

Maíra Fernanda Franco Giúdice

De Vila Sésamo ao Cocoricó: a trajetória dos programas
infantis brasileiros.

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Faculdade de Educação

2007

Maíra Fernanda Franco Giúdice

De Vila Sésamo ao Cocoricó: a trajetória dos programas
infantis brasileiros.

Trabalho apresentado como requisito para
a conclusão da Habilitação de Educação
Infantil à Comissão de professores responsáveis
pelo curso:

Professoras Doutoras: Maria Ângela Barbato
Carneiro, Marisa Del Cioppo, Neide de A. Noffs,
Neide Saisi.

Sob orientação da Prof^a. Dr^a. Neide de A. Noffs”

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Faculdade de Educação

2007

*“A verdadeira maturidade é atingir
seriedade de uma criança brincando.”*

Soren Kierkegaard

*“criança é vida e agente não se
cansa de ser para sempre uma
criança.”*

Toquinho

Dedicatória

Dedico este trabalho primeiramente aos meus pais Nelma e Fernando, por me ajudarem e apoiarem para a realização de mais um sonho.

Dedico também as minhas avós Albina e Zélia e meus avôs Alberto e Caetano, por todo amor dedicado e pela infância cheia de magia que me proporcionaram.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente aos meus pais Nelma e Fernando pelo carinho, paciência e dedicação na realização deste trabalho.

Agradeço ao Leonardo, pelo carinho e compreensão ao longo desse trabalho.

À Prof. ^a Dr.^a Neide de Aquino Noffs pela orientação da pesquisa e pela amizade construída ao longo deste ano.

Resumo

Cada dia fica mais evidente o quanto a mídia, principalmente a televisiva, vem influenciando o desenvolvimento das crianças. Estudos recentes mostram que grande parte das crianças fica mais de 4 horas por dia a frente da televisão.

Muitas vezes as mensagens passadas pela televisão, não contém um real significado para a criança, mas, vale à pena lembrar, que a televisão influencia a formação do caráter e da personalidade infantil.

Hoje em dia, diversos programas são desenvolvidos especialmente para crianças em faixa etária infantil; alguns deles trabalham questões da vivência da criança.

Para a constatação real da influência da televisão, sobre o processo de aprendizagem e formação educacional, foi realizada uma pesquisa sobre a trajetória dos programas infantis brasileiros e a análise de três programas infantis considerados educativos, são eles Vila Sésamo, Castelo Rá – Tim – Bum e Cocoricó.

Com a realização desta pesquisa foi constado a importância dos programas infantis na vida crianças, e como estes podem contribuir para uma nova aprendizagem através da educação à distância.

Palavras – chave: televisão, programas infantis, criança, mídia educativa.

Sumário

Introdução.	
1. Origem dos programas infantis na Televisão Brasileira.....	1
2. A influência dos programas de TV na Educação Infantil.....	5
2.1 Trajetória do programa Vila Sésamo.....	8
2.2 Trajetória do programa Castelo Rá – Tim – Bum.....	10
2.3 Trajetória do programa Cocoricó.....	16
3. Metodologia da Pesquisa.....	19
4. Quadro comparativo dos programas.....	20
4.1. Análise do quadro comparativo.....	22
5. Critérios de análise dos conteúdos pedagógicos dos programas infantis.....	23
5.1 Vila Sésamo.....	26
5.2 Castelo Rá – Tim - Bum.....	32
5.3 Cocoricó.....	43
Considerações Finais.....	52
Bibliografia.....	54
Videografia.....	56
Bibliografia da internet.....	57
Anexos	
Anexo 1.....	58
Anexo 2.....	59
Anexo 3.....	60

Introdução

Com o desenvolvimento tecnológico, os meios de comunicação evoluíram. Cada vez mais, o homem insere-se no contexto dos acontecimentos cotidianos que o cerca; ultrapassa os limites fronteiriços da cidade, do estado, ou do país onde vive; ganha uma visão ampliada do mundo; interage com novos produtos e serviços oferecidos pela mídia eletrônica, impressa e de radio difusão.

A criança não está alheia ao processo da comunicação, dela participa como agente da futura mudança cultural e social. Os educadores – pais e mestres, não mais dirigem a conduta da criança segundo os princípios tradicionais da obediência e da disciplina; hoje, apenas coordenam os valores potenciais que favorecem o desenvolvimento intelectual, social e cultural dos pequenos aprendizes. Valem-se dos múltiplos e variados recursos da mídia, como ricos meios para induzir o processo de “aprender brincando”.

Há, no entanto, o lado perverso da comunicação. Descobriu-se que, o universo da criança está povoado de produtos e materiais ofertados pelo mercado, que estimulam a sua imaginação, e, assim, foi criado um novo mercado de compradores exigentes. Abre-se um extenso mercado consumidor para suprir os anseios e necessidades da criança. Veicula-se, principalmente, pela Internet e pela televisão a propaganda de produtos e serviços com forte apelo consumista. O que se propõe, é que os consumidores mirins de hoje, quando adultos, permaneçam fies consumidores do amanhã. Os pequenos consumidores, diante da propaganda, têm incipiente espírito crítico, por isso, há uma produção cuidadosa de Marketing para atingir e sensibilizar as crianças. Há uma segmentação por faixa etária, e uma linguagem adequada para convencer as crianças a consumir.

É preciso distinguir a Televisão comercial da Televisão pública; esta mais comprometida com a educação infantil, e por isso, com menor pretensão de expor a criança aos apelos de consumo de bens e de produtos finais.

A televisão é um meio de comunicação que está dentro da casa, portanto há um livre acesso a todos os tipos de informações e entretenimentos ao alcance da população infantil. Assim, não se pode negar que a televisão, desde tenra idade pode ser manipulada pela criança e nem sempre havendo a orientação dos responsáveis, então ela se torna a “babá eletrônica”, segundo Knell, Garry*, “são professores naturais”.

O aprendizado infantil é constante e se inicia desde o momento do nascimento, todos os estímulos são fontes de vivências e experimentos que envolvem a criança e ela assimila de acordo com sua capacidade.

Os programas infantis no Brasil, atualmente estão sendo monitorados pelas crianças através de controle remoto, portanto, elas possuem um “paladar” seletivo, refinado, para transmitir informações e/ou aprendizado de forma objetiva, atraente, motivadora e com linguagem apropriada.

Entre outros programas infantis há o Vila Sésamo criado nos Estados Unidos e que trouxe ao Brasil, as experiências de educar com entretenimento, e assim colaborar com o desenvolvimento da criança. Para isso foram envolvidos vários técnicos de comunicação, pedagogos que buscaram ‘fomentar o amor ao aprendizado’*.

Numa época mais recente o programa Castelo Rá – Tim – Bum, realizado no Brasil, foi montado mais ao gosto do perfil da população alvo. Seus idealizadores – produtores, diretores e técnicos, com maior vivência e experiência nesse tipo de programa, nortearam a sua criatividade e seu foco, não só no processo de aprendizagem, mas também no desenvolvimento da cultura nacional.

Atualmente o programa Cocoricó abre mais um espaço para a programação infantil, principalmente para crianças em idade de 0 a 6 anos; ele traz diferentes aspectos da área rural; a criança aprende através da música e brincadeiras infantis tradicionais e conceitos simples. A criança é vista pelos criadores dos programas infantis, como alguém que modifica sua história e que está receptiva para aprender e ensinar de diferentes modos.

Discute-se, no meio acadêmico, em que proporção os programas infantis são apenas uma forma de entretenimento, ou, se além de entretenimento, trazem conteúdo didático-pedagógico. O tema é bastante controverso, pois a “práxis” educativa requer uma gama complexa de atividades, onde a criança precisa desempenhar duplo papel – o de agente e reagente; ora comporta-se de maneira passiva diante de estímulos externos, ora assume uma posição ativa e, como tal, comanda as suas próprias ações e influem nas ações dos coleguinhas,

Neste contexto, os programas infantis veiculados pela televisão são estímulos externos. É uma mensagem recebida passivamente pela criança, sem qualquer interação social, apesar disso, contribui, para sugerir à criança, modelos de comportamento, conceitos e valores, além de úteis informações. No processo de comunicação – telinha/criança – não há diálogo pessoa-a-pessoa,

estímulo/resposta, que permite contestação e revisão de hábitos e costumes. Entretanto, um programa televisivo, dirigido para crianças, está carregado de cenas, cenários e personagens, que enriquecem o mundo mágico da criança, aguçam a imaginação e o poder criativo; desenvolve a sua percepção para um mundo desconhecido. Quando utilizado como fonte e material pedagógico, os programas infantis são excelentes indutores para o aprendizado dirigido, porque, os educadores podem transformar uma matéria prima passiva numa dinâmica de grupo. Assim, as crianças, serão agentes e reagentes, ativos e pró-ativos e passam a participar do processo social, e os personagens saltam da tela para o mundo real. O que era apenas informação incorpora o processo de formação da criança.

Este trabalho tem com intenção identificar de que forma a educação é trabalhada nos programas infantis, e como esses programas influenciaram grande parte das crianças e como objetivo específico analisar os conteúdos educativos abordados em cada episódio dos programas Vila Sésamo, Castelo Rá – Tim – Bum e Cocoricó, mostrando de que forma a aprendizagem é apresentada em cada programa.

1. Origem dos programas infantis brasileiros

Com a chegada da televisão ao Brasil em 3 de abril de 1950, muito já se pensava, que tipo de programação que seria transmitida às famílias brasileiras. A primeira emissora a transmitir programas com conteúdos infantis foi à TV Tupi; a programação era composta por peças de teatros e pelas novelas.

A televisão tinha como principal foco a família, pois, os patrocinadores objetivavam atingir um público mais amplo e não segmentar a audiência, nem tampouco comunicar-se apenas com alguns indivíduos.

A programação da televisão, no Brasil, iniciava-se ao meio dia e o último programa ia ao ar entre onze e meia e meia noite. Os programas direcionados às crianças começavam sempre no período da tarde e iam até a noite. Muitos destes programas infantis tinham nomes sugestivos, e que traziam o nome associado à empresa patrocinadora, como por exemplo, o programa Teatrinho Trol.

Diversos programas, ao longo da história da televisão, fizeram sucesso com as crianças e se tornaram referência da programação infantil educativa.

Para ilustrar aquilo que afirmamos acima seguem abaixo os principais programas que marcaram época do público infantil:

- Clube do Papai Noel (1950)

Primeiro programa infantil brasileiro teve sua origem na rádio Difusora AM, tinha como atração crianças que demonstravam seus dotes artísticos.

- Circo do Arrelia (1951 a 1974)

Programa apresentado pelo palhaço Arrelia e seu sobrinho Pimentinha; era transmitido nas quartas-féias à noite, e nas tardes de domingo. Como atração, apresentava esquetes engraçadas e jogos, além de desenhos animados.

- Circo Bombril (1951 a 1964)

O programa era comandado pelo palhaço Carequinha, juntamente com seus companheiros. Ficaram famosas as músicas para crianças, gravadas por Carequinha, em disco vinil. Eram apresentados diversos esquetes animados onde ocorria a participação das crianças, e entre um esquete e outro, entremeavam-se a exibição de desenhos animados.

- Pullman Junior (1953 a 1978)
Programa que levava o nome das indústrias Pullman. Manteve-se no ar por 16 anos. O sucesso do programa atraiu caravanas de alunos de escolas. O programa era desenvolvido por meio da exibição de desenhos animados e a atividade educativa compunha a atração principal, pois, um contador de história ilustrava as imagens verbais, desenhando tudo o que contava às crianças.

- Clube do Guri (1955 a 1976)
Um dos programas que também tiveram origem no rádio, com o nome de Gurilândia, e quando foi produzido para a televisão recebeu o título de Clube do Guri. Permaneceu no ar por 21 anos. Este programa tinha como foco mostrar crianças talentosas, cantando, declamando poesia, tocando instrumentos e representando.

- Teatrinho Trol (1956 a 1966)
Programa com dez anos de história. Teatrinho Trol mostrava bruxas e princesas, castelos, florestas encantadas, óperas e histórias do teatro e da literatura mundial. Era realizado ao vivo com quatro a cinco cenários.

- Capitão Furacão (1965 a 1969)
Capitão Furacão um programa voltado ao público infantil, onde existe um capitão de jaqueta azul, quepe e uma longa barba, que girava seu leme de um lado para o outro enquanto lia cartas e falava sobre os segredos do mar, organizava gincanas e apresentava desenhos.

- Sítio do Pica- Pau Amarelo (1977 a 1986)
O Sítio do Pica-Pau Amarelo, foi um dos programas mais bem produzidos direcionado ao público infantil, estreou em 1976 com o apoio do Centro Brasileiro de Televisão Educativa e com o apoio financeiro do Ministério da Educação.
No programa eram exibidos, em cada capítulo, histórias baseados na literatura de Monteiro Lobato; muitos personagens ficaram conhecidos como: Emília, Narizinho, Pedrinho e a Cuca

- Bambalalão (1977 a 1990)

Um dos programas de maior repercussão com o público infantil. Bambalalão trazia um cenário em forma de circo, era direcionado para crianças da pré – escola.

As crianças eram divididas em duas equipes que se confrontavam: a do amarelo e a do vermelho. Além das competições, o programa tinha quadros envolvendo teatros de fantoches, narrações de histórias infantis

- Curumim(1981 a 1985)

Programa voltado para crianças de 3 a 6 anos, com quinze minutos de duração, cujo principal objetivo era oferecer oportunidade para que crianças, desta faixa etária, desenvolvessem atividades educacionais.

O programa era preparado com o apoio de equipes técnicas da Secretária de ensino da Prefeitura de São Paulo e buscavam dar apoio às aulas da pré-escola.

As atrações eram conduzidas através de conversar com as crianças da rede municipal, que participavam também de atividades divertidas ao longo de cada programa.

- Tv Tutti- Frutti (1983 a 1984)

A Tv Tutti – Frutti tinha como atração principal, a Turma do Girimum, que era formada por vários vegetais.

Ganhou o prêmio APCA como melhor programa infantil do ano, em 1983.

- Balão Mágico (1983 a 1986)

Programa era comandado por Simony e pelo personagem Fofão (cachorro extraterrestre), o programa misturava números musicais, sorteios e desenhos animados.

Eram utilizadas histórias, antecedendo a apresentação dos desenhos animados. O programa fez tanto sucesso que ganhou uma hora de duração. O sucesso, motivou a gravação de músicas conhecidas, tais como: Superfantástico, Galinha Magricela e um programa especial chamando Amigos do Peito.

- Catavento (1985)

O programa destinado a crianças da pré-escola, com quinze minutos de duração realizado com ajuda de pedagogos e psicólogos. Tinha, como objetivo, desenvolver

conceitos, habilidades e aptidões necessárias para a que a criança fosse capaz de superar algumas falhas no seu desenvolvimento psicomotor e intelectual.

As brincadeiras, dramatizações, canções, bonecos de animação, contribuíam para a melhora no desenvolvimento integral da criança. Trabalhava-se a postura correta; a maneira de como pronunciar as palavras; o conhecimento do corpo; a linguagem gestual; o raciocínio lógico; a percepção tátil, auditiva e visual.

- Xou da Xuxa (1986 a 1992)

A estréia foi em 1986 na Rede Globo; possuía um cenário colorido, brincadeiras e desenhos animados apresentado por Xuxa. Na época, fez muito sucesso na televisão brasileira, transformando a apresentadora em sinônimo de “Rainha dos Baixinhos”.

- Rá Tim Bum (1990)

O programa Rá Tim Bum, tinha uma produção voltada para crianças que estivessem na fase da pré-alfabetização. Um programa inovador, com diversos quadros, onde a criança aprendia brincando.

Por meio da apresentação de diferentes quadros, a criança aprendia noções de higiene, ecologia, cidadania e, de forma divertida, tomava contato com as matérias de Português e Matemática.

O programa ganhou diversos prêmios internacionais como melhor programa infantil. Até hoje é exibido em emissoras de canais fechados.

Os diversos programas, acima descritos, tiveram diferentes abordagens durante os anos em que permaneceram em cartaz. De todos os programas transmitidos, três merecem destaque e serão objetos de estudo, interpretação e análise nesta Monografia, quer seja do ponto de vista pedagógico, ou da descrição de trajetória, dos objetivos colimados, e da ação dos protagonistas.

2. A influência dos programas de televisão na criança.

Nos dias de hoje, é indiscutível pensar qual é o papel da televisão na rotina da criança, pois dentre os meios de comunicação a televisão é a que mais atinge as diversas classes sociais e a que mais defronta com o dia-a-dia do ambiente familiar e social.

Antigamente a criança era vista como um ser que não tinha participação no meio ambiente sendo assim, não era considerado um sujeito capaz de mudar sua realidade e participar na mudança do mundo em sua volta.

O termo infância não era considerado, cabendo à criança a assimilação passiva dos conteúdos dos adultos. A cultura era herdada de pais para filhos, sendo os produtos culturais a própria expressão do modo de vida.

Com a participação da criança na sociedade, os veículos de comunicação como rádio, cinema e televisão influenciaram os adultos e conseqüentemente as crianças.

As mudanças no comportamento infantil, observadas dentro da família, na escola, nas instituições sociais e culturais, despertaram o interesse dos estudiosos sobre o problema.

As emissoras de televisão, na sua maioria nem sempre transmitem informações educativas, muitos canais estão submissos do interesse do público, fazendo com que os programas não sejam capazes de induzir à reflexão e a novos conhecimentos.

Segundo Pinto (1995):

“inúmeros estudos têm comprovado a indiscutível capacidade da televisão não só para transmitir informações, mas, sobretudo para moldar atitudes e determinar valores, através de uma ação direta e indireta sobre a percepção que os telespectadores desenvolvem acerca do comportamento e da realidade social. Está influência contribui decisivamente para o estabelecimento de mudanças comportamentais nos telespectadores, adultos ou crianças, que interpretam mensagens e reformulam hábitos e costumes”.

Muitas são as influências que os programas causam nas crianças, para Greenfield (1998), *“o ato de assistir televisão não é necessariamente uma atividade passiva como todos pensam. Os programas em geral têm aspectos positivos e negativos, que serão necessariamente incorporados no cotidiano das crianças”.*

Uma das grandes preocupações da influência dos programas infantis é pela falta de qualidade e indiferenciação por idade de público alvo. Muitos estudos

advertem que as crianças, em sua maioria, assistem programas direcionados a adultos, o que induzem a despertar sexualidade e violência.

Mas se fossemos analisar muitos programas que se dizem educativos, verificamos que grande maioria auxilia o despertar da maturidade precoce, como no caso dos desenhos japoneses, que mostram a violência de forma abusiva, e normalmente são os que possuem mais ibope nas emissoras.

A criança, cada vez mais, está utilizando a televisão como companhia no seu dia-a-dia. Muitos pais não permanecem em casa, e submetem a criança à livre escolha dos programas que irão assistir, fazendo com que a televisão seja a principal forma de lazer e entretenimento da criança. De forma contraditória, nem sempre podemos julgar os programas de televisão como vilões, alguns, ao contrário do que pensamos, estimulam o lúdico, a brincadeira e os conteúdos educativos. Muitos desses programas favorecem o desenvolvimento cognitivo das crianças, proporcionando as oportunidades de informações e desenvolvimento de novos laços afetivos, de relacionamentos e ensejam a descoberta de um mundo de imaginação.

Em sua grande maioria, os programas influenciam as crianças, que não possuem oportunidades de freqüentarem um sistema educacional de qualidade. Esses programas acabam oferecendo uma prévia para a vida escolar, não apenas um preparo para a alfabetização, mas, também uma contribuição para um aprendizado significativo e interdisciplinar, com conteúdos que possivelmente serão abordados em algum momento na sala de aula.

Muitas são as discussões no sentido de a criança receber uma atenção especial da sociedade, dos profissionais de comunicação e educadores, quando se pensa na produção e na programação que devemos desenvolver para as crianças. Entretanto, essas discussões não possuem opiniões definidas, nem pesquisas que quantifiquem e qualifiquem o poder da influência dos programas disponibilizados para as crianças na faixa etária entre 0 e 6 anos.

Segundo Távola (1998):

“as crianças utilizam a TV como uma das fontes de onde extraem os materiais para organizar e interpretar suas vivências”.

Através de um programa com conteúdos educativos, podemos construir na criança um olhar diferenciado para o mundo, tornando-a um ser crítico e contestador da realidade, mas para que isso ocorra, a criança precisa da participação ativa de um educador.

Com programas bem formulados como, por exemplo, o programa Rá – Tim – Bum, é possível transmitir e ensinar a inter-relação de sentimento, reforçar conhecimentos aprendidos, atuar na formação social e educacional das crianças fazendo e conseguindo a interação de experiências do cotidiano e as produzidas nos programas.

Segundo Guareschi(1998):

“Percebe-se, atualmente, que há uma consciência de que as crianças são espectadores ativos e não apenas receptores passivos esperando ser manipulados pela TV”.

Dessa forma devemos entender que a criança não vai deixar de ser influenciada pelos programas, mas que receberá influência, de acordo com o que permite sua convivência.

Mas, para que um programa seja bem transmitido e recebido de forma adequada à criança, o adulto deve fazer a interlocução entre o meio ambiente e o mundo da criança. Para tanto, é necessário que a transmissão da realidade seja bem elaborada e que pertença ao mundo da criança. Por isso, não podemos dispensar a importante participação do educador e do comunicador, para que essa transmissão seja clara, com conteúdos relevantes, e recebida com prazer pelas crianças.

O próximo capítulo irá abordar a trajetória dos três programas selecionados para análise dos conteúdos, identificando e explicando quais são os personagens e quadros trabalhos nos programas.

2.1 Trajetória do programa Vila Sésamo.

Em outubro de 1972, foi ao ar, pela TV Cultura e pela TV Globo, a versão brasileira de Sesame Street. Pela primeira vez na televisão brasileira foi despertada a preocupação com os programas para crianças, em faixa etária pré- escolar.

A adaptação brasileira do programa, incluía animações e quadros com bonecos, que vinham pré-gravados dos Estados Unidos. Muitas modificações ocorreram no programa, pois o original possuía padrões das crianças americanas, e não se adaptava com a realidade brasileira, como por exemplo o programa original era passado em uma rua, já o brasileiro foi ambientado em uma vila operária, por isso a modificação do nome para Vila Sésamo.

A cada dia, uma nova história era mostrada na Vila; cada história tinha um objetivo pedagógico específico, eram utilizadas muitas situações de estímulo ao raciocínio, criatividade e ação; o ritmo era bem acelerado com o objetivo de não se perder a atenção da criança.

Os quadros propostos eram de curta duração, no máximo de três minutos cada. Vários recursos televisivos, da época, foram utilizados como: animação, efeitos visuais, bonecos e diversas músicas compostas exclusivamente para o programa.

Diversos conteúdos eram abordados no programa, pois, ele era visto como o jardim de infância para crianças carentes, apesar de os episódios serem gravados diante de um censor imposto pelo governo, devido ao regime militar. Os conteúdos foram desenvolvidos com muita tranquilidade, e de fácil entendimento pelas crianças.

Os conteúdos se dividiam em: noções elementares de números, adivinhações, sequências de histórias, cores, alfabeto, higiene pessoal, meio ambiente, memorização, jogos coletivos e principalmente o estímulo à imaginação da criança.

Muitos personagens marcaram época e ficaram conhecidos pelos sua personalidade característica; alguns personagens foram criados especialmente para o programa.

O elenco era composto por:

- Juca: a figura paterna do programa, no papel de um atersão.
- Gabriela: a figura materna que exercia a profissão de doceira.

- Ana Maria: a professora do Mobral, tinha a função de explicar diversas situações às crianças.
- Antônio: namorado da professora e motorista de caminhão
- Seu Almeida: dono do armazém
- Edifício: personagem vestido com uma capa que simulava um edifício e que caracterizava o corpo humano na forma de um prédio.
- Garibaldo: personagem de destaque, era a mistura de um pato com uma galinha, sempre curioso e teimoso, e que gostava de aprender coisas novas junto com as crianças; adorava carinho e gostava de comer abacaxi.
- Gugu: vivia em um barril, e sempre de mau humor.
- Ênio: um adulto criança, que precisava aprender as coisas mais elementares da vida.
- Beto: adulto que convivia com Ênio, mas que não gostava de ensinar nada para ele, pois era bravo.
- Come – Come: bicho que gosta de comer tudo que encontrava pela frente.
- Funga – Funga: um elefante gigante e vermelho que todos achavam diferente.

Vila Sésamo atingiu altos índices no Ibope, apesar de muitas críticas por contestarem sua origem norte-americana. O programa recebeu muitos prêmios pelo seu conteúdo educativo.

Por ser um programa, onde a mídia julga que a criança aprende brincando, Vila Sésamo volta à televisão brasileira em novembro de 2007, com o mesmo princípio, mas com novas atrações e personagens.

2.2 Trajetória do programa Castelo Rá – Tim – Bum.

Castelo Rá – Tim – Bum era um programa produzido pela TV Cultura, em parceria com empresas privadas. Sua estréia, ocorreu no dia 9 de maio de 1994 e é exibido até hoje pela Tv Cultura e pelo canal da TV Rá – Tim – Bum, cuja emissora leva o nome de um dos principais programas vinculados pela Tv Cultura. Foi o programa Rá – Tim – Bum, que deu origem ao nome de Castelo Rá – Tim – Bum.

Quando estreou, era exibido em três horários, às 10h, 15h:30 e 19h, apesar de ser uma continuação, ou até mesmo, um aperfeiçoamento do programa Rá – Tim – Bum. O Castelo, tinha por objetivo, atingir crianças em fase pré escolar até os dez anos de idade.

O programa é passado dentro de um castelo construído em volta de uma árvore; a maioria das narrativas são desenvolvidas dentro do castelo e diversos personagens habitam diferentes espaços do castelo.

A maioria das histórias desenvolvidas, giram em torno do personagem Nino, um menino de 300 anos, que não é aceito em nenhuma escola.

O programa era dividido em diversos quadros, onde, em cada um deles, trabalham-se diversos conteúdos, tais como: população de outros países, literatura, ciência, matemática, higiene, história do Brasil e do mundo, comportamento alimentar, música e brincadeiras variadas.

O elenco era composto por crianças, bonecos e animações gráficas, onde todos interagem de forma realista, fazendo com que a criança se identifique com o que ela imagina, como por exemplo, possuir um animal que fala.

- Alguns personagens contracenavam diariamente, são eles:
- Nino: menino de 300 anos, possuía poderes mágicos (aprendiz de feiticeiro), sentia-se solitário no Castelo, apesar de ter tudo que desejava.
- Zequinha: o mais novo da turma, travesso e que amava sua bola, não tinha medo de novas situações, e adora perguntar “por que?”.
- Biba: menina doce e tranquila, adora aprender novos conhecimentos.
- Pedro: curioso, quer sempre solucionar tudo, mas é um insucesso quando tenta resolver alguma coisa relacionada à matemática.
- Dr. Victor: Tio do Nino e dono do Castelo, feiticeiro e amigo de Leonardo da Vinci, exerce o papel de preceptor do Nino.
- Feiticeira Morgana: boa feiticeira, tem 5.999 anos, vaidosa, tia-avó de Nino, participou de todos os fatos marcantes da história das civilizações. Dificilmente

sai de seus aposentos, e sempre vive em companhia de sua gralha Adelaide, que a ajuda a narrar os acontecimentos históricos.

- A cobra Celeste: uma cobra cor de rosa, vive no tronco de uma árvore e tem a visualização de todos que entram e saem do castelo; gosta muito de conversar, é complusiva e carente; está sempre prestando informações a quem precisa.
- O Relógio: boneco de metal, fica encostado em uma parede; marca sempre o tempo na narrativa; avisa a hora de quem chega e de quem sai do castelo; exerce a função de ligação com o porteiro.
- O Porteiro: boneco de lata, atende a todos que batem à porta, mas só consegue entrar no castelo, aquele que responder a uma senha. A senha pronunciada, já dá uma pista de qual tema será desenvolvido no programa.
- Gato Pintado: mora na biblioteca, passa o dia todo lendo e cuidando dos 1.005 livros que existem; sempre deixa um livro de poesia à vista e é muito solícito a quem necessita de informações.
- Mau e Godofredo: dois bonecos que moram no subterrâneo do Castelo, mais precisamente nos encanamentos. Os dois possuem uma aparência feia. Mau sempre quer passar a impressão de ser uma pessoa má; desafia sempre as crianças com algum enigma, e quem não adivinhar, terá que ouvir sua gargalhada fatal, porém, nunca comete nenhuma maldade. Já Godofredo como assistente do Mau, é inseguro e morre de medo da gargalhada fatal, é muito inseguro.
- Ratinho: boneco feito de massa em computação gráfica, sempre aparece com seu ratomóvel; é sempre bem recebido, e apresenta o quadro pedagógico, sobre o tema - higiene.

No Castelo, alguns personagens visitam-se mutuamente. As visitas acontecem uma vez por semana, como descritas abaixo:

- Penélope: é repórter de jornal e televisão, veste-se sempre de rosa, é elegante e muito feminina, é amiga de Nino e sempre aparece com a missão de passar informações e distribuir afeto. É casada, e tem uma filha que se chama Nina.
- Dr. Abobrinha: imobiliário, que tem o sonho de comprar o castelo; é um vilão, mas ao mesmo tempo, adora brincar com as máquinas que existem no castelo.
- Etevaldo: extraterreste, que tem a curiosidade de conhecer os costumes e as pessoas do planeta Terra; quer saber tudo o que acontece; veste-se diferentemente de todos; provoca situações de descobrimento.

- Bongô: entregador de pizza; utilizada roupas coloridas e é amigo de todos; adora música e sempre está de bom humor.
- Caipora: personagem do folclore indígena; aparece e desaparece facilmente; demonstra sempre bons conhecimentos sobre animais, plantas e sobre os índios. Tem um apetite voraz e muita energia.
- Fadas Lana e Lara: duas fadas, que mostram as comparações existentes entre os objetos.
- Telekid: aparece para responder as perguntas que Zequinha faz, e que ninguém tem capacidade para respondê-las.
- Tíbio e Perônio: dois cientistas gêmeos, que demonstram os princípios científicos.
- Botas Tap e Flap: aparecem raramente para conversar e tirar dúvidas com Nino e as crianças.
- Casa dos Passarinhos: Existem três passarinhos músicos, a cada programa é exibido diferentes instrumentos musicais.
- O Castelo possui diversos ambientes: sala de música, sala da lareira, biblioteca, cozinha, sala de estar, quarto do Nino, torre da Morgana e a oficina de Dr. Victor, onde cada espaço tem uma função pedagógica determinada.

Todos os quadros mostrados, possuem uma função pedagógica, veja abaixo a função de cada quadro:

- ❖ Fadas: O quadro é formado por duas fadas que moram em um lustre, o cenário é constituído por dois divãs e diversos objetos utilizados em cada episódio. A função desse quadro, é fazer com que a criança desvende os enigmas propostos pelas fadas. Em algumas situações, utilizam-se jogos de sequência e de memória.
- ❖ Feiticeira Morgada: Este quadro tem duração de 2 a 3 minutos, onde a Feiticeira Morgana narra acontecimentos, sempre na primeira pessoa. O quadro, tem como objetivo, descrever fatos históricos, onde a feiticeira é uma figura predominante. No quadro, a feiticeira tem o apoio de sua gralha Adelaide para contar as histórias.
- ❖ Mau de Godofredo: O quadro é formado por dois bonecos. O cenário mostra os encanamentos do castelo. A narrativa é baseada em contar casos, trava-línguas e enigmas, e é através dessas narrativas, que acontece uma interação entre os bonecos e as crianças.

- ❖ Os passarinhos: O cenário é formado por um ninho, ovos e palhas. A cada episódio os passarinhos apresentam um instrumento musical diferente. O passarinho macho é sempre quem toca o instrumento, enquanto as passarinhas fazem coreografias de acorodo com a música. A apresentação deles no programa, é sempre requisitada por algum personagem ao longo da história. Este quadro, tem como objetivo, ensinar as variações sonoras de cada instrumento.
- ❖ Ratinho: O quadro é uma animação com técnicas de massinha, onde o principal personagem é um rato azul. Este quadro consiste em apresentar temas como: higiene, reciclagem e principalmente - como é bom tomar banho.
O rato sempre aparece em cena com seu ratomóvel, um veículo movido a controle remoto, que circula pelas salas do castelo.
- ❖ Tíbio e Perônio: Cenário com formato de um laboratório de ciências. O quadro mostra as experiências dos irmãos gêmeos. Com o objetivo de ensinar, como descobrir princípios científicos, o quadro sempre deixa claro aos espectadores que o saber não é algo pronto, e sim, que se controla ao longo de cada experiência.
- ❖ Telekid: Com um cenário virtual, o personagem Telekid surge cada vez que Zequinha tem alguma dúvida que ninguém sabe responder.
Telekid utiliza um controle remoto para demonstrar figuras e situações em que a dúvida não foi respondida. É sempre um trabalho, que envolvem conceitos científicos, semelhantes ao realizado por Tíbio e Perônio. Este personagem é o único que não tem relação afetiva e direta com os personagens do castelo.
- ❖ Fura Bolo e a Dedolândia: Fura-Bolo é apresentado num show da dedolândia. É manipulado pelo dedo indicador. Seu habitat preferido é a cozinha, lugar onde sempre aparece, quando os personagens vão iniciar uma refeição. Outra função do fura-bolo, é lembrar ao Nino e às crianças, que antes de iniciarem uma refeição é preciso lavar as mãos.
Já a dedolândia utiliza um palco em miniatura, para descrever pequenas narrativas, que transmitem noções de matemática, movimentando-se todos os dedos, ao ritmo do rock.
- ❖ Lava-mãos: Como descrita anteriormente, a solicitação de lavar a mão é feita pelo Fura-Bolo, através desse quadro, fica demonstrada a importância e o prazer de lavar as mãos.
O quadro é feito como um videoclipe, onde aparecem diversas crianças lavando as mãos.

- ❖ Poesia Animada: A poesia animada baseia-se em um grande livro de poesias, localizado numa biblioteca. Cada vez que algum personagem começa a ler a poesia do dia, a ilustração nela contida ganha movimento de animação gráfica, que facilita o melhor entendimento da poesia. Sempre se lê, primeiro o título, e depois, o nome do autor.
- ❖ Marionetes: São os bonecos que surgem em um cenário localizado no interior da lareira. Eles se apresentam cada vez representando um país diferente, com o objetivo de ensinar as crianças as diferentes culturas. Os bonecos mostram a elas, o tipo de música, objetos típicos, dança, roupas e a língua utilizada.
- ❖ Caixa de Música: Localizada dentro de uma caixinha de música: bailarinhos apresentam-se dançando, nos mais diversos ritmos e coreografias. O objetivo proposto é revelar as variedades de movimentos corporais existentes nas coreografias.
- ❖ Caixa preta: O quadro é considerado uma caixinha de surpresas, porque são revelados objetos geométricos tridimensionais em transformação.
- ❖ Música do mundo todo: O quadro utiliza um globo terrestre, que, ao girá-lo e ao tocar com o dedo algum país determinado, uma música típica do país começa a ser tocada.
Para demonstrar o respeito entre nações e povos diversificados, são utilizadas imagens animadas.
- ❖ Cavalete Mágico: Um cavalete mágico é montado na sala; nele, o desenho de pintinhos vai sendo desvendado; os pintinhos podem ser vistos movimentando-se.
- ❖ Quadro de pintura: Na sala, foram expostas pinturas; são quadros pintados por pintores famosos. Cada quadro apresenta um estilo de pintura; percebe-se; que os quadros foram pintados em épocas diferentes.
- ❖ Quadro negro: Parecido com uma lousa, o quadro negro forma uma desenho apenas com linhas traçadas; sempre que concluído o desenho, um apagador surge e o apaga.
- ❖ Como se faz: Quadro de origem do programa Rá – Tim – Bum. Apresento, em forma de video clipe, informa todo o processo de fabricação de diferentes produtos.
- ❖ Pianola: Inventado pelo Dr. Victor. Trata-se de um piano, que ao tocar o pedal começa a funcionar; ato contínuo, aparece uma tela dividida por três faixas horizontais. Na tela, no primeiro plano movimenta-se um grupo de bailarinhos;

em segundo plano, mais ao fundo, desenhos de notas musicais; tudo em harmonia – melodias e ritmos de acordo com a dança.

- ❖ Mãos pintadas: Mãos de atores pintadas gesticulam através da mimica. Imitam os movimentos de diferentes animais, acompanhados dos sons característicos de cada um deles.

O programa deu origem a um filme (2001) e uma peça de teatro que levava o mesmo nome. Foram lançados também bonecos, livros didáticos e revistas. Em seguida, houve a tentativa de adaptação do programa, para as telas de cinema, cujo título até foi escolhido, Ilha Rá – Tim – Bum.

2.3 Trajetória do programa Cocoricó

O programa Cocoricó, estreou em 1996. Foi produzido e transmitido pela Tv Cultura.

Com a saída do programa Glub Glub a Tv Culturam resolveu criar um programa, cuja história se desenrolasse em um ambiente rural e que fossem utilizados bonecos.

Cabe lembrar, que o boneco Júlio fez grande sucesso com as crianças. Ele foi criado em 1989 para um especial da emissora, e que recebeu o título “ Banho de Aventura”; nessa oportunidade, participou também do quadro “ Senta que lá vem história” do programa Rá – Tim – Bum; essa foi a última participação, do boneco, em programas.

Com a idéia de um novo programa onde Júlio interagisse com os animais de um fazenda, foi criado então o programa Cocoricó.

No princípio, o programa transmitia, além das história rurais, alguns desenhos comprados de outros países. Já em 2002 o programa passou a transmitir apenas história rurais desenvolvidas pela turma da fazenda.

O programa, tem como objetivo centra,l atingir crianças de faixa etária de 0 a 6 anos. Neles elas aprendem conceitos de convivência, noções de uso de alguns materias escolares; aprendem a distinguir diferentes tipos de culturas e de linguagens; há reforço de atitudes positivas, um melhor relacionamento com o mundo e consigo mesma, corroborando para a integração das pessoas no seu convívio social.

O elenco é formado apenas por bonecos, são eles:

- Júlio: um menino com aproximadamente 6 anos, esperto, afetuoso e curioso. Vem da cidade grande, mora com os avós. Passa por conflitos típicos de sua idade e sempre tenta passar um atitude positiva.
- Avó: Tem um jeito maternal e sempre está disposta a ajudar, o neto Júlio em suas atividades. Não aparece com frequência.
- Avô: O avô trabalha na roça e passa, para o Júlio, ensinamento sobre a área rural. Também não participa das cenas, com muita frequência.
- Alípio: É um cavalo, medroso e ingênuo.
- Lola: Uma galinha já adulta e curiosa. Gosta de ler e contar histórias, mas seu “hobby” preferido é cantar.

- Zazá: Outra galinha adulta é muito inteligente e esperta, mas, às vezes, gosta de provocar os amigos; em algumas situações passa a imagem de ser mal humorada.
- Lilica: É uma galinha criança, dengosa e bem medrosa, gosta muito de brincar.
- Mimosa: Uma vaca bem charmosa e meiga, é a mãe do paiol.
- Caco: Papagaio travesso, que adora pregar peça nos amigos.
- Astolfinho: Um bebê porquinho, que fala mas ainda não anda. Aparece sempre fazendo descobertas típicas do ponto de vista de um bebê; nunca sai de seu quarto.
- Mãe do Astolfinho: Aparece apenas na forma de um braço e a mão; é uma figura bem maternal, preocupada em cuidar bem de seu filho.
- Oriba: Uma indiazinha que mora em uma tribo na mata e que é amiga de todos na fazenda. Sempre ensina os costumes da cultura indígena.
- Galileu: É um personagem que aparece às vezes, pois é um cantor famoso e que viaja muito. Gosta de elogiar a todos, e utiliza para isso adjetivos.
- Dito e Feito: São dois “seres” vilões e atrapalhados. Realizam atos ruins, mas eles acabam sofrendo consequências pelos atos que fizeram.

Para a composição dos cenários do programa, utiliza-se uma técnica tridimensional, e que foca com frequência, as atitudes e as expressões dos bonecos.

Os cenários estão divididos pelos seguintes ambientes: paiol, quarto do Júlio, quintal, berço do Astolfinho e, às vezes, pela casa dos avós.

Já os quadros são divididos em 5 situações:

❖ História central:

São as histórias, que ocorrem todos os dias, e que podem ter a participação de todos os personagens.

Todas as histórias tem começo, meio e fim e podem ser desenvolvidas em todos os cenários.

❖ Diário do Júlio:

É o momento em que Júlio escreve algum acontecimento marcante do dia em seu diário.

❖ Dito e Feito:

Os dois vilões estão sempre elaborando uma maldade e que muitas vezes tem consequências desastrosas e engraçadas.

❖ Brincadeira:

Cada dia, um personagem propõe algumas brincadeiras tradicionais infantis para a turma do paiol realizar.

❖ Música:

É o momento da participação de todos os personagens, eles cantam e transmitem conceitos simples e de fácil memorização para as crianças.

3. Metodologia da Pesquisa

Para que se realize uma pesquisa é necessário que haja uma investigação a partir de referências, principalmente da premissa da contextualização. Quando existe uma produção de conhecimento é imprescindível que não se repita idéias, mitos e conclusões.

O pesquisador não deve precocemente propor teorias e sim, estimular os questionamentos em torno do que está sendo pesquisado.

Existem diversos tipos de pesquisa, este processo de se caracteriza como na modalidade qualitativa, onde serão analisados significados e as ações dos programas escolhidos.

Segundo Teixeira (2001):

“Na pesquisa qualitativa, o social é visto como um mundo de significados possível de investigação e a linguagem dos atores sociais e suas práticas as matérias – primas dessa abordagem. É o nível dos significados, motivos, aspirações, atitudes, crenças e valores, que se expressa pela linguagem comum e na vida cotidiana, o objeto de abordagem qualitativa”.

Ao focar a pesquisa qualitativa, deve se pensar que está não pode tornar o pesquisador um crítico sobre o assunto e nem isenta - lo da possibilidade de cometer alguns erros em suas análises.

De acordo com alguns autores:

“uma crítica bem sucedida é a que explica os fenômenos sob investigação com mais sucesso do que as teorias aceitas até o momento. E, ao fazer isto, ela deve desafiar pressupostos que até o momento tinham sido aceitos acriticamente. Corremos o risco, ao assumirmos um enfoque fenomenológico, socioconstrutivista ou qualquer outro enfoque qualitativo, de substituímos acriticamente nossos próprios pressupostos, pelos de nossos informantes. Deste modo, por arte de um ‘empirismo por proximidade’, a pesquisa qualitativa pode repetir os erros considerados, em geral como sendo associados a um positivismo acrítico”.

(Bauer, Gaskel, Allum 2002).

Não há um tipo de pesquisa que seja isenta de erros, mas sim aquela que melhor se identifica a proposta do trabalho.

Alguns instrumentos para a coleta dos dados serão utilizados como: livros; revistas especializadas na abordagem educacional, bem como recursos áudio – visuais dirigidos ao tema em questão.

Para a realização da interpretação dos resultados serão utilizados alguns parâmetros recomendados por Zabalza, que se constituem nos fundamentos, de um ensino da Educação Infantil de boa qualidade.

Segundo *Bardin (1997)*, análise de conteúdo é:

“um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens”.

Os dados levantados serão analisados, com o objetivo de responder interrogações e propor conclusões sobre o tema em estudo.

4. Quadro comparativo dos programas

Neste capítulo será demonstrado através de um quadro comparativo as principais diferenças entre a trajetória dos três programas selecionados. As diferenças que serão abordadas são: origem, ano de estréia, ano de término, emissora, faixa etária, número de personagens, objetivos de ensino e conteúdos específicos.

4.1 Análise dos dados

O quadro comparativo demonstra as diferenças essenciais entre os diferentes programas.

O programa Vila Sésamo tem uma origem diversificada dos demais programas. O programa, foi produzido originalmente nos Estados Unidos da América, diferentemente dos outros programas, que desde o início foram concebidos no Brasil.

Podemos destacar o programa Cocoricó. A sua estréia ocorreu em 1996, no mesmo ano da promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação, em cujo texto, foram traçados os objetivos do ensino, o respeito à criança e a visão de que a criança é uma produtora de cultura.

Seguindo a cronologia, o único programa que possui um término foi o Vila Sésamo, um dos principais motivos de seu término foi a emissora aonde ele estava que na época era a Rede Globo.

Diferente do Vila Sésamo, os programas produzidos, com exclusividade pela TV Cultura, permanecem no ar até hoje, isso só ocorre devido a preocupação da emissora com a educação, diferentemente de outras emissoras que se preocupam com a audiência de seus programas.

Os objetivos de ensino demonstrados nos programas são diversificados, mas ao mesmo tempo bem parecidos e focam o mesmo tema. O programa que possui mais riqueza de conteúdos é o Castelo Rá – Tim – Bum, porque consegue desenvolver muitos conteúdos, mas alguns deles não podem ser aproveitados para a faixa etária que se direciona o público do Cocoricó. Mesmo assim, o público do programa Cocoricó, também se interessa pelo programa Castelo Ra-Tim-Bum.

Muitos dos objetivos de ensino propostos pelos programas infantis, são conteúdos importantes encontrados no Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil.

Os conteúdos do programa Vila Sésamo e Castelo Rá – Tim – Bum, são bem parecidos e direcionados a crianças em faixa etária da pré-escolar; já os conteúdos do Cocoricó, têm formatos mais simples e mais direcionados a crianças que não possuem muitos conhecimentos prévios.

Cada programa possui suas características próprias, porém, desenvolvem de diferentes formas o mesmo conteúdo, sem perder de vista, o objetivo comum, de

sempre serem programas educativos e transmitir diversificados conhecimentos às crianças.

5. Critérios para análise dos conteúdos pedagógicos dos programas selecionados.

A análise dos programas será realizada seguindo alguns aspectos – chave que segundo Zabalza (1998), julga como condições básicas para uma Educação Infantil de Qualidade.

No capítulo 3 do livro “Qualidade em Educação Infantil”, Zabalza (1998), aborda alguns aspectos que devem ser observados em qualquer “proposta ou modelo de Educação Infantil”. O autor, ao destacar esses aspectos, não quer passar apenas mais um conteúdo ao seu leitor, mas sim quer demonstrar um mecanismo de avaliação da ação educativa na criança.

Estes aspectos podem ser aplicados a qualquer modelo ou abordagem educativa que se queira realizar e através deles, é possível desenvolver uma reflexão do que é transmitido as crianças.

Seguem alguns pontos, que devem ser considerados no processo de análise dos conteúdos pedagógicos:

- ❖ Organização de espaços: Segundo o autor na Educação Infantil é imprescindível que o espaço seja amplo e diferenciado; que a criança tenha fácil acesso a estes espaços, onde ricos cenários sejam construídos, para oferecer liberdade e autonomia às crianças, e assim, elas aproveitarão melhor as atividades conjuntas.
- ❖ Equilíbrio entre iniciativa infantil e trabalho dirigido no momento de planejar e desenvolver atividades: Neste aspecto Zabalza (1998), julga que devemos deixar espaços e momentos para que a criança tenha autonomia, mas é preciso dosar a liberdade de ação da criança, combinando períodos de trabalhos dirigidos, com momentos onde a criança irá decidir o que deseja fazer.
- ❖ Atenção privilegiada aos aspectos emocionais: O autor destaca o fator emocional de fundamental importância no processo da Educação Infantil. A etapa da Educação Infantil para o autor é a que desempenha um papel fundamental

quando se tratam dos aspectos emocionais da criança. Segundo Zabalza (1998), as emoções influenciam, tanto o desenvolvimento psicomotor, como intelectual, social e cultural. O emocional age no nível de segurança da criança. A segurança é uma fonte de prazer; assim, a criança é capaz de assumir riscos, enfrentar as dificuldades e aceitar as relações sociais. Mas para que esses aspectos sejam desenvolvidos é preciso que sejam criadas oportunidades de expressão emotiva e romper com formalismos excessivos.

- ❖ Utilização de uma linguagem enriquecida: A linguagem é uma das vertentes mais importantes da educação Infantil. Para o autor, é por meio da linguagem que se constroi o pensamento, a capacidade de decodificar a realidade e as condições favoráveis para o aprendizado. Para isto, é preciso criar ambiente no qual a linguagem seja a principal protagonista; fazer com que a criança se comunique através da fala em diferentes atividades e que consiga criar todo o seu repertório. É importante salientar que sempre devemos descrever os processos que levaram ao resultado final, e que qualquer oportunidade é boa para desenvolver a linguagem e aperfeiçoá-la.
- ❖ Diferenciação de atividades para abordar todas as dimensões do desenvolvimento e de todas as capacidades: Neste aspectos Zabalza (1998), explica que cada área do desenvolvimento exige uma atenção especial, e que através de intervenções serão reforçados e estabelecidos parâmetros que levarão a criança a um equilíbrio entre todas as suas capacidades. O autor sugere que devem ser trabalhados diversos processos educativos de uma vez só, como por exemplo em uma brincadeira utilizar a música e os movimentos psicomotores.
- ❖ Rotinas estáveis: Uma das preocupações de todo educador é o contexto em que as crianças desempenham atividades rotineiras, através da rotina, deve-se desenvolver o processo, a estrutura, e o conteúdo educativo que se deseja transmitir às crianças. Para o autor, a rotina é um fiel reflexo dos valores que regem a ação educativa e que nos permitem identificar qual a mensagem formativa do nosso trabalho.

- ❖ Materiais diversificados e polivalentes: Segundo Zabalza (1998), devemos utilizar diferentes materiais, cenários para estimular a criança, pois através da diversificação dos materiais, é natural que surjam múltiplas possibilidades de ação, vivências de descobrimento e consolidação das experiências de aprendizagem.

- ❖ Sistemas de avaliação: Para que um programa educacional seja bem desenvolvido é necessário a sistematização de seu processo; o autor sugere que se deve ter uma orientação clara, e avaliar cada passo a ser realizado para verificar se há um avanço dos objetivos propostos em cada atividade. E também é necessário analisar a capacidade de planejamento e avaliação dos processos, bem como a forma como cada atividade vai progredindo no desenvolvimento geral.

- ❖ Trabalho com pais e o meio ambiente: Para Zabalza (1998), os pais tem um papel fundamental na educação, pois a escola tem uma capacidade limitada de ação, pois se conseguirmos que os pais participem das atividades e rotinas educacionais da crianças o enriquecimento do trabalho educativo será crescente. Quando inserida na atividade escolar em sintonia com o meio ambiente familiar, a criança percebe melhor a integração entre a família e a escola; certamente estarão favorecidos os processos de crescimento, autonomia e de segurança.

5.1 Análise do programa Vila Sésamo

A análise deste programa foi feita a partir de alguns quadros que faziam parte do programa. Por ser um programa antigo não foram localizados vídeos inteiros, apenas alguns quadros que faziam parte do contexto do programa.

Foram selecionados seis quadros, onde são apresentadas diferentes atividades, cada quadro possui aproximadamente 5 minutos.

A seguir relatarei alguns quadros que estão inseridos no programa Vila Sésamo para posterior análise:

- Quadro 1:

- *Adivinhação*: A atividade é apresentada pelos personagens Ênio e Beto.

Ênio propõe a Beto que adivinhe o que aconteceu nos desenhos que ele irá mostrar. O primeiro desenho apresentado é o de uma gaiola onde a porta está aberta, Ênio pergunta a Beto: “O que aconteceu aqui?”.

Beto responde que se a gaiola está aberta, é porque o passarinho fugiu, e diz a Ênio que está adivinhação é muito fácil.

Ênio então apresenta outro desenho, onde aparece um homem caído e uma casca de banana, e pergunta a Beto se ele sabe o que aconteceu no desenho. Beto responde que o homem estava andando e pisou na casca de banana e caiu, mais uma vez Beto acerta a adivinha. Ênio então diz que vai apresentar um desenho bem difícil de Beto adivinhar, ele apresenta uma folha em branco e pergunta o que aconteceu no desenho.

Beto diz: “Não aconteceu nada, a folha está em branco”. Ênio então pergunta a Beto se ele desiste de adivinhar, e ele responde que não tem como desistir, pois não há nada desenhado na folha.

Ênio então responde que aquele é um desenho de uma vaca comendo grama.

Beto fala: “Não estou vendo grama” e Ênio responde: “É claro, a vaca já comeu”.

Beto fala: “Não estou vendo a vaca” e Ênio explica: “É que depois de comer a vaca foi para casa”.

- Quadro 2:

- *Produção de um boneco*: Este quadro é desenvolvido pela personagem Prof^a. Ana Maria, juntamente com as crianças que faziam parte de alguns quadros do programa e o personagem Gugu.

A atividade apresentada é da produção de um boneco pelas crianças e a professora. A professora desenvolve com eles, um boneco simples que é construído com materiais diferentes e um cabo de vassoura para servir como o corpo do boneco.

O contexto do quadro é: A professora Ana Maria pergunta as crianças o que está faltando no boneco. As crianças respondem que está faltando o olho, à professora pergunta aonde se localiza o olho, as crianças respondem e colocam o olho no boneco.

Depois de colocarem o olho, a professora pergunta o que mais está faltando no boneco, às crianças respondem que está faltando o nariz, e localizam o nariz para a professora. Mas a professora questiona que ainda está faltando mais uma parte que constitui a cabeça, e eles respondem que é o cabelo, e ajudam a professora a colocar o cabelo.

Após o boneco estar pronto, a professora pergunta se este boneco não lembra alguém que eles conhecem, as crianças contam que parece o Gugu. A professora propõe que eles comparem o boneco com o Gugu, pedindo que as crianças verifiquem se o cabelo, os olhos, o nariz, a boca são iguais do Gugu.

As crianças então respondem que o boneco é idêntico, Gugu então fica muito bravo com as crianças e a professora, pois ele não aceita que foi comparado com o boneco.

- **Quadro 3:**

- *Jogo de damas:* A atividade é apresentada por Garibaldi, Juca e algumas crianças. Garibaldi e as crianças estão “jogando damas”, de uma maneira bem diferente. Juca chega, e pergunta o que eles estão fazendo, Garibaldi conta que estão jogando damas, e explica como eles estão jogando.

Juca começa a explicar como se joga, explicando que cada jogador tem sua vez de jogar, e que as peças brancas ficam de um lado e as pretas de outro, e explica que quando Garibaldi for jogar ele deve dizer, “eu jogo!” e quando for a vez de uma das crianças Garibaldi dirá, “você joga!”.

O jogo começa da maneira correta, mas Garibaldi fica muito triste, pois não conseguiu ganhar o jogo.

- **Quadro 4:**

- *Exercícios físicos:* Gabriela se prepara para realizar exercícios físicos, que serão explicados pelo locutor do rádio.

O locutor pede que se respire contando até três, em seguida ele começa a explicar o primeiro exercício. Gabriela então presta muita atenção para não realizar errado, o exercício é realizado da seguinte forma: separe as pernas, coloque as mãos na cintura e vire o corpo para direita e para esquerda, contando até cinco.

Já o segundo exercício, deve ser realizado desta maneira: junte as pernas, coloque os braços para cima, e pede que Gabriela bata as mãos no chão, sempre repetindo o exercício cinco vezes.

Para a realização do terceiro exercício o locutor do rádio, pede-se que encontre um móvel que seja possível prender os pés, Gabriela escolhe uma pequena mesa localizada na sala. O locutor explica que ela deverá deitar no chão, prender os pés na mesa, colocar os braços para trás, e com calma levantar o corpo, levando os braços em direção dos pés.

Após finalizar o exercício, ele pede que Gabriela respire fundo e se despede, lembrando que voltará amanhã, para a realização de mais exercícios.

Está atividade tem como objetivo desenvolver a atividade motora e demonstrar alguns exercícios que fazem bem a saúde.

- Quadro 5:

- *Comparações das fotos*: Gabriela conta às crianças que deseja selecionar três fotos de Gugu para colocar na sala.

Ela mostra um painel com cinco fotos, e explica as crianças que algumas fotos são iguais, e pede que um das crianças selecione as fotos que são iguais.

As crianças localizam dois jogos de fotos iguais, e comparam às fotos, identificando o porquê elas são iguais. Gabriela pede que uma das crianças retire as fotos que são iguais, e posicione no painel as fotos que serão colocadas na sala.

- Quadro 6:

- *Proporção*: O quadro é formado pelos personagens Ênio e Beto.

Ênio chama Beto e mostra para ele que o pedaço de pizza e o suco de uva dele estão na mesa. Beto pede que Ênio observe o pedaço de pizza dele e o suco de uva.

Beto explica que Ênio que tem mais pizza e mais suco de uva, e que ele tem menos. Ênio entende o que Beto explicou e conta que é fácil resolver este problema, e começa a tomar o suco de uva e comer o pedaço de pizza de Beto.

Mas Beto explica que essa não é a maneira correta de resolver o problema.

Ênio começa a comparar que agora Beto tem mais pedaço de pizza e suco de uva e ele menos, e que não está dividido de maneira certa, e para que o problema seja resolvido come o pedaço de pizza e o suco de uva dele e de Beto.

- ❖ Análise dos conteúdos pedagógicos

- ❖ *Organização de espaços:* Os espaços expostos no quadros são simples, e não utilizam variados recursos que chamem a atenção da criança telespectadora. Todos os cenários utilizados não oferecem muitas informações, em alguns é mostrada uma sala de estar, o armazém, e uma cozinha.

- ❖ *Equilíbrio entre iniciativa infantil e trabalho dirigido no momento de planejar e desenvolver atividades:* Todas as atividades apresentadas possuem objetivos dirigidos, que são trabalhos de diferentes maneiras.
A seguir realizarei a análise dos quadros apresentados anteriormente.

- *Quadro1:*

Está atividade trabalha a adivinhação do que ocorreu no desenho, através desta podemos desenvolver na criança a oportunidade de abstrair dos fatos cenas imaginárias e criativas.

- *Quadro2:*

Muitos conteúdos são abordados e desenvolvidos neste quadro, o objetivo desta atividade é mostrar a criança onde é a localização das partes que formam o rosto. O quadro desenvolve a percepção visual, possibilitando que a criança seja capaz de fazer comparações.

- *Quadro 3:*

O objetivo deste quadro é ensinar como é jogado o jogo de damas, e que para jogar é necessário respeitar a vez de cada jogador e as regras estipuladas.

- *Quadro 4:*

Para que a criança telespectadora realize está atividade em sua casa ou escola, é necessária a intervenção de um adulto, pois o exercício que exercita o abdômen pode ser realizado de maneira errada pela criança.

- *Quadro 5:*

Neste quadro é possível trabalhar conteúdos como: comparações entre imagens, percepção visual e a identificação das pessoas e objetos que fazem parte das imagens.

- *Quadro 6:*

É possível identificar que o quadro tem um objetivo bem direcionado, esta atividade pretende ensinar como a criança deve identificar as quantidades, explicando de maneira bem clara, quando existem mais e menos alimentos.

- ❖ **Atenção privilegiada aos aspectos emocionais:**
Nenhum dos quadros enfatiza e trabalha os aspectos emocionais.
- ❖ **Utilização de uma linguagem enriquecida:** A linguagem utilizada nos diversos quadros são claras e bem objetivas, proporcionando a criança uma fácil codificação do que está sendo apresentado.
- ❖ **Diferenciação de atividades para abordar todas as dimensões do desenvolvimento e de todas as capacidades:** Os diferentes quadros apresentam atividades educativas diferenciadas, mas poucos utilizam em um mesmo quadro diversos processos educativos, todos os quadros possuem uma atividade específica.
- ❖ **Rotinas estáveis:** Por ser um programa educativo, onde apresentam diversos quadros, não é possível estabelecer uma rotina.
- ❖ **Materiais diversificados e polivalentes:** Diversos materiais são apresentados nos quadros, muitos materiais utilizados são de fácil identificação pelas crianças telespectadoras, devido à proximidade que os materiais têm com a vida real.
- ❖ **Sistema de avaliação:** Todos os quadros possuem uma estrutura fixa dos personagens, é possível identificar que a maioria das atividades é bem dirigida. Para que ocorra uma avaliação progressiva das atividades desenvolvidas é necessário identificar os objetivos que se pretende atingir.

- ❖ Trabalho com os pais e meio ambiente: Nenhum dos quadros analisados se refere ao trabalho com a família e com o meio ambiente

Todos os quadros analisados apresentam atividades possíveis de serem realizadas no ambiente escolar, e que podem ser desenvolvidas de diversas maneiras.

Esses quadros atendem a 1º fase do programa, eles são direcionados principalmente para subsidiar crianças que não freqüentavam escolas de educação infantil.

5.2 Análise do programa Castelo Rá – Tim – Bum

A análise do programa será por meio da seleção de dois episódios, cada episódio tem cerca de 30 minutos, onde são desenvolvidos conteúdos diversificados.

Os episódios escolhidos são:

- Tchau, não até amanhã.
- Qual é o seu planeta de origem.

❖ Episódio: Tchau, não até amanhã.

Este foi o primeiro episódio do programa, nele é realizada a apresentação do programa e de cada personagem participante.

- **Resumo do episódio:** Nino o menino feiticeiro está triste, pois mais uma vez não consegue ir à escola. Ele então fica no topo do castelo observando diversas crianças que estão saindo da escola. Pedro, Biba e Zequinha são crianças de diferentes idades, ao saírem da escola, cada um conta que tiveram um sonho estranho. Biba conta que sonhou com um castelo, Pedro com uma bruxa, já Zequinha sonhou com um bicho papão roxo e que dava muita risada. Observado as crianças e ouvindo o que estão falando Nino, teve a idéia de realizar uma magia, onde está levará as crianças de encontro com o castelo.

❖ Análise dos conteúdos pedagógicos do episódio:

- ❖ **Organização de espaços:** Neste episódio é apresentada à criança todos os espaços do castelo e qual a função de cada espaço. Cada espaço é diferenciado, Nino apresentada de forma clara, o que é realizado em cada espaço e quais os itens contidos nesses espaços.

Muitos espaços foram explorados neste episódio com a intenção de demonstrar à criança, o que ela sempre encontrará em cada espaço do castelo.

A organização do cenário é sempre colorido e organizado, aguçando a curiosidade de quem vê o programa pela primeira vez, o espaço mais explorado é a sala onde todos os personagens se encontram.

❖ *Equilíbrio entre iniciativa infantil e trabalho dirigido no momento de planejar e desenvolver atividades:* São apresentados poucos momentos de atividades dirigidas. Algumas das atividades desenvolvidas são:

- *Higiene:* O primeiro quadro direcionado apresentado no programa foi o do ratinho que toma banho. O quadro é desenvolvido por um ratinho que gosta de tomar banho e que ensina através da música como devemos ter uma higiene diária. O ratinho chama a banheira que logo aparece, ele por sua vez começa a tomar banho, demonstrando como devemos limpar cada parte do corpo, após o banho o ratinho se enxuga, passando a mensagem que tomar banho é um hábito bom.

Este quadro foi desenvolvido junto com Pedro e Biba, que se surpreendem por um rato tomar banho.

O quadro explica a importância de se tomar banho e o quanto é importante manter uma higiene diária.

- *Enigmas:* Este quadro é desenvolvido pelos personagens Mau, Godofredo e Zequinha. Nesta atividade Mau faz um enigma a Godofredo que não sabe responder e caso ele não responda terá que ouvir a gargalhada fatal do Mau, o enigma perguntado foi:

Mau: O que é o que é que tem cinco dedos e não é de carne e osso?

Quando Mau faz a pergunta ele faz a contagem dos cinco dedos, mas podemos verificar que o Mau não possui os cinco dedos.

Após a pergunta, Godofredo tenta adivinhar, mas não consegue Zequinha então aparece e responde:

Zequinha: Eu sei! Eu sei! É a luva. O que tem cinco dedos e não é de carne e osso é a luva.

Esta atividade desenvolve na criança a curiosidade e a percepção de outros objetos que tem características semelhantes.

- *Apresentação de uma nova língua e uma nova cultura:*

Esta atividade ocorre quando surge na lareira um fantoche vestido com uma roupa típica alemã, que pergunta a Biba e Pedro, como eles estão na língua alemã. Pedro e Biba não entendem o que o fantoche fala e pede explicação; o fantoche então explica que vem da Alemanha. A apresentação se desenvolve em um cenário típico das vilas alemãs, onde fantoches tocam diversos instrumentos e mostram a dança

típica do país. Neste quadro são mostradas roupas e músicas típicas da Alemanha, e, durante a apresentação, tem-se a oportunidade de desenvolver nova cultura e nova linguagem.

- *Animais*: A atividade apresentada permite a utilização do recurso das mãos, para montar o corpo de um animal. Uma praia é o cenário onde aparece um caranguejo; este caranguejo está representado pela mão humana pintada, que se movimenta como o animal; ora anda de lado, ora anda para traz; levanta as garras que podem morder. O quadro desenvolve na criança o senso da observação, aguça a curiosidade para conhecer um novo animal: - o seu habitat, a sua estrutura física e suas características morfológicas.

- *Como ocorrem as batidas do coração*: A atividade é desenvolvida pelos irmãos gêmeos, os cientistas Tíbio e Perônio. Neste quadro os cientistas explicam como ocorrem as batidas do coração. Num primeiro momento, eles mostram um aparelho médico para ouvir as batidas do coração, e não revelam o nome aparelho. O aparelho mostrado foi montado em tamanho grande, a fim de permitir fácil visualização da criança. No primeiro momento Perônio coloca o aparelho no lugar errado e não no coração, logo após Tíbio mostra aonde se localiza o coração. Tíbio pega o aparelho e fala alto, assustando Perônio que fica com o coração acelerado, logo os cientistas concluem que cada vez que levamos um susto o coração fica acelerado e os batimentos mais rápidos e mais fortes. Outro exemplo apresentado no quadro é que, quando uma pessoa corre o coração também se acelera e bate mais forte. Diante desta experimentação, os cientistas se perguntam: - por que isso ocorre? Perônio, explica que o coração é quem manda sangue para o corpo todo, e por estarmos praticando exercício físico precisamos de mais sangue circulando e o coração acaba trabalhando mais.

Nesta atividade podemos ver bem claro a atividade dirigida, nela é explicada à criança aonde se localiza o coração, qual a sua função no corpo, e porque, em algumas situações o coração funciona rapidamente.

- *Lavar as mãos antes de comer*: Antes das crianças e Nino começarem a se alimentar, o personagem Fura Bolos entra em cena, perguntando às crianças se elas não se esqueceram de nada. No primeiro momento elas dizem que não, então Fura Bolos pede às crianças que olhem suas mãos, e explica, a elas, que é hora de lavar as mãos. Neste momento entra um vídeo onde aparecem diversas crianças lavando

suas mãos; a letra da música explica que, após alguma atividade, sempre devemos lavar as mãos com água e sabão, para que as doenças sejam eliminadas. A atividade proposta neste quadro tem a finalidade de conscientizar e educar as crianças para a prática da higiene e habituá-las a manter sempre as mãos limpas. A música executada é de fácil assimilação, e ajuda a criança a memorizar os princípios da higiene relacionada à saúde.

- *Caixa – preta*: A atividade apresentada neste quadro é onde se localiza a bola perdida do Zequinha. Ao abrirem a caixa preta, as crianças encontram a forma geométrica do círculo. A forma geométrica do círculo vai se transformando em uma bola colorida que é a bola do Zequinha.

O quadro propõe a apresentação da forma geométrica ao telespectador e esta forma geométrica acaba se transformando em um objeto da vida real da criança que é o círculo.

❖ *Atenção privilegiada aos aspectos emocionais:*

Neste episódio um só aspecto emocional foi desenvolvido, ou seja: o medo. O episódio mostra a descoberta do desconhecido, e as crianças têm reações de medo quando se defrontam com novos espaços e pessoas que não pertencem ao seu mundo no dia a dia.

No caso, em questão, trata-se do medo dos personagens Pedro, Biba e Zequinha ao conhecerem a Bruxa Morgana.

A princípio eles tiveram muito medo da bruxa, porém, Nino conversou com eles e lhes explicou que ela é uma bruxa do bem que não faz bruxarias e que, por isso, não prejudicará outras pessoas.

Logo após a explicação o programa mostra a Bruxa Morgana, triste porque as crianças sentem medo dela. Fica muito brava, pois não entende porque toda criança tem medo de bruxa. Explica à sua gralha Adelaide que é normal sentirmos medo e começa a contar uma história de quando ela era criança e que sentia medo de ficar sozinho, medo do escuro e de trovões. Adelaide então pergunta se ela ainda tem medo, a Bruxa Morgana fala que agora ela entende e pode ter uma companhia e não precisa mais ficar sozinha, explica que o escuro é bom para dormir e que os trovões fazem parte da chuva e que a chuva é importante para o meio ambiente, pois limpa o ar. A Bruxa Morgana e a gralha Adelaide começam a conversar sobre o medo de alguns animais, e sobre o medo das guerras, após a explicação sobre o

medo, a Bruxa Morgana olha para a câmera como se estivesse conversando com telespectador, e explica que depois de algum tempo descobriu que é normal sentir medo das coisas que não conhecemos.

O aspecto emocional não pode ser completamente desenvolvido, pois não há um vínculo com o telespectador, mas, é desenvolvida neste quadro a questão cultural das crianças terem medo de bruxa, devido a histórias infantis que foram transmitidas a elas desde pequenas, cujas narrativas tratam as bruxas como símbolos da maldade.

O programa acaba educando de forma parcial a criança e induz à percepção de que o medo é um sentimento natural, e que ela aprenderá a enfrentá-lo sem muita dificuldade.

- ❖ Utilização de uma linguagem enriquecida: O episódio tem uma linguagem simples, mas adequada para a realidade infantil. A linguagem é desenvolvida de várias formas e em vários contextos. As linguagens utilizadas pelos personagens são sempre ditas de forma clara, fazendo com que sua escuta seja de fácil decodificação pela criança.

Podemos identificar que cada personagem tem um repertório marcante, e que está de acordo com a idade e com o objetivo que se propõe o programa; há também utilização de diversas formas de comunicação como: desenho, mímicas, expressões corporais.

- ❖ Diferenciação de atividades para abordar todas as dimensões do desenvolvimento e todas as capacidades: São trabalhadas algumas áreas do conhecimento, tais como: a música, o desenho, a diversidade de cores e as brincadeiras.

As áreas desenvolvidas neste programa foram: matemática, ciências, higiene, conhecimento de mundo e mundo animal. São apresentados diversos conteúdos educacionais, mas apenas alguns utilizam da intervenção dos personagens para uma explicação completa, outras atividades sugerem que a criança utilize o conhecimento que ela já conquistou para chegar a uma conclusão da atividade.

- ❖ Rotinas estáveis: Diferente das escolas, um programa educativo não pode ter rotinas, pois a cada episódio é desenvolvida uma nova atividade e um novo objetivo deverá ser alcançado.

- ❖ Materiais diversificados e polivalentes: São utilizados diversos materiais e cenários diversificados para estimular a imaginação da criança. Os materiais utilizados são sempre coloridos e de fácil visualização, muitos materiais demonstrados são utilizados pelas crianças na escola, como por exemplo: livros, telas, tintas de diversas cores, pincéis, entre outros objetos que podemos encontrar nas escolas como piano, rádio, quadros, relógio, etc.
- ❖ Sistema de avaliação: Para que ocorra este processo de avaliação seria preciso ver qual o objetivo que este episódio quer atingir, mas se fossemos analisar o planejamento do programa, podemos verificar que o episódio tem uma narrativa adequada e contextualizada para a faixa etária que se propõe o programa. Podemos analisar também que as atividades desenvolvidas têm uma progressão e que são interligadas com o contexto principal que é a descoberta e apresentação do castelo aos personagens Biba, Pedro e Zequinha.
- ❖ Trabalho com os pais e o meio ambiente: Neste episódio é trabalhada a conquista de novos amigos e a exposição de um novo modo de vida, identificando que a vida no castelo é diferenciada do mundo real. São contextualizadas também algumas questões do meio ambiente como, a importância das chuvas, para a limpeza do ar.

Este episódio apresenta a imaginação que muitas crianças utilizam em suas brincadeiras, mostrando animais e objetos que falam.

São abordados também conteúdos como a descoberta do novo, o sentimento de medo e a conquista de novos amigos em seu meio social.

- ❖ Episódio: Qual é o seu planeta de origem?

O episódio a ser analisado é o segundo apresentado no programa. Nele são apresentados novos personagens e quadros.

- Resumo: Mais um dia comum no castelo, Nino está cuidando do castelo como de costume. As crianças chegam ao castelo e procuram Nino para brincar, eles só não esperavam que outra pessoa fosse chegar ao castelo.

Chega ao castelo um visitante bem inusitado um extraterrestre, Nino e as crianças apresentam a ele o castelo e as diferentes características do planeta terra.

- ❖ Análise dos conteúdos pedagógicos
- ❖ *Organização de espaços:* Neste episódio poucos espaços do castelo foram utilizados. Os cenários utilizados foram: a sala de entrada, biblioteca e o quarto da Bruxa Morgana.
Todos os espaços utilizados foram aproveitados para as atividades em conjunto dos personagens.
- ❖ *Equilíbrio entre iniciativa infantil e trabalho dirigido:* Muitas atividades apresentadas têm como intuito ensinar a importância da comunicação e as diversas possibilidades de comunicação.

- *Bruxa Morgana e a receita de doce:* O quadro tem início no quarto da Bruxa Morgana, onde ela procura uma antiga receita de doce. Sua gralha Adelaide, a questiona porque esta receita é tão importante de ser encontrada.

A bruxa explica que livros, sinais, cartas, desenhos são alguns tipos de comunicação realizada pelos seres humanos.

Ao começar a explicação a bruxa, lembra de uma história e começa a conta-lá; ela narra que antigamente na época dos homens da caverna, a comunicação era realizada através de desenhos feitos nas paredes das cavernas, e que estes desenhos são as primeiras formas de comunicação existente no mundo.

Este tipo de atividade tem como objetivo contar, como se deu a origem da comunicação e esclarecer que existem diversas formas de comunicação.

- *Passarinhos músicos:* Este foi o primeiro aparecimento do quadro no programa. Este quadro tem como objetivo, ensinar os nomes dos instrumentos musicais e quais os sons que esses instrumentos emitem.

O primeiro instrumento a ser apresentado é a guitarra, o passarinho macho toca a guitarra enquanto as passarinhas cantam uma música emitindo sons parecidos com o que a guitarra emite.

- *Porteiro e o pedido de senha*: Neste momento do episódio é apresentado um novo personagem do castelo – o porteiro.

Ele surge quando as crianças Pedro, Biba e Zequinha chegam à porta do castelo. Ao chegarem, o porteiro se apresenta e conta às crianças, que para entrarem no castelo, precisaram responder com uma senha.

O porteiro conta que a senha do dia será jogar bola, as crianças ficam com uma dúvida; como iram jogar bola se não possuem uma bola? Pedro então tem uma idéia, começa a se movimentar como se estivesse jogando bola, mas está jogando com uma bola imaginária.

Através dessa idéia as crianças conseguiram entrar no castelo.

Este é um quadro onde se trabalha a imaginação infantil, explicando que é possível brincar utilizando a imaginação e a criatividade para construir a brincadeira que se deseja.

- *Hoje meu nome é?* Nino, tem a idéia de mudar de nome, e explica às crianças que cada um terá um nome secreto. O nome de Nino será Ninovaldo, e consecutivamente as outras crianças ficaram com os nomes: Pedrovaldo, Bibavalda e Zecavaldo.

Esta atividade tem como proposta a mudança de nome e a criação de um novo nome, para cada personagem.

- *Cavalete mágico*: Como outros quadros, este é apresentado pela primeira vez no programa, ele sempre será encontrado na sala do castelo, perto da biblioteca. Ele surge no contexto da história quando Biba pergunta a Nino o que é aquele cavalete. Nino explica a Biba e às crianças, que aquele cavalete é mágico, e assim se dá o início da participação do cavalete no programa.

O cavalete mostra um pintor, que começa a desenhar um foguete, e ao lado um menino, em seguida desenha uma flor que será dada a Biba.

Este quadro tem o objetivo de dar pistas de qual o tema do programa, mas, para que a criança telespectadora consiga entender que o desenho é uma pista ele precisará ser orientado por um adulto, caso contrário ele vai achar que aquele só foi um desenho.

- *Fadas Lana e Lara*: As fadas já se apresentaram em outro episódio, neste, elas moram no lustre do castelo, que é apresentado como cenário deste quadro.

No lustre elas mostram uma mesa com alguns objetos diversificados como: um porta-retrato, uma maçã, um castiçal e um vaso com flores.

A fada Lara apresenta os objetos para o telespectador, em seguida, Lana propõe uma brincadeira, sugere que a brincadeira seja a seguinte: ela irá esconder dois objetos existentes na mesa e Lara deverá identificar quais foram.

Esta atividade tem como objetivo propor ao telespectador que identifique quais os objetos que foram retirados, conseguindo trabalhar conteúdos específicos como a percepção visual e jogo da memória.

- *Linguagem corporal*: Este quadro mostra a chegada do ET no castelo. Com sua chegada Nino e as crianças, pensam de que forma podem estabelecer uma comunicação com o ET. Pedro então bate palma uma vez, logo em seguida o ET também bate palma, e assim cada personagem inventa uma forma de se comunicar através do corpo.

O objetivo principal dessa atividade é propor a utilização de uma nova forma de comunicação, sem ser a fala. Os personagens demonstram que é possível estabelecer sons e comunicação utilizando o corpo para isso.

- *Enigma*: Mau como de costume, apresenta um enigma cada vez que aparece no programa, neste ele desafia Godofredo a repetir três vezes a seguinte frase: “Um tigre, dois tigres, três tigres”.

Godofredo consegue pronunciar a frase, em seguida o personagem Mau faz a mesma pergunta em direção a câmera, desafiando dessa forma o telespectador. Neste momento aparece um vídeo com crianças de diversas idades tentando de repetir a frase.

A atividade proposta no enigma é desenvolver na criança, a possibilidade de repetirem as frases e que consigam desenvolver a atenção nas palavras pronunciadas.

- *Desenho*: O desenho entra em cena, quando Nino tenta utilizar outra forma de linguagem com o ET.

Nino desenha o planeta terra e o sinal de interrogação, e apresenta o desenho ao ET, ele não consegue entender o desenho e faz um desenho de acordo com a linguagem que ele conhece.

Este quadro propõe outra forma de comunicação; a atividade de desenho é apresentada como uma linguagem substitutiva, quando não é possível se comunicar na forma oral.

- *Caixinha de música*: A caixinha de música é também utilizada pela primeira vez no programa, ela se localiza na sala de música.

No episódio ela apresenta três tipos de danças típicas da Espanha, Brasil e Japão; três personagens, com roupas características, demonstram como é executada a dança em seus países.

O quadro possui como idéia central a apresentação da música e dança típica e sugere que a dança pode ser considerada como uma forma de linguagem.

❖ *Atenção privilegiada aos aspectos emocionais*: O episódio não utiliza conteúdos que privilegiam atividades emocionais.

❖ *Utilização de uma linguagem enriquecida*: Todos os conteúdos abordados no episódio utilizam uma linguagem simples e de fácil assimilação para a criança.

As atividades propostas apresentam a linguagem como foco principal do episódio, transmitindo às crianças como podem utilizar a comunicação em vários momentos da vida.

❖ *Diferenciação de atividades para abordar todas as dimensões do desenvolvimento e todas as capacidades*: Podemos destacar ao longo do episódio diversas diferenciações das atividades, e a utilização de materiais diversificados para a explicação dos conteúdos.

Para o melhor entendimento de algumas atividades apresentadas foi necessário que a criança utilizasse conhecimentos prévios para um melhor entendimento.

Alguns conteúdos desenvolvidos foram: português, matemática, história, artes e expressões corporais.

Através desses conteúdos foi possível propiciar à criança novos conhecimentos de algumas atividades desenvolvidas por elas no seu dia-a-dia, como é o caso da utilização do desenho como linguagem.

- ❖ *Rotinas estáveis:* Como já foi explicado anteriormente, é impossível desenvolver uma rotina em um programa, pois a cada episódio é narrado novas histórias e proposto novos objetivos a serem atingidos.
- ❖ *Materiais diversificados e polivalentes:* O episódio utiliza diversos materiais como: instrumentos musicais, livros, poesias, desenhos, objetos que algumas vezes fazem parte do cotidiano da criança.
- ❖ *Sistemas de avaliação:* Seguindo a mesma idéia do outro episódio analisado, é preciso identificar qual o objetivo do programa e de que forma ele quer apresentar os conteúdos.
Na questão de planejamento, é de fácil assimilação o contexto da história pela criança, sendo o episódio bem estruturado, com riqueza de exemplos.
- ❖ *Trabalho com os pais e o meio ambiente:* Nenhum conteúdo é utilizado para trabalhar as questões familiares e de meio ambiente.

O episódio analisado teve como objetivo geral submeter à criança ao processo da comunicação, com narrativas e ensinamentos sobre a história da comunicação. Despertar na criança a importância da comunicação, como veículo e meio fundamental e indispensável, para que ela compreenda melhor o mundo que a cerca.

5.3 Análise do programa Cocoricó

Para a realização desta análise, foram selecionados dois episódios do programa. Cada episódio tem um tempo específico, esse tema é apresentado de diversas maneiras, e com uma diversidade de exemplos.

Os episódios escolhidos são:

- Briga.
- Desperdício.

❖ Episódio: Briga.

Este episódio do programa apresenta situações de briga entre amigos em determinadas atividades.

- **Resumo:** Lilica e Caco sempre brincam juntos, mas algumas vezes não querem brincar da mesma brincadeira, e acabando brigando. Eles percebem que brincar sozinhos é muito chato, e resolvem fazer às pazes, e tentar escolher uma brincadeira que eles gostem.

Astolfinho está no berço com sua gaita, e descobre sozinho que as vezes o som pode ser bem alto e bem baixo, sua mãe o ajuda nesta nova descoberta.

Júlio, Lilica, Caco, Foguinho e Alímpio, fazem uma brincadeira bem diferente, a brincadeira se chama: Acorda dorminhoco. Alímpio no começo na brincadeira não gosta muito, mas no final todos brincam e se divertem muito.

❖ Análise dos conteúdos pedagógicos do programa:

- ❖ *Organização de espaços:* Neste episódio são explorados poucos espaços, a maioria das atividades apresentadas acontece no paiol. Cada espaço é bem característico da fazenda, possibilitando que a criança identifique objetos reais. O cenário utilizado é bem organizado, é possível identificar a quais são os locais que cada personagem dorme e convive diariamente. O espaço mais explorado é o paiol, onde todos os animais da fazenda moram.

- ❖ *Equilíbrio entre iniciativa infantil e trabalho dirigido no momento de planejar e desenvolver atividades:* No episódio diversas atividades são apresentadas, muitas delas sempre relacionadas com o brincar.

- *Briga para escolha da brincadeira:* Este é o primeiro quadro com uma atividade direcionada no programa, nele participam os personagens Lilica, Caco e Júlio.

Neste quadro Lilica e Caco estão brincando de futebol de pregos. Lilica sempre ganha à partida, irritando muito o Caco, ela sugere que eles brinquem de esconde - esconde, mas Caco não quer porque não ganhou nenhuma partida o jogo de futebol. Lilica concorda em jogar mais uma partida, só que explica que quem ganhar está partida, escolherá com será a próxima brincadeira. Depois de um tempo de jogo, Lilica marca um gol e avisa que agora eles iram brincar de esconde – esconde. Caco não aceita e fala que não deseja mais brincar com ela. Lilica fica muito brava, e Caco pede que ela vá embora porque não precisa mais dela para brincar. Lilica então vai embora.

Caco olha em direção a câmera, como se estivesse realizando uma pergunta ao telespectador, e diz: “Quem disse que eu preciso da Lilica para brincar?”.

Ele começa a jogar sozinho. Júlio chega e estranha que Caco esteja jogando sozinho, e fala para Caco que nunca viu alguém brincar de futebol de prego sozinho. Caco fica bravo, Júlio explica a ele que o jogo é para duas pessoas e não pode ser jogado sozinho. Caco fala à Júlio que ele é muito chato.

Júlio pergunta a Caco quem vai ganhar dele no jogo, Caco responde que ele vai ganhar dele mesmo.

Júlio não acredita no que está vendo e vai embora. Ele encontra Lilica contando até dez, e pergunta a ela o que está fazendo. Ela explica que está brincando de esconde – esconde. Júlio pergunta com quem ela está brincando, ela diz que com ela mesma.

Júlio não entende, e Lilica explica que ela está usando a imaginação. Júlio explica a ela que brincar de faz de conta às vezes é muito bom, mas que nunca viu alguém brincar de esconde – esconde sozinho. Ele vai embora.

Lilica fica pensando, e não entende porque ela e Caco têm que brigar toda hora. Eles então se encontram e fazem as pazes. Caco pergunta para Lilica se ela quer brincar de esconde – esconde. E ela pergunta a Caco se ele quer brincar de futebol de prego Novamente começa a briga e nenhum dos dois escolhem o que querem

brincar juntos, Júlio chega, e fala que não vão brincar de nenhuma brincadeira escolhida por eles, e que agora eles vão brincar de pega – pega.

Esta atividade tem como objetivo propor que a criança telespectadora, entenda que não é certo resolver os problemas através da briga. É possível ensinar que é preciso ter respeito ao próximo.

- *Diferença entre sons*: Astolfinho está em seu berço, com sua gaita, ele bate a gaita na madeira e descobre que ao bater no berço é possível produzir um som diferente. A gaita cai no chão, e ele chama sua mãe, chorando bem alto. Ela diz a ele que não precisa chorar tão alto, e pega a gaita que caiu no chão e devolve para Astolfinho.

Astolfinho pensa, e começa a chorar alto, e pergunta a sua mãe como ele está chorando. Ela diz que, ele está chorando muito alto.

Ele começa a chorar bem baixo, e pergunta a sua mãe, como ele está chorando agora. Ela diz que ele está chorando bem baixinho.

Astolfinho olha para câmera e diz: “Chorando alto”, ele mostra como chora alto, depois ele fala “Chorando baixo”, e mostra como chora baixo.

Ele chama sua mãe gritando bem alto, e pede que ela toque a flauta para ele.

Ela começa a tocar, e Astolfinho deita e pede que ela toque bem baixo e começa a dormir.

Esta atividade tem como proposta demonstrar a criança como ela pode emitir diferentes volumes de voz.

- *Acorda dorminhoco*: Júlio, Lilica, Caco, Foguinho e Alímpio, decidem fazer uma brincadeira diferente. Júlio pede que Alímpio finja que está dormindo.

Lilica, Caco, Foguinho e Júlio, deveram tentar acordar Alímpio, e quando ele acordar ele deve sair correndo atrás deles, e quem ele pegar vai ser o novo dorminhoco.

Nesta atividade é apresentado um novo tipo de brincadeira, onde é possível desenvolver uma atividade motora na criança e o trabalho em conjunto.

Esta brincadeira pode ser realizada em sala de aula, sendo que a brincadeira pode ser desenvolvida por crianças de todas as idades.

❖ *Atenção privilegiada aos aspectos emocionais*: O episódio não apresenta diretamente uma atenção privilegiada, mas trabalha com a questão de brigar com o próximo e de ficar triste por causa dessas brigas.

- ❖ Utilização de uma linguagem enriquecida: A linguagem utilizada nos quadros é clara, fazendo com que a criança se identifique com a linguagem que ela costuma falar diariamente.
- ❖ Diferenciação de atividades para abordar todas as dimensões do desenvolvimento e de todas as capacidades: O episódio não explora muitas atividades. As atividades exploradas são bem objetivas e direcionadas, fazendo com que a criança telespectadora não se perca no foco principal.
- ❖ Rotinas estáveis: Por ser um programa de televisão educativo, onde cada episódio explora diferentes temas, não é possível estabelecer uma rotina.
- ❖ Materiais diversificados e polivalentes: Muitos materiais são apresentados nos episódios, todos são do convívio real da criança, como por exemplo: gaita, mesa, jogo de futebol de prego o berço.
- ❖ Sistema de avaliação: Todos os quadros possuem um objetivo e estrutura dirigida é possível identificar a reação de todos os personagens.
Para que haja uma avaliação progressiva seria necessário identificar quais são os objetivos que o programa pretende atingir.
- ❖ Trabalho com os pais e o meio ambiente: Neste episódio só identificamos o trabalho com mãe, que no caso é a do Astolfinho que participa das conquistas do filho, e que sempre está por perto para atender o que ele necessita.

Todos os quadros analisados apresentam atividades possíveis de serem realizadas na escola, e que podem ser discutidas como é o caso da briga entre amigos.

- ❖ Episódio: Desperdício.

O episódio a ser analisado tem a participação de quase todos os personagens do programa. Nele é apresentada a criança a importância de não desperdiçar produtos, alimentos, entre outros.

- Resumo: Júlio está no paiol, com seu cavalete tentando fazer alguns desenhos, mas não está conseguindo. Zazá tenta ler seu livro, mas

Júlio fica resmungando tanto que não consegue, Oribá chega e vê que muitos papéis estão sendo desperdiçados.

Alímpio chega ao paiol com um balde cheio de cenoura, Júlio e Oribá não entendem porque ele quer mais cenouras, se ele já tem muitas dentro do paiol.

Astolfinho está mais uma vez, em seu berço brincando, mas desta vez ele está brincando, que está em uma nave espacial. Sua mãe pede que ele vá dormir, mas ele não quer.

A avó de Júlio chega ao paiol, e explica que na fazenda não é desperdiçado nada, ela pega as cenouras que Alímpio trouxe, e prepara o almoço.

Após o almoço Júlio, vai assistir um pouco de televisão e descobre que pode emitir diversos sons, através de alguns objetos e fica muito animado. Leva esses objetos até o paiol, e junto com seus amigos fazem um teatrinho.

- ❖ *Análise dos conteúdos pedagógicos do programa:*

- ❖ *Organização de espaços:* Como no episódio analisado anteriormente, o espaço mais explorado é o paiol, onde vivem todos os animais da fazenda. Neste episódio, é mostrado outro espaço, que é o quarto do Júlio. Todos os espaços são coloridos e bem típicos, o quarto de Júlio é bem colorido e possui muitos brinquedos.

- ❖ *Equilíbrio entre iniciativa infantil e trabalho dirigido no momento de planejar e desenvolver atividades:* Neste episódio são exploradas atividades bem dirigidas com o intuito de explicar que é possível reutilizar diversos materiais.

- *Folhas desperdiçadas:* Júlio está no paiol, tentando realizar um desenho, mas todo desenho que ele não gosta, ele joga fora. Zazá fica observando ele jogar tantas folhas no lixo. Oribá chega ao paiol, e fica impressionada com a montanha de folhas que foram jogadas por Júlio. Ela então começa a desamassar cada folha, e logo consegue juntar muitas delas.

Júlio pergunta a Oribá como ela conseguiu tantas folhas, ela responde a ele que, foi ele quem deu. Júlio não entende, ela explica que Júlio jogou muitas folhas no lixo e que ela pegou todas as folhas, pois podem ser utilizadas de novo.

Zazá explica a Júlio, que a ação dele foi um desperdício. Júlio fica bravo e pergunta a Zazá, quem deixou o rádio ligado a noite toda no quintal.

Esta atividade tem como objetivo explicar que uma folha de papel pode ser utilizada dos dois lados, e mesmo que utilizada desta forma, a folha pode ser reciclada. Neste quadro, é possível demonstrar de forma prática o que muitas crianças fazem no dia – dia escolar, ensinando - as que elas podem utilizar de forma mais correta os materiais da sala de aula.

Mas para que uma criança entenda o que esta atividade se propõe é necessária a intervenção de um adulto para explicar o conceito de reciclagem e que o personagem Júlio está realizando uma atitude incorreta.

- Balde de Cenouras: Alímpio chega ao paiol, com um balde cheio de cenouras. Júlio e Oribá ficam observando, porque Olímpio trouxe tantas cenouras. Oribá pergunta a Alímpio para quem ele trouxe tantas cenouras. Alímpio explica que é para ele comer, mas que ele já está tão com a barriga tão cheia que não aguentaria comê-las.

Júlio fala para Alímpio que ele não pode fazer isso, pois as cenouras vão estragar. Alímpio diz para Júlio que não tem problema, pois se estragarem ele pegará mais na plantação.

Oribá fala que isto é desperdício. Júlio explica a Alímpio que se ele pega as cenouras e não come, ele está desperdiçando.

A vovó entra no paiol, e fala que na fazenda não ocorre desperdício e que ela vai pegar as cenouras que Alímpio retirou da plantação e vai cozinhar – las para o almoço.

Alímpio fala que vai tirar uma soneca e que é para chamar - lo quando as cenouras estiverem prontas.

Neste quadro é possível identificar outra atividade que explica a importância de não se desperdiçar. Para que a atividade fosse de fácil entendimento para uma criança telespectadora, foi utilizada a cenoura, pois é um alimento da vida real da criança, dessa forma fazendo com que ela se identifique com o que está sendo demonstrado. Outra forma de explicação sobre o desperdício, foi a solução apresentada para que as cenouras não se estragassem, ensinando que é possível reutilizar o alimento.

- *É importante dormir:* Já é noite no paiol, Astolfinho está em seu berço brincando, que esta em uma nave espacial. Sua mãe pede que ele vá dormir. Astolfinho diz que não está com sono, e que ele quer pular, pular, pular.

A mãe explica que já está na hora de dormir, Astolfinho pergunta se ele pode brincar mais um pouquinho, sua mãe deixa, mas explica que é bem pouquinho.

Depois de um tempo, a mãe pede que ele vá dormir, Astolfinho pede para ouvir mais uma música em seu radinho, sua mãe deixa, mas fala que ele vai ouvir uma bem curtinha.

Ele escuta a música, e sua mãe o coloca para dormir. Astolfinho levanta, sua mãe pergunta o que ele está fazendo? ; Ele diz que está esperando chegar amanhã. Sua mãe explica que ele não pode esperar, porque senão amanhã ele vai querer dormir mais e mais e não vai fazer nada o dia inteiro. Astolfinho então toma mamadeira e dorme.

A atividade apresentada tem como objetivo ensinar que a criança, não pode ficar acordada a noite toda. Porque senão acordará com muito sono, e não conseguirá aproveitar o dia para brincar e se divertir.

- *Os sons de diferentes objetos:* Júlio após almoçar, vai para seu quarto assistir um pouco de televisão. Ele então começa a assistir a seu programa favorito, nele Júlio descobre que vai aprender a sonorizar. Júlio pergunta olhando para câmera o que é sonorizar. O apresentador do programa explica que sonorizar é brincar de fazer ruídos parecidos com os que aparecem na televisão e no rádio.

O apresentador do programa começa a ensinar a sonorizar. O primeiro ruído que ele explica é o passo do cavalo, ele mostra que é necessário pegar duas cascas do coco e bater as cascas em uma mesa. Júlio fica bem curioso e pergunta qual outro som que ele pode imitar. O apresentador então explica que se ele pegar uma placa de metal e balançar, ele vai conseguir obter o som de uma trovoadas. Depois ele explica que para fazer o som de chuva, é preciso de uma forma de metal igual a que é usada pela vovó para fazer bolo, e um pouquinho de arroz. Então deve - se jogar o arroz dentro da forma, dessa forma Júlio conseguirá fazer o barulho da chuva.

Para finalizar o programa o apresentador dá uma idéia, que Júlio pegue todos esses materiais e que juntamente com seus amigos façam um teatrinho com os diferentes sons.

Júlio vai até o paiol e realiza um teatrinho com seus amigos.

Está atividade ensina como utilizar alguns materiais para produzir diferentes sons. A atividade pode ser utilizada em sala de aula, utilizando a mesma proposta de fazer um teatro com os diferentes sons.

- ❖ Atenção privilegiada aos aspectos emocionais: Neste episódio não são trabalhados os aspectos emocionais.
- ❖ Utilização de uma linguagem enriquecida: A linguagem utilizada é clara e bem explicativa, para que a criança entenda qual o conceito e a importância da reciclagem.
- ❖ Diferenciação de atividades para abordar todas as dimensões do desenvolvimento e de todas as capacidades: O episódio explora diferentes atividades, todas com o mesmo objetivo.
Foram utilizadas diversas técnicas de abordagem para o tema, utilizando sempre atividades que podem ser utilizadas em sala de aula.
- ❖ Rotinas estáveis: Por ser um programa de televisão educativo, onde cada episódio explora diferentes temas, não é possível estabelecer uma rotina.
- ❖ Materiais diversificados e polivalentes: Os diferentes quadros utilizam diferentes materiais. Foram utilizados materiais que grande parte das crianças utiliza diariamente como: papel, plástico, rádio, arroz, formas, televisão.
- ❖ Sistema de avaliação: Todos os quadros possuem um objetivo e uma atividade direcionada. Mas, por ser um programa que modifica seu conteúdo a cada episódio não é possível estabelecer um sistema de avaliação.
- ❖ Trabalho com os pais e o meio ambiente: O episódio não apresenta nenhum quadro que trabalhe com os pais.
Mas é possível identificar que o episódio trabalha com a questão do meio ambiente, até pelo tema do episódio e pelas atividades apresentadas.

O episódio analisado teve como objetivo geral ensinar, a não desperdiçar os diversificados materiais, despertando na criança a preocupação e a responsabilidade que ela precisa ter com o meio ambiente.

Considerações Finais

Após detido estudo dos programas infantis, escolhidos como tema e fonte do processo educativo, e depois de exaustiva análise sobre o conteúdo programático, que incluem: qualidade de produção na formatação de cenas, cenários e personagens; roteiro das histórias, que visem atrair e prender a atenção das crianças; adequação da linguagem ao nível de compreensão da criança; conceitos e valores transmitidos de maneira simples para que sejam apreendidos e assimilados, e assim, incorporem os hábitos e costumes dos pequenos aprendizes.

Os programas analisados, nesta monografia, minuciosamente e repetidamente vistos, utilizaram de inúmeros recursos áudio-visual, tais como: música, dança, desenhos, cantos, objetos reais. Compõem as cenas, figuras de animais humanizados, que dialogam uns com os outros; reagem com indignação diante de comportamentos inconvenientes. Com bom humor, os personagens sugerem formas de conduta, numa ambientação direcionada para o processo da aprendizagem.

Do ponto de vista da produção artística, e da conceituação do propósito de ensinar, os programas foram bem elaborados. E não há o que se contestar, quando se percebe, que os programas têm a intenção clara de despertar na criança a capacidade da imaginação para criar e recriar formas de vida em seu mundo interior.

Com valores tão estimados pelos educadores, pergunta-se: “por que não transformar essa inestimável “ferramenta de aprendizagem” num recurso programático para transmitir ensinamentos?” De fato, há uma conjugação de imagens e conteúdos que entretêm as crianças, e ao mesmo tempo transmitem, a elas, conceitos e valores. Porém, a criança, à frente da televisão, é um receptor solitário que se diverte. Um telespectador passivo, não aproveita, na totalidade, os ensinamentos recebidos; muitos conceitos e valores se perdem, por falta da orientação e acompanhamento de um educador. É desejável que o educador tenha a oportunidade de selecionar programas, e exibi-los de acordo com o currículo escolar; assim, terá rico e excelente material ilustrativo, na transmissão de conhecimentos, conceitos e valores.

Outra questão que deve ser discutida é: - os programas foram produzidos e formatados para uma audiência (público alvo) determinada? A liberdade que a criança tem, para com o controle remoto na mão, “zapiar” de um programa para outro, e este, é sério inconveniente para quem deseja uma educação dirigida.

Recomenda-se que os programas sejam produzidos a partir dos desejos e necessidades das crianças, para tanto, se faz necessária ampla pesquisa de comportamento psicossocial das crianças em cada faixa etária, e que os módulos narrativos, cenas, cenários e personagens, sejam submetidas ao gosto e preferência das crianças antes mesmo de irem ao ar. Evidente que é indispensável a participação ativa de comunicadores, pedagogos e outros profissionais do ensino na construção dos programas infantis, para que se tornem úteis suportes para a educação.

A autora desta monografia estudou minuciosamente os programas infantis, sob dois prismas: de um lado a qualidade da produção televisiva e em especial a propriedade da linguagem de comunicação; de outro o objeto do programa com propositura educacional. Esta análise bipolar só foi possível, porque a autora desta monografia tem formação acadêmica na especialidade – Rádio e TV, além da sua visão sobre o comportamento da criança adquirida no atual curso de pedagógica. Por meio dessa junção de conhecimentos, foi possível observar e analisar os programas infantis sob vários ângulos, e perceber como estes programas são úteis instrumentos educacionais e importantes “ferramentas”, que os educadores podem e devem utilizar. A autora desta monografia obteve ao longo do processo de trabalho, uma visão diferenciada do papel da educadora infantil, onde ela é peça fundamental e elemento indispensável na ligação entre – criança, programa infantil e educador. Sem essa interação, os resultados educacionais, certamente estarão comprometidos.

Enfim, já está na hora de considerarmos os programas infantis televisionados, como parte e fundamental elemento de ensino, que contribui para o processo educativo da criança, mesmo na tenra idade entre 0 e 6 anos.

Bibliografia

ARIÈS, Phillipe. *História social da família e da criança*. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

BAUER, M. W; GASKELL, G. Allum, N.C. *Qualidade, quantidade e interesses do conhecimento: evitando confusões*. In Bauer. M. W; Gaskell, G. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Tradução de Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis, Vozes, 2002.

CAPPARELLI, Sérgio. *TV e Criança: A emergência do mercado de bens culturais*. In Pacheco, 1998.

CARNEIRO, Vânia Lúcia Quintão. *Castelo Rá – Tim – Bum: o educativo como entretenimento*. Ed. Annablume, São Paulo, 1999.

FADUL, Anamaria. Indústria cultural e Comunicação de Massa. Série Idéias n. 17. São Paulo: FDE, 1994. p. 53 - 59.

FOLHA DE SÃO PAULO. *Vila Sésamo em forma aos 38 anos*. Folha de São Paulo, 04/11/2007, p. E11.

[Freixo, Manuel João Vaz](#). *A Televisão e a Instituição Escolar*. Inst. Piaget, Lisboa, 2002.

GREENFIEL, Patrícia Marks. *O desenvolvimento do raciocínio na era eletrônica – os feitos da tv, computadore e videogames*. Summus Editorial, São Paulo, 1988.

GUARESCHI. Pedrinho A. *O meio comunicativo e seu conteúdo*. In Pacheco, 1998.

MAGALHÃES, Cláudio Márcio. *Os programas infantis da TV: teoria e prática para entender a televisão feita para crianças*. Ed. Autêntica, Belo Horizonte, 2007.

PACHECO, Elza D. (org). *Televisão, criança, imaginação e educação*. Papirus, Campinas, 1998.

PILLAR, Analice Dutra. *Criança e televisão: leitura de imagens*. Ed. Mediação, Porto Alegre, 2001.

RODRIGUES, Marcell. *A função social das classes especiais para deficientes mentais em uma perspectiva crítica de inclusão*. Tese de Mestrado, USP, 2006.

SEVERINO, Antonio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. 17^o edição revisada. São Paulo, Cortez, Autores Associados, 1991.

SOUZA, Adriana Maricato. *Programas educativos de televisão para crianças brasileiras: critérios de planejamento propostos a partir das análises de Vila Sésamo e Rá Tim Bum*. Tese de Mestrado, USP, 2000.

TÁVOLA, Arthur da. *TV, Criança e Imaginário*. In Pacheco, 1998.

TEIXEIRA, Elizabeth. *As três metodologias: Acadêmica, da ciência e da pesquisa*. 5^o edição, Belém, UNAMA, 2001.

VEJA. *Como educar na TV*. Veja, 30/05/2007, p.11 – 15.

VEJA. *É o Garibaldi, filho*. Veja, 31/10/2007, p. 132 – 133

ZABALZA, Miguel A. *Qualidade em educação infantil*. Tradução de Beatriz Affonso Neves. Artmed, Porto Alegre, 1998.

ZILBERMAN, Regina (org). *A produção cultural para criança*. Mercado aberto, Porto Alegre, 1990.

Videografia

- **Vila Sésamo** (TV Cultura – Rede Globo/1972)

Produção Executiva: Cláudio Petraglia, Direção: Ademar Guerra. Arquivo de vídeos retirados do site: [www.youtube.com/vila sesamo](http://www.youtube.com/vila_sesamo).

- **Castelo Rá – Tim – Bum** (TV Cultura/1994)

Criação do dramaturgo Flávio de Souza e do diretor Cao Hamburger.

Episódios:

- Tchau, não até amanhã.
- Qual é o seu planeta de origem.

- **Cocoricó** (Tv Cultura/ 1996)

Direção: Fernando Gomes.

Episódios:

- Briga .
- Desperdício.

Bibliografia da Internet

Aliança pela infância no Brasil - www.aliancapelainfancia.org.br

Ateliê da Aurora – www.aurora.ufsc.br

Centro de Referencia Mário Covas – www.crmariocovas.sp.gov.br

Infan Tv – www.infantv.com.br

Microfone – www.microfone.jor.br

Midiativa – www.midiativa.com.br

Mofolandia – www.mofolandia.com.br

Revista Nova Escola: www.novaescola.com.br

TV Cultura – www.tvcultura.com.br

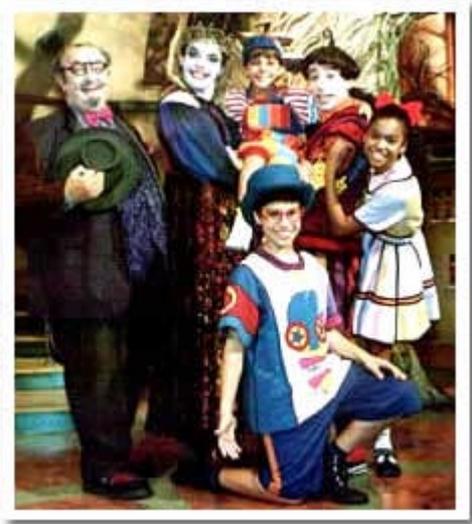
TV Rá – Tim – Bum – www.tvratimbum.com.br

Anexos

- Vila Sésamo



- Castelo Rá – Tim – Bum*



- Cocoricó*

