aula para a apresentação de um desenho animado também pode ter colaborado para este deslumbramento e conseqüente impacto nos resultados da pesquisa.

Isso exposto, notou-se que apesar de haver grande número de crianças que apresentaram uma supervalorização do protagonista, como no caso da criança 1 (vide anexo), e de duas crianças terem representado a personagem “Medida Provisória”, que aparece na tela de apresentação da animação em que foi exibida – “Projeto de Lei”- 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”.

Esses são elementos que fazem parte do universo de um projeto de lei. Então, foi possível notar que, como informou a roteirista da animação, as informações transmitidas não são assimiladas por completo de imediato pelas crianças. Esse fato pode indicar que a animação é eficaz, pois a longo prazo as interpretações das crianças poderão ganhar mais autonomia, consistência e integração ao contexto social e político do país.

Nesse ponto, podemos retomar as teorias de Lev Vigotsky e Henry Wallon que afirmam que o desenvolvimento do pensamento da criança está ligado a fatores sociais e culturais. A animação mostrou que pode ser uma eficiente ferramenta para inserir conceitos de política e cidadania no cotidiano da criança fortalecendo o desenvolvimento das operações mentais.

O recurso parece atingir o objetivo de inserir o conceito no cotidiano da criança e de apresentá-lo como algo familiar. É o que pode ser observado pelo número de crianças que consideram que o personagem tenha uma idade próxima à delas, o que pode ser sinal de que o indivíduo se identifica com a animação e com a linguagem que é usada pela roteirista.

No entanto, algumas barreiras, como tempo e estrutura adequada, impedem que os produtores da animação tenham mais contatos com as crianças e assim em alguns momentos alguns termos usados na animação não tenham sido compreendidos pelas crianças.

Nas entrevistas, os produtores explicam que buscam suas referências para construir a animação nos desenhos animados e em relatos de crianças com quem eles têm contato no dia-a-dia. Porém, o pesquisador acredita que a aplicação de

estudos de recepção e, especialmente, de opinião com o público infantil poderia subsidiar ainda mais o processo de produção.

Vale ressaltar que a realização de pesquisas de recepção não foi descartada pelos produtores e, como já apontado nesse capítulo, mesmo sem a realização de tal estudo a animação parece atingir em grande parte o seu objetivo.

5 - 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 como política, economia e direito 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 ou 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. 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.⁶ 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.

O pesquisador Sérgio Silveira destacou que “a comunicação mediada por computador por seu caráter transmicional, afeta a cidadania e exige reconfiguração dos direitos para uma vida coletiva no ciber-espaço” (2006,p.74). Uma das principais

⁶ Informação disponível no site do Folha de S.Paulo no endereço eletrônico <http://www1.folha.uol.com.br/folha/dimenstein/noticias/gd240708.htm>

características desse espaço é a interatividade, ou seja, a capacidade de interagir com o conteúdo. Essa potencialidade da internet seja talvez a mais relevante, pois permite a produção de conteúdos de maneira coletiva, fortalecendo a interação social.

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.

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, o que representa quase 80% da população⁷.

Mesmo que esse número não seja atingido, pode-se verificar (vide capítulo 1) que a internet é o meio que mais se expande no mundo. Tendo isso em vista, é necessário aproveitar as potencialidades que a rede mundial de computadores oferece no aprimoramento da comunicação para crianças.

Como visto, novos programas estão tornando o processo de produção de animações mais simples e acessível. Isso permitirá que a criança se veja representada e se expresse de maneira mais próxima ao seu cotidiano construindo assim espaços para reivindicar seus direitos e construir uma sociedade melhor.

⁷ Informação disponível no site da Presidência da República no endereço eletrônico http://www.presidencia.gov.br/estrutura_presidencia/Subsecretaria/noticias/clipping/noticias/assunto3/int29set3c/view?searchterm=Inclus%C3%A3o%20Digital%20escolas%20p%C3%BAblicas

6- Referências Bibliográficas

6.1 -Livros

BRAZEU, Mimi. As crianças online. In VON FELITZEN, Cecília; CARLSSON, Ulla. (Org.) **A criança e a mídia**. 1. ed – São Paulo: Editora Cortez, 2002

CASTELLS, Manuel. Internet e sociedades em rede. In: MORAES, Denis (org) **Por uma outra comunicação**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2004.

CÉO, Rafaela. **Como fazer reportagens para a garotada**. 1. ed., Brasília, 2007. Em fase de pré-publicação

COSTA, Maria Eugênia Belzak. Grupo Focal. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. (Org.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 1. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2005.

DECOBERT, Simone. Introdução. In: DECOBERT, Simone e SACCO, François (org). **O desenho no trabalho psicanalítico com a criança**. 1.ed. Lisboa : Editora Climepsi, 1993

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

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?** .1. Ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

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

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. 1.ed. Rio de Janeiro: Editora Pazulin, 1999.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. 1. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1999.

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

SANTOS, Milton. **Técnica, Espaço e Tempo: globalização e meio técnico – científico - informal**. 3 Ed. São Paulo: Editora Hucitec, 1998;

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a Mídia?** Editora Loyola, São Paulo, 2002.

SOUSA, Mauro Wilton de. Recepção: uma questão antiga em um processo novo. SOUSA, Mauro Wilton de. (Org.) **Sujeito, o lado oculto do receptor**. 1. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

WALLON, Henry. **As origens do caráter na criança**. 1. ed. São Paulo: Novalexandria, 1995.

WOOD, David. **Como as crianças pensam e aprendem**. 1. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1996

6.2 - Artigos

BASSO, Cintia. Algumas reflexões sobre o ensino mediado por computadores. Artigo disponível em http://www.ufsm.br/lec/02_00/Cintia-L&C4.htm. Acesso em setembro de 2008.

BRASIL. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <http://penta.ufrgs.br/~marcia/piaget.htm>. Acesso em setembro 2008.

BUNCHAFT, Guenia; VASCONCELLOS, Vanda Leite Pinto. Os teste projetivos em uma perspectiva não-psicanalítica. Artigo disponível em <http://www.psicometria.psc.br/artigo4.htm>. Visualização em maio de 2008.

COSTA, Luciano. Fora das conversas sobre o futuro. Artigo disponível no Observatório da Imprensa no endereço <http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=492IMQ002>. Acesso em agosto 2008.

DINES, Alberto. Exercícios especulativos sobre a evolução e a extinção das espécies. Artigo disponível no Observatório da Imprensa no endereço <http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=492JDB001>. Acesso em agosto de 2008.

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

FERREIRA, Jairo. Uma abordagem triádica dos dispositivos midiáticos. **Revista do Programa de Pós-Graduação da Faculdade Cásper Líbero**, n. 17, 2006.

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. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2004. Artigo resumindo o projeto disponível no site Ateliê da Aurora http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigo_claudia_garzel.htm. Visualização em junho de 2008.

JÚNIOR, Liráucio As ciências sociais e a pragmática: diálogos sobre a recepção. **Revista do Programa de Pós-Graduação da Faculdade Cásper Líbero**, n. 17, 2006.

MAIA, Marta. Pequena história das linhas de pesquisas em comunicação, disponível em http://www.martamaia.pro.br/pesquisas_peqhistsp. Visualização em junho de 2008.

MELO, Amanda e BARANAUSKAS, Maria Cecília, Espaços Educacionais Inclusivos Virtuais Abertos e Flexíveis: Design com ou para o Usuário?, 2007 disponível em styx.nied.unicamp.br:8080/todosnos/artigos-cientificos/ihc2004-workshop.pdf, acessado em setembro de 2008

SILVEIRA, Sérgio. Hakers, monopólios e instituições panópticas: elementos para uma teoria de cidadania digital. **Revista do Programa de Pós-Graduação da Faculdade Cásper Líbero**, n. 17, 2006

SILVEIRA, Sérgio. Comunicação digital, redes virais e espectro aberto. **Revista do Programa de Pós-Graduação da Faculdade Cásper Líbero**, n. 19, 2006

SILVA, Tânia Regina Fraga da. Simulações Estereoscópicas. Tese de doutorado. Universidade de Brasília, 1995. Disponível em <http://www.unb.br/vis/lvpa/tese.html>. Visualização em maio de 2008.

6.3 - Reportagens

BRASIL. Agência Brasil. **Acesso à internet deve chegar a 80% dos brasileiros em dois anos, estima ministro. Brasília:** Empresa Brasileira de Comunicação, 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 outubro de 2008.

BRASIL. Folha Online. **Software de animação é usado em favor da educação.** São Paulo, 2008. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/dimenstein/noticias/gd240708.htm>. Acesso em setembro 2008.

BRASIL. Folha Online. **Internet no Brasil chega a mais de 40 milhões.** São Paulo, 2008. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u416776.shtml>. Acesso setembro de 2008.

BRASIL. Folha Online. **Tráfego de dados de banda larga cresce 56 vezes no Brasil, diz consultoria.** São Paulo, 2008. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u421122.shtml>. Acesso em setembro de 2008.

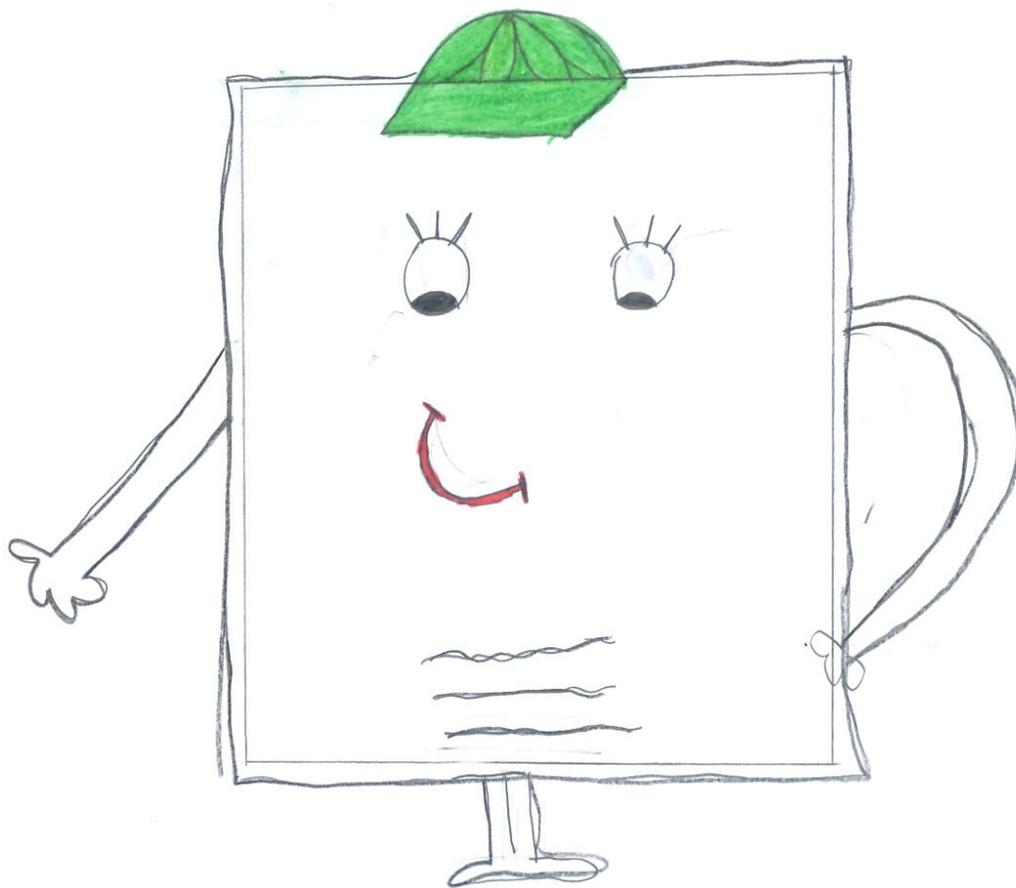
7- Anexos

Personagem “Projeto de Lei” – desenho original do site Plenarinho



Desenho - Criança 1

/ 1

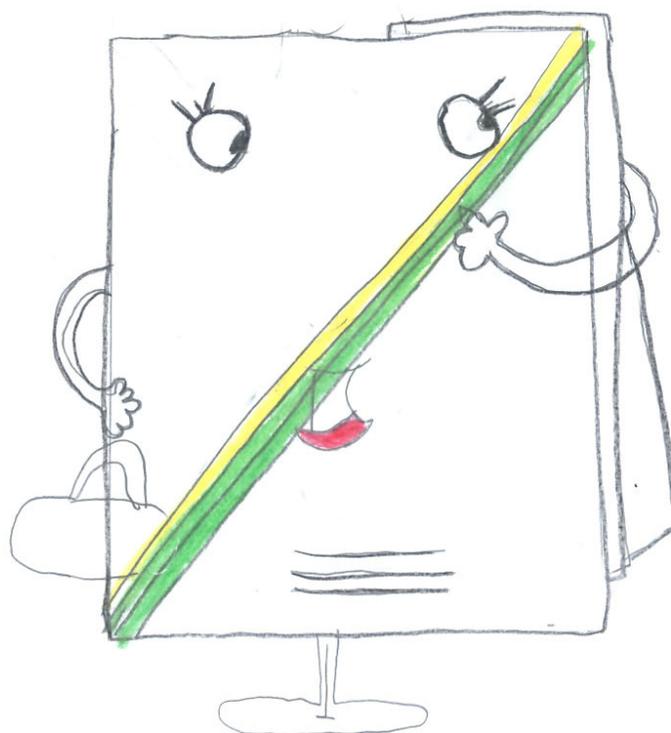


P R O O G E

T O D E S E I S

Desenho – Criança 2

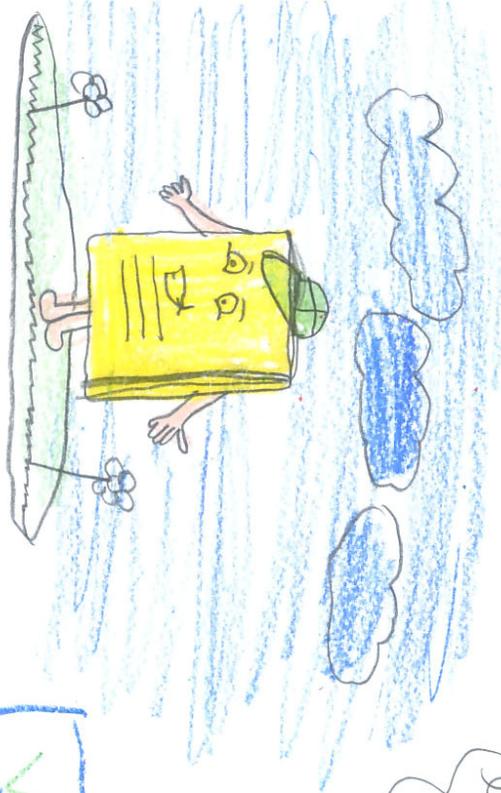
2



PROGETO
LEIS

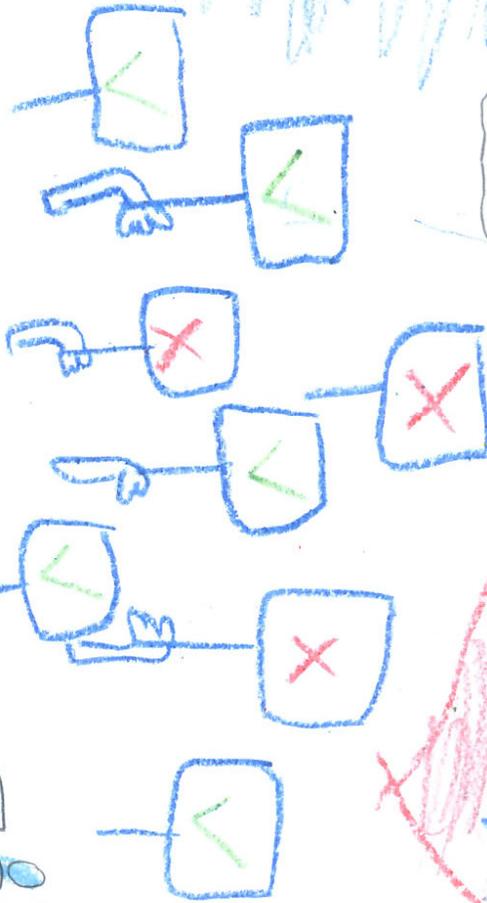
4

PROJETO DE LEI



De acordo com o ...

Eu gostei muito
de muito
interessante

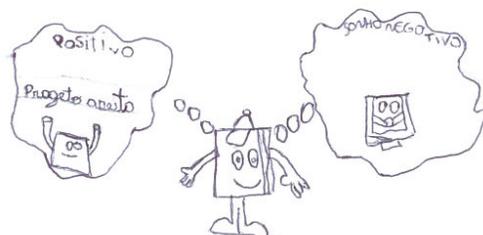
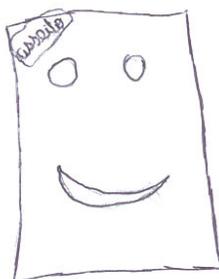


Desenho – criança 10

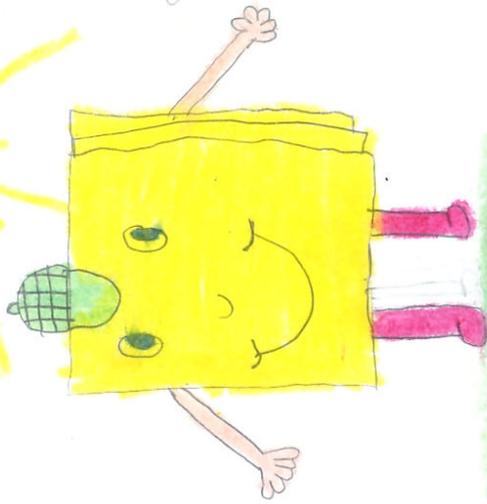
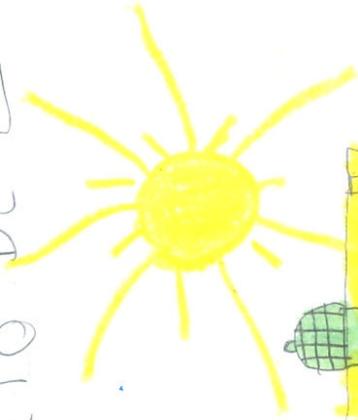
/

10

10



PROJETO DE LEI



8 anos

Gabriele



Questionário aplicado às crianças

- 1 – Você é menino ou menina?
- 2 - Onde você mora?
- 3 – O que você mais gostou no desenho?
- 4 – O que o personagem Projeto de Lei disse?
- 5 – Que idade você acha que o Projeto de Lei tem?
- 6 – O que você achou mais interessante no personagem Projeto de Lei?
- 7 – Qual a mensagem que o personagem Projeto de Lei quis passar?
- 8 – O Projeto de Lei te lembra algum desenho?

Entrevista Rafaela Céó – roteirista

Quem é o seu público-alvo, seu leitor-modelo?

Nosso site é voltado para crianças a partir de 7 anos. Mas a gente tem consciência de que as crianças maiores, pelo nível de compreensão, absorvem mais o conteúdo. Quem absorve os conteúdos mais complexos são as crianças com idade superior a 10 anos.

Dentro do universo do nosso público, eu acho que as animações alcançam bem as crianças que tem mais de 10 anos. Meninos e meninas e de classe média. Embora, fala-se de inclusão digital, a gente sabe que as crianças de classe média têm acesso a computador com mais facilidade.

É esse público que a gente vê como disseminador das idéias, que pode falar com a professora e que pode falar com outros amigos.

Você leva isso em consideração quando vai fazer o roteiro?

Levo, levo sim. Porque a gente leva em consideração quem é esse público. Vê que tipos de filmes, que tipo de desenho, que piadas eles acompanham, o que eles assistem na televisão.

Então, é disso que você tira a sua inspiração?

Tiro muito dos desenhos animados que as crianças gostam. É minha principal fonte. É de onde você tem uma noção das piadas que a criança gosta. Porque precisa dessa parte da piada.

O que você quis passar com a animação do Projeto de Lei?

O Projeto de Lei foi nossa primeira animação. Acho que a gente já evoluiu bastante. Tanto no formato e na pegada do tempo do texto.

Como é a espécie legislativa mais básica, a gente quis apresentar o que é uma espécie legislativa. É muito difícil a criança entender os detalhes. A gente até trata um pouco da tramitação, por exemplo. Porém, a gente sabe que o que a criança vai absorver são as informações mais superficiais.

Se ela precisar fazer um trabalho e quiser se aprofundar mais na tramitação, nos ritos, ela vai ter o conteúdo no site. Porém, com a animação gente quis passar a idéia inicial de como as leis são feitas.

É mais para incluir no cotidiano da criança?

Isso. A gente não tem a pretensão de que depois de assistir à animação a criança fique *expert* em Projeto de Lei, que ela saiba tudo e possa fazer um concurso e ser aprovada. Não é isso. A nossa intenção é apresentar o conteúdo para a criança.

O que você acha que as crianças entendem?

Eu acho que eles acham bonitinho primeiro porque o desenho é muito convidativo. O Projeto de Lei especificamente é um dos personagens mais carismáticos que a gente criou. Eu acho que as crianças entendem que ele é um projeto de lei, que para uma lei existir, ela tem que ser um projeto de lei.

Você acha que o carisma do personagem pode tirar a atenção do conteúdo?

Pode ser. Não há como mensurar isso. Mas sem o carisma a criança não vai assistir ao vídeo. Então, a gente tenta dosar: tem que ter o conteúdo didático com as explicações, mas é fundamental ter a fatia lúdica da animação. Senão, a criança não assiste.

Isso facilita na identificação da animação com o mundo da criança?

Eu, quando escrevo, penso muito já na imagem. Porque às vezes uma frase que tem um conteúdo mais chato, mais didático pode ser ilustrada com um desenho bacana, mais engraçado.

Eu penso muito na imagem, eu penso muito nas piadas que as crianças tão vendo. Até mesmo coisas de programas de adulto, mas que viram piadas entre as crianças.

Eu vejo desenho animado. Eu discuto com o Leif (ilustrador) “ah esse é inspirado em tal personagem, de tal filme”. A gente troca muita informação, porque ele também vê muito desenho.

Quem é o Projeto de Lei? (autor-modelo)?

Ele é uma figura bem engraçada e bem carismática. Quando eu pensei em fazer ele, eu pensei em um adolescente gente boa, descolado. Ele é a espécie legislativa básica. A grande parte das normas surge a partir do projeto de lei.

Ele é um adolescente, até porque ele anda de patins, bem descolado. Ele é bem quisto pelas outras espécies. Ele não é formal. Ele dialoga com os deputados como pessoa normal, sem cerimônias. Ele trata todas as normas da Câmara com naturalidade, como se fosse um pró adolescente aqui da Casa.

Qual a característica dele que mais chama atenção?

Eu acho que é o fato dele ser descolado e simpático. O projeto de lei é mais urbano, mais parecido com as crianças, com os adolescentes.

É um adolescente de classe média. Ele não teria a mesma idade do público do Plenarinho. Ele seria um pouco mais velho, entre 16 e 18 anos.

Entrevista Leif Bessa - desenhista e designer

Quem é seu expectador-modelo?

Quando a gente faz esse tipo de animação, a gente tem que pensar exatamente na receptividade. Quando a gente faz o desenho ou quando faz o roteiro a gente tem que tentar visualizar a criança lendo. Em alguns casos, eu tento me colocar na situação de criança. Do que eu via.

Uma criança de uns 8 ou 9 anos. Eu tento lembrar a maneira que eu via as coisas, os desenhos. Eu penso no que eu via e também no modo de ver de crianças que eu conheço dessa faixa etária hoje... com uns 8 anos assim. Querendo ou não, as crianças são diferentes hoje. A maneira de ver, de se divertir, de entender as coisas são diferentes.

Eu vou buscar no modo que eles vêem. Como eu faço parte da igreja, então têm muita criança também. Eu interajo com elas. Então, eu faço o desenho e penso “ela vai gostar disso?, ela vai entender isso?, ela vai achar isso engraçado?”. Então, eu to sempre fazendo essa ligação.

Quais os elementos que você usou na produção do Projeto de Lei para passar para criança o conteúdo?

Quando a gente faz o desenho, a gente usa alguns elementos que passam uma mensagem especificamente. Esses elementos são símbolos pra gente traduzir algumas características que a gente queira passar. A gente utiliza esses símbolos de uma forma que seja próximo do universo da criança.

Por exemplo, o Projeto de Lei usa patins, que é um brinquedo de criança. O significado desse patins é que ele tem mais velocidade. Que remete exatamente a velocidade que o projeto de lei tem aqui na Câmara. Outro elemento que a gente utilizou, é que ele tem várias folhinhas atrás dele mostrando que ele não é só uma folha, mas que ele pode ser maior.

Esses símbolos são importantes para trazer o significado que a gente quer passar e ao mesmo tempo aproximar do universo da criança.

Você acha que esses símbolos são percebidos imediatamente pelas crianças ou é algo mais a longo prazo, que trabalha o inconsciente?

Eu acho que é a longo prazo. Eu acho que de imediato não tem essa associação. Mesmo porque ela não entende, por exemplo, o porquê de ele usar patins. Ela entende, que o fato de ele usar patins, é porque ele é rápido tem mais mobilidade.

Mas ele vai entender o porquê depois que ele ouvir a história que a gente ta contando. A princípio é inconsciente esse elemento.

Quem é o Projeto de Lei (autor-modelo)?

Ele não é uma criança. Mas ele é um cidadão simples. A idéia é que o Projeto de Lei represente todas as pessoas. Então, a personalidade que a gente atribuiu a ele é descontraída, simples...

O Projeto de Lei não tem uma personalidade forte. Não tem uma característica muito acentuada. Ele tem uma personalidade tranqüila. É um cara otimista. Eu acho que todo brasileiro tem que ser otimista. Pra viver bem no Brasil, tem que ser muito otimista.

Então, a gente tentou colocar essa característica nele. O Projeto de Lei é um resumo do brasileiro.

O jeito que ele fala. O boné que ele usa. Mostra uma pessoa simples, uma pessoa comum. É um jovem entre 20 e 22 anos. Que tem a disposição de jovem, de adolescente. E também entende das coisas sérias que são assuntos que fazem parte da vida dele.

O que você acha que as crianças entendem?

Eu acho que as crianças entendem que o fato de ele ser um cara alegre, descontraído. Passa uma boa impressão para as crianças. Elas o recebem como um cara gente boa. Um personagem positivo. Exatamente por ele não ter uma personalidade muito séria, as crianças se identificam com ele. Porque ele mostra um lado positivo. Acho que as crianças entendem bem essa característica.

Você acha que o carisma do personagem pode tirar a atenção do conteúdo?

Eu acho que não. Eu acho que quando ele tem que falar de pontos sérios, ele consegue. O fato de ser otimista, não significa que ele não seja realista. Ele consegue falar de assuntos sérios, sem trazer um tom negativo ou pesado.

Eu acho que não atrapalha o conteúdo. Acho que ajuda!

