

**RELAÇÕES TEÓRICAS ENTRE A EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR E OS PROGRAMAS TELEVISIVOS INFANTIS
THEORETICAL RELATIONS BETWEEN SCHOOLAR
PHYSICAL EDUCATION AND INFANTILE TV PROGRAMS**

Profa. Ticiane Baccaglini

Dr. Paulo César Montagner

Faculdade de Educação Física/UNICAMP

Resumo

O presente estudo apresenta reflexões teóricas referentes às relações dos programas televisivos infantis assistidos pelas crianças em idade pré-escolar. Como objetivos da pesquisa, procuramos verificar se existe ou não influência das mensagens contidas nestes programas, que podem apresentar interesses mercadológicos e ideológicos. Apoiados em pesquisa bibliográfica e estudo de campo com observações assistemáticas e entrevistas grupais semi-abertas, abordamos as relações teóricas entre as ações observadas nas aulas de Educação Física infantil. Por fim, desenvolvemos temas referentes ao consumismo, a padronização de costumes, a aspiração de corpo ideal estereotipado, agressividade e a identificação e imitação de atitudes.

Palavras-Chave: Criança; Educação Física escolar; Educação Física infantil; Televisão; Mensagens subliminares.

Introdução

Este estudo trata da possível influência dos programas infantis existentes na programação televisiva, que envolve principalmente os desenhos animados e episódios de filmes infantis exibidos em séries diárias, sobre a fase de formação de crianças em idade pré-escolar.

Esta idéia surgiu devido à observação de que vários destes programas possuem interesses, que são divulgados abertamente, ou subliminarmente, em suas histórias, e também da percepção da relação destes programas com as atitudes das crianças durante as aulas de Educação Física.

O objetivo da pesquisa é avaliar a relação entre estes programas e as crianças, verificando se realmente há influência sobre o comportamento das crianças, e se esta influência são benéficas ou não. O estudo; objetiva também mostrar que os educadores devem agir de forma a intervir e auxiliar os alunos na compreensão das mensagens

embutidas nos programas infantis e nos objetivos destas, possibilitando assim a formação de cidadãos críticos e conscientes.

Metodologia

Este estudo foi realizado através de uma pesquisa bibliográfica, além de observações assistemáticas e de entrevistas grupais semi-abertas.

Como pesquisa bibliográfica entende-se a leitura de vários documentos (livros, artigos, revistas, sites...) que tratem do assunto, servindo como base de discussão e comparação de resultados.

A observação, segundo Lakatos e Marconi (1991), utilizam os sentidos para obter as informações desejadas, e consiste em ver, ouvir e analisar os fatos que se desejam estudar. Existem várias formas de observação, e neste estudo empregamos a observação do tipo assistemática que, segundo os mesmos autores, se trata de uma observação não totalmente estruturada, sendo mais livre e espontânea, que se baseia em colher e registrar os fatos observados, a realidade (os fatos são registrados conforme vão acontecendo), sem que o pesquisador se utilize meios técnicos especiais. É comumente mais empregada em estudos exploratórios.

Observamos as seguintes vantagens com este tipo de metodologia: pode-se ter acesso a uma ampla variedade de fenômenos, permitem a evidência de dados não constantes de roteiros pré-determinados, ajuda a obter provas a respeito de conceitos que os indivíduos não têm consciência, mas que norteiam seus comportamentos. Por outro lado, também foram notadas algumas limitações, como o nível de atenção e perspicácia do observador, a tendência do observador em criar impressões favoráveis ou não no observado e, a dificuldade de coleta quando os fenômenos ocorrem muito rapidamente.

Lakatos e Marconi (1991) definem as entrevistas como uma investigação social, sobre fatos, opiniões, comportamentos etc.

Num primeiro momento deste estudo foi feita uma busca por diversos documentos sobre o tema. Logo após se iniciaram as observações, que foram realizadas com um grupo de crianças pré - escolares de uma escola municipal da cidade de

Campinas. A classe em observação era constituída de vinte alunos, sendo nove meninas e onze meninos, com idade entre quatro e seis anos.

As observações foram feitas durante as aulas de Educação Física, e baseou-se nos seguintes itens: violência, agressividade, vestimentas, materiais escolares, brinquedos, hábitos, costumes, tipos de brincadeira, compreensão parcial de mundo, comportamentos (competição, cooperação, padronização de atitudes,...) e atitudes durante as aulas.

As entrevistas grupais eram realizadas no final das aulas. As questões formuladas para as crianças tinham como foco os programas televisivos preferidos e à razão desta preferência. Após cada aula conversávamos sobre as coisas que mais gostavam em determinado programa, o qual se encontrava entre os selecionados pelos alunos da série infantil.

O material utilizado foi papel e caneta para registrar as entrevistas feitas em grupos com os alunos e para a anotação das observações feitas durante as aulas.

O tratamento dos dados foi feito através da ligação entre os dados obtidos com as observações e as entrevistas coletadas, em conjunto com as informações extraídas do referencial teórico da pesquisa bibliográfica.

As maiores dificuldades encontradas neste estudo foram, conforme previstas por Lakatos e Marconi (1991), as limitações da metodologia em questão e, principalmente a ausência de estudos na área específica.

Reflexões Teóricas Sobre a Criança e Programação Televisiva Infantil

Sobre os Programas Infantis: a criança e as mensagens

Já que iremos discutir a formação das crianças pré-escolares, falemos sobre algumas teorias que norteiam os estudos sobre o desenvolvimento infantil.

Considerando, as teorias do ambientalismo, de John Locke, e do nativismo, de Jean Jaques Rousseau, Bee (1984) mostra que existem duas formas de se pensar o desenvolvimento da criança: o ambientalismo, onde a mente da criança é moldada, a partir do momento do seu nascimento através das experiências vividas; e o nativismo, que considera que a criança já nasce com senso moral inato.

Essas teorias, segundo Bee (1984), deram origem a estudos, que levaram à criação de novas teorias, que dentre outras temos as seguintes: a teoria da aprendizagem Social, as Teorias Biológicas, e as Teorias Psicológicas. Para a autora, as principais características de cada teoria são as encontradas no quadro a seguir:

QUADRO 1 – CARACTERÍSTICAS DAS TEORIAS: APRENDIZAGEM SOCIAL; BIOLÓGICAS E PSICOLÓGICAS

TEORIA DA APRENDIZAGEM SOCIAL	TEORIAS BIOLÓGICAS		TEORIAS PSICOLÓGICAS	
	Teoria do Temperamento	Teoria Etológica	Freud	Erikson
O comportamento é “fortalecido” pelo reforço que se dá às atitudes da criança – se só dá atenção quando a criança é agressiva ela vai agir desta forma sempre.	Cada indivíduo nasce com padrões característicos de resposta ao ambiente e a outras pessoas	O bebê vem ao mundo equipado com um conjunto pré-programado de sinais e respostas aos outros.	Todo comportamento é energizado por impulsos instintivos fundamentais (os sexuais, de preservação de vida e agressivos principalmente)	Durante a vida, cada indivíduo passa por períodos desenvolvimentais distintos onde há uma tarefa específica a enfrentar. – é uma qualidade do ego em cada estágio
O comportamento será mais persistente e resistente quando reforçado num “esquema de reforçamento parcial”.	Essas características de temperamento afetam como o indivíduo responde às pessoas e às coisas ao seu redor.	O bebê é automático, passando a ser intencional posteriormente.	Durante a vida, a criança (e depois o adulto) está centrada na gratificação destes instintos básicos.	Os períodos desenvolvimentais são parcialmente definidos pela sociedade na qual a pessoa cresce (ex: fase que a criança vai à escola difere em cada cultura)
As crianças aprendem comportamentos em grande parte por observação e imitação. Desta forma, elas aprendem também com a tv, com os amigos e professores .	O temperamento afeta como os outros respondem a ele	A manutenção do padrão instintivo depende das respostas das pessoas em torno do bebê	Durante a infância desenvolvem-se três estruturas de personalidade básicas que atuam na gratificação dos instintos (id – ego – superego).	Qualquer tarefa desenvolvimental que não é completada com sucesso deixa um resíduo que interfere na tarefa posterior.
Quando existe um conflito entre o que se diz e o que se faz, a criança vai imitar as atitudes, e não o que foi dito			Quando surgem conflitos entre as diferentes partes da personalidade, o resultado é a ansiedade (mecanismo de defesa)	

Adaptado de: BEE, 1984.

Quanto ao desenvolvimento da moral em crianças pré-escolares, Bee (1984) cita Piaget, dizendo que para esta população, as regras são consideradas imutáveis, e que

qualquer mínima transgressão levará a uma punição. O julgamento nesta faixa-etária tem base nas conseqüências dos atos, e não nas intenções.

Um outro ponto a ser considerado no desenvolvimento da moral, segundo a autora é o tipo de reforçamento e/ou punição, que podem levar à moral ruim e a agressividade. A imitação de atitudes dos exemplos que a criança tem, incluindo a TV também são fatores importantes.

As crianças passam grande parte do dia em frente à TV, assistindo “programas infantis”, principalmente os desenhos animados. Wenzel (2002) mostra através de estudos, que o tempo em que as crianças estudadas pelo autor empregam nesta atividade ocupa a maior parte do dia, só perdendo para o número de horas dormidas, e Bee (1984) apresenta estudos que mostram que a quantidade de episódios violentos é muito maior nos desenhos do que nos filmes adultos (20 a 30 cenas violentas / hora nos programas infantis, em contraste com 9 cenas violentas / hora nos filmes).

A seguir estão alguns itens relevantes apresentados por Bee (1984, p. 294) sobre a relação Tv e agressividade:

1. A violência nos programas de TV é recompensada (quem é violento consegue o que quer);
2. As conseqüências da violência não aparecem na TV. As redes de TV proíbem mostrá-las para que as crianças não vejam a dor, o sangue e ferimentos.
3. Crianças aprendem formas de agressão vendo as acontecer
4. As crianças que assistem a programas violentos são mais agressivas, mas se sofrerem a desaprovação dos pais, esse efeito é reduzido.
5. As crianças que assistem a muitos programas violentos têm atitudes diferentes a respeito da agressão (geralmente a violência se torna uma forma de resolver problemas).
6. O efeito é cumulativo, quanto mais vê, mais agressiva fica.

Segundo esta mesma autora, a frustração; a recompensa pela agressão em casa ou na escola; a imitação de modelos agressivos presentes em seu cotidiano; a rejeição e punição física são outros fatores que influenciam na agressividade. Deve-se também levar

em conta que na fase até os quatro anos a criança tende a ser mais violenta, tendo este tipo de comportamento reduzido posteriormente, quando se dá início a fase cooperativa.

A UNESCO, estudando a relação Televisão e Formação de Crianças num congresso no Distrito Federal em 2003, chega à conclusão que este tipo de tecnologia oferece inúmeras e maravilhosas alternativas de acesso ao conhecimento, mas que, a forma como têm sido disponibilizadas aos receptores na maior partes das vezes, é antiética.

Levando em conta essa grande exposição das pessoas à televisão e a falta de ética citada pela UNESCO, nos confrontamos com um grande problema, pois as pessoas, por considerarem este meio de comunicação como uma forma de entretenimento, não prestam a atenção devida ao conteúdo transmitido, e ficam mais susceptíveis às mensagens transmitidas explicitamente ou ocultamente, sofrendo assim uma maior influencia em seus valores culturais, sociais e comportamentais.

Fusari (1985) e Wenzel (2002) ainda lembram da ausência de programas infantis realmente educativos nas emissoras de TV, ficando grande parte da programação infantil restrita àquelas produções com fins consumistas e baseados em interesses políticos.

Analisando todos estes dados, chega-se a conclusão de que a TV pode divulgar ideologias com interesse de controlar a população, desde as crianças até os adultos, e para isso utiliza as várias técnicas que ocultam a realidade e fazem com que o telespectador acredite que a verdade é o que ele está vendo. Betti (1998) diz que esta é uma linha de pensamento que classifica a televisão como conservadora e alienante, mas que existem também apontamentos que a tratam de outra forma, com um grande potencial para permitir uma ampliação do mundo aos telespectadores, que, por não serem passivos, interagem com as informações que recebem.

Pacheco (1995) também faz uma reflexão excelente sobre o porquê e a forma de que se utiliza a mídia para influenciar o ser humano, citando que a necessidades estabelecidas como prioritárias pelo mercado são maiores do que aquelas de que os indivíduos realmente precisam. As necessidades reais poderiam atendidas facilmente através das relações entre as pessoas, ou, de forma abstrata, pela arte e cultura. Concluindo, a autora diz que embora o Homem seja, na abstração, dono de suas idéias,

é exatamente nesta abstração que a mídia age, proporcionando uma satisfação idealizada das carências humanas.

Através das abstrações, pode-se perceber, então, que há como controlar as vontades e desejos dos indivíduos, principalmente as crianças (mais fáceis de serem manipuladas), de forma que atendam aos desejos do emissor (que podem variar desde uma maior audiência e consumo de produtos, até a divulgação de uma ideologia) sem qualquer tipo de questionamento ou contestação.

Abaixo construímos um quadro com algumas das idéias de Wenzel sobre esta possível influência:

QUADRO 2 - ASPECTOS MENCIONADOS POR WENZEL E RELEVANTES PARA ESTE ASSUNTO

TEMA	IDÉIAS
Riscos da exposição aos meios de comunicação	Muitos estudos, alguns já antigos, alertam para o risco de exposição de crianças a programas objetáveis, devido à possibilidade de influência desse meio de comunicação sobre as pessoas
Influência	A TV influencia indivíduos de indistintas características individuais, com diferentes níveis de educação e classe social, de várias etnias e religiões, e é desta forma que atinge as pessoas física e psicologicamente, afetando a qualidade de vida de cada um.
Mecanismo de ação	Essa influência é explicada, com a ajuda de Pacheco (1995), pela predominância da ação neste tipo de programação, onde tudo acontece muito rápido, não permitindo uma reflexão sobre o que está acontecendo. É por causa disso que a criança e o adolescente só conseguem ler a mensagem através da identificação com alguma situação ou personagem, que carregam em si os valores da ideologia dominante, que serão transmitidos a ele.
Identificação	A identificação emocional e cômica das crianças e adolescentes com as situações apresentadas, que levam à diversão momentânea, é que faz com que os valores dos personagens e situações, inconscientemente se mantenham depois do programa.
Reconstrução de experiências anteriores	Essa identificação é a objetivação de uma experiência vivida que pode ser reconstruída quando o indivíduo consegue relacionar os elementos que constituem tal situação.

Adaptado de: WENZEL, 2002.

Pacheco (1985) ainda diz que a criança começa a desenvolver a representação social através da interiorização de ações por ela realizadas, e também das ações

realizadas por situações que ela observa. Essas atividades vão originar relações interpessoais que permitem uma nova significação das coisas e de suas relações. Com isso é que a criança começa a formar valores sobre si mesma e sobre o mundo.

Como os meios de comunicação também reproduzem relações interpessoais, a criança ao observar o que acontece em determinadas situações, se identifica com algumas delas (que se inserem em seu contexto), e passa a ter como verdades às atitudes que foram tomadas diante de tais situações, mesmo que estas não sejam as melhores opções.

Outro argumento que deve ser considerado quando falamos da relação dos cartuns¹ e das crianças é o caso dos desenhos para adultos exibidos no meio da programação infantil, como é o caso dos Simpsons (desenho indicado como o preferido por crianças e adolescentes em pesquisa feita por Wenzel, 2002). Este desenho, segundo Wenzel possui a seguinte filosofia: “questione a autoridade”, e é isso segundo ela, que se torna a maior causa para a rebeldia, principalmente para os adolescentes.

As Mensagens nos Programas Infantis

Para discutir este assunto nos debruçamos sobre três aspectos:

1. a subliminaridade, entendida como uma forma indireta de se propagar mensagens, escondendo-as no meio da programação;
2. a história do desenho animado, como o princípio da transmissão de mensagens desde a sua origem; e, por fim;
3. as ideologias e valores presentes nos desenhos, que se configuram, em grande parte, como mantenedora da ordem social vigente.

Subliminaridade

A palavra “subliminar” tem origem latina e deriva de duas outras: sub (abaixo), e limen (limiar), significando abaixo do limiar. Pode-se perceber tais mensagens, inconscientemente, e acredita-se, que elas podem influenciar os comportamentos de uma pessoa através do estímulo que provocam no subconsciente.

¹ Entende-se por Cartum, desenhos que caracterizam exageradamente personagens ou situações.

Calazans (1999) diz que tais mensagens ficam latentes e só são ativadas na hora em que forem requisitadas.

As propagandas subliminares são utilizadas com base em princípios da natureza psicológica. Ferrés (1998), explica que apesar da racionalidade dos Homens, estes tomam atitudes baseadas, na maioria das vezes, em estímulos inconscientes. Sendo assim, a televisão utiliza as emoções para persuadi-los, deixando de lado o lógico e o racional.

A informação é outra poderosa ferramenta de persuasão. Conforme Ferrés (1998) informação é poder, e a informação está cada vez mais concentrada nos grandes veículos de mídia. Diante disso, passa a existir um controle muito grande sobre que tipo de informação deve ser transmitida, de acordo com o propósito desejado, no caso, a manipulação implícita. Ferrés explica esta manipulação como uma forma de mascarar a realidade através da seleção de fatos, da distorção e descontextualização da informação transmitida, originando uma realidade que não corresponde à verdade.

Existem mensagens subliminares em toda a natureza. É praticamente impossível uma pessoa "normal" digerir todo esse bombardeio de informações.

Enfim, a atuação da mensagem subliminar consiste na associação significados importantes ao produto que se quer vender. Estes significados podem ser positivos ou negativos, pois para cada tipo de produto existe um tipo de consumidor, com um perfil psicológico diferente.

Através destas informações podemos perceber que objetivo maior da utilização das mensagens subliminares é a manipulação da mente das pessoas. Como o telespectador não percebe conscientemente as mensagens que lhes são transmitidas, ele não tem a opção de aceitá-las ou rejeitá-las, o que desrespeita um dos direitos do consumidor que é a liberdade de escolha.

Sabe-se que as mensagens subliminares também podem ser utilizadas positivamente, mas é fato que atualmente elas são utilizadas não para despertar e alimentar a consciência humana, mas para manipulá-la. Calazans (1999) fala dessa utilização positiva nas áreas da saúde, são para auxiliar no tratamento de fobias, manias e compulsões, e da educação, auxiliando na aprendizagem de idiomas, como nos cursos nos quais fitas tocam no travesseiro e aprende-se dormindo.

Franco, em entrevista para o site da PUC – Poços de Caldas (www.comp.pucpcaldas.br, 2002) diz que as mensagens tem sido estudadas para serem utilizadas com um novo objetivo: uma forma sofisticada de armamento.

Atualmente o subliminar tem sido estudado por militares de diversas partes do mundo como um possível armamento sofisticado, inspirados pelo famoso "pânico Pokemon", episódio ocorrido no Japão há alguns anos atrás, quando uma seqüência de cores emitidas em alta velocidade por um dos personagens do desenho animado Pokemon, induziu uma reação semelhante a de um ataque epiléptico em centenas de crianças japonesas que o assistiam pela televisão. (www.comp.pucpcaldas.br, 2002)

Algumas técnicas que propiciam a estimulação subliminar são as seguintes:

QUADRO 3 - TÉCNICAS QUE PROPICIAM A ESTIMULAÇÃO SUBLIMINAR

TÉCNICAS	DESENVOLVIMENTO PROPOSTO
A figura e o fundo	Os publicitários aproveitam este fato para colocarem mensagens subliminares no fundo da imagem.
Embeding	É o processo de esconder uma imagem sob a forma de outra. Ex: em um copo com várias pedras de gelo (anúncio de um uísque), desenhando de forma sombreada uma caveira em uma das pedras, pois é provado que as pessoas que bebem têm uma atração pela morte.
O duplo sentido	O duplo sentido das palavras enriquece o significado virtualmente em qualquer estímulo simbólico.
A luz e o som de baixa intensidade	Um comercial em preto e branco (em meio a outros coloridos), chama mais a atenção das pessoas, assim como a falta de som também atrai mais a atenção em meio a tantos sons apelativos.
Os flashes de imagens e luz ou som de fundo	No caso dos flashes, há uma experiência bastante comentada, que foi a inserção de uma propaganda da Coca-Cola, no meio de um filme no cinema. A propaganda foi passada tão rapidamente no meio de um filme, que o cérebro só conseguiu captar de forma inconsciente, fazendo com que a maioria das pessoas comprasse uma garrafa de Coca-Cola durante o intervalo do filme.

Adaptado de: CALAZANS, 1992.

Todas essas informações sobre mensagens subliminares foram obtidas através de estudos que somente foram possíveis depois da década de 50, quando este assunto foi descoberto e transformou-se em uma grande polêmica. Desde então muito se discute sobre sua eficácia.

Muitos psicólogos e acadêmicos considerados sérios a tratam como sensacionalismo, o que leva a um grande descaso por parte da sociedade e dos governos

que não se preocupam em criar leis que proibam a manipulação gerada pela propaganda subliminar.

Um dos motivos para este descrédito, segundo Franco in www.comp.pucpcaldas.br (2002) é a associação das mensagens subliminares ao misticismo e/ou satanismo presentes em muitos sites amadores (o que segundo os estudiosos da área não passa de falácia).

Relacionando as mensagens subliminares às crianças, vemos que estas são, provavelmente, as mais facilmente induzidas por tais mensagens, uma vez que, como já vimos, passam horas na frente de uma televisão, e as mensagens subliminares estão embutidas até mesmo na programação infantil.

QUADRO 4 – OUTROS EXEMPLOS DE ESTIMULAÇÃO SUBLIMINAR

EXEMPLOS	COMO FUNCIONAM?
Chevrolet	um <i>jingle</i> brasileiro com um ritmo contendo um ciclo de 72 batidas por minuto provocava, subliminarmente, memórias inconscientes do ritmo cardíaco da mãe o amamentando, persuadindo-o a amar e sentir-se protegido pelo automóvel-mamãe. Este <i>jingle</i> fazia o consumidor regredir a um estágio psicológico infantil, criando o desejo pelo carro anunciado.
Empresas	Colocam vírus nos computadores dos funcionários, que fazem piscar na tela frases como " <i>trabalhe mais rápido</i> " para aumentar a produtividade dos empregados.
Supermercados	Instalam som ambiente com as frases " <i>sou honesto</i> " e " <i>roubar é errado</i> " a fim de reduzir os índices de furtos entre os clientes.
Popay	Num determinado período da história dos EUA, foi estimulado o consumo de espinafre na população, com o intuito de diminuir a uma onda de anemia. Foi quando criaram o personagem Marinheiro Popay e a Olivia Palito. A história mostrava como mensagem subliminar o espinafre, utilizado para o personagem ficar forte e enfrentar seus rivais. Outra mensagem subliminar presente neste desenho era o cachimbo do Popay que estimulava o consumo do tabaco.
Pokemon	a utilização de técnicas hipnóticas em um dos episódios do desenho, através de luzes que piscam em grandes velocidades (54 vezes em 5 segundos, no caso), com o objetivo de aumentar a identificação do telespectador com o desenho, levou a explosão de uma nova doença, a epilepsia televisiva.

Adaptado de: CALAZANS, 1992.

História do Desenho Animado

Analisando também a história do desenho animado podemos perceber a presença dessas mensagens subliminares na sua própria criação, já que se acredita que o desenho começou através da criação de alguns brinquedos, na maioria de imagens circenses, que davam a ilusão de movimento aos olhos humanos; tais brinquedos provocavam um fenômeno ótico, que seria a persistência da imagem na retina durante um pequeno intervalo de tempo (aproximadamente 1/16 de segundo), após atingi-la. Descobriu-se assim que ao criar imagens fixas e seguidas, com uma pequena diferença de posição entre cada uma tem-se a sensação de que o objeto da imagem está em movimento, desde que o intervalo entre cada imagem seja menor do que 1/16 de segundo. Assim sendo, o desenho é na realidade a transmissão de uma mensagem que não existe de verdade, o movimento, e é da mesma forma que se transmitem valores.

Walt Disney foi, segundo Wenzel (2002), um dos mais destacados artistas nesta área, e foi também o que deixou mais marcas ideológicas e políticas no cinema de animação americano, tendo como legado a construção de um verdadeiro império nas atividades de comunicação e lazer.

Mais uma vez; podemos relacionar os desenhos e as mensagens subliminares. Juntos, eles são utilizados para a transmissão de valores desejados com conseqüente transformação das pessoas em padrões a serem seguidos.

Valores Presentes na Programação Televisiva Infantil

Alguns estudos procuram detectar nos programas infantis valores e a intenção do produtor em transmitir estes valores, é o caso de Wenzel (2002), Pacheco (1985) e Fusari (1985), que estudam os desenhos animados em particular. A seguir veremos alguns dos valores encontrados nestes estudos.

Nos desenhos e séries de Super-Heróis a sociedade é representada como uma, estática e harmônica, sem qualquer antagonismo. A “ordem natural” é quebrada por vilões. Os bons defendem essa legalidade “dada pelos superiores” sem questioná-la. Este maniqueísmo reduz todo e qualquer conflito entre o bem e o mal, sem considerar

que em uma sociedade as pessoas e os grupos possam ter opiniões e interesses divergentes, reforçando a ideologia dominante.

Comumente, não se mostram personagens mediando uma vida infantil, não apontando, portanto, uma apresentação da infância. Apontam, ao contrário, mediadas pela expressão caricaturada e exagerada, acelerada de cinema de animação, significados de uma vida adulta como: a conquista de parceiros amorosos, a conquista de prêmios em dinheiro, os desempenhos profissionais, e a manutenção da moradia e de aspectos da vida pessoal. Podemos, também, citar, como exemplo, as personagens Pica-pau e Pernalonga que protagonizam narrativas com esses temas. Nestes desenhos, as desavenças são tratadas como um jogo; e o que prevalece é a esperteza, a astúcia; jogo em que ser o mais forte, mais esperto, não significa, necessariamente, ser o maior.

Estas contradições do personagem de cartum, segundo Wenzel (2002), permitem sua identificação com a criança, um futuro adulto. Afinal, a criança pensa, fala, veste-se e comporta-se como o adulto, mas ainda não superou sua animalidade.

Segundo Fusari (1985) os personagens desses programas infantis, em sua maioria, representam ambigüidades, com multiplicidade de significados, leituras e interpretações, que satisfazem as necessidades, as aspirações, e as projeções mais variadas das diferentes camadas sociais. Exemplificando, a autora utilizou alguns personagens como: Mickey (poder individual, respeitador do poder institucional por seus méritos, qualidades e amigos leais); Donald (anti-herói é um indivíduo comum e simpático, meio preguiçoso, tentando sobreviver. É um fracassado); Tio Patinhas (herói/vilão. Venceu com o capitalismo por suas próprias virtudes e esforço); e também os Peanuts (crianças que vivem e fracassam, agem e buscam respostas às questões). Em todos os casos, os personagens representam o comportamento de adultos.

Um outro valor muito presente nos desenhos e séries infantis; principalmente nos atuais, é a agressão física e verbal, além da desonestidade. Alguns estudiosos consideram, por isso, essas produções como grandes responsáveis pelo aumento da violência por parte das crianças, mas alguns estudiosos lembram que os receptores de diferentes classes sociais recebem as mesmas mensagens de maneiras diferentes, o que influencia na forma de manifestação que cada um tem dessas mensagens.

Quanto a prática esportiva, ela também está muito presente nos programas infantis, que segundo Betti (1998), tratam do esporte da seguinte maneira: os mocinhos ou super heróis sempre possuem as características de atletas-fortes (às vezes usam atletas para combater o mal, e às vezes usam outros personagens, cuja imagem é de um atleta, mutantes por ex). Outros programas vivenciam situações que levam aos mesmos sentimentos provocados pelo esporte: experimentam frustração, desafios, tensão, cooperação, exigência dos adultos, exclusão, vitória e derrota, aqui poderíamos mencionar o personagem Pelezinho, de Maurício de Souza.

Uma nova tendência surge na arte do desenho de animação, os chamados “desenhos animados para adultos”: “South Park”, “Beavis e Butt – Head”, “Futurama” e “Os Simpsons”. Esses programas são sarcásticos, politicamente incorretos, mostram baixarias e preconceitos através de suas personagens. Mesmo destinando-se prioritariamente para adultos, cerca de 40% do público desses desenhos são crianças.

Nós levaremos em conta outros valores, além desses: a padronização de costumes; agressividade; estímulo ao consumismo; mitificação e idolatria de personagens; internacionalização de hábitos; estereotipação de atitudes e da aspiração de um corpo ideal.

A Escola e Algumas Pesquisas e Relações com a Programação Televisiva Infantil

Ao analisarmos os valores citados no capítulo anterior, surgiram algumas dúvidas:

- ☞ Será que são estes os valores que devem ser mostrados nos programas infantis?
- ☞ Mas já que são, como utilizá-los para uma melhor formação das crianças?

É neste ponto que encontramos o papel dos educadores, que devem ensinar os alunos a analisar criticamente o que recebem dos meios de comunicação, para decidir se devem ou não aceitar o que lhes está sendo transmitido.

Fusari (1985) sobre este assunto diz que, as pessoas que utilizam os meios de comunicação têm que aprender como agir frente a estes, objetivando a formação de uma consciência crítica.

Essa conscientização frente aos meios de comunicação, que como já vimos, é papel do educador, não significa que devemos censurar ou regulamentar o que está sendo transmitido na TV, mas sim, que o telespectador deve aprender ao que escolher e como escolher o que vai assistir, afinal, a TV também tem pode ser muita bem utilizada.

Betti (1998) concorda com este pensamento, e diz que os educadores, por terem seu dia-a-dia invadido pela TV e por seus programas e conteúdos, devem desenvolver sua prática pedagógica baseada nesta influência.

Pacheco (1985) sugere o uso da ideologia presente nesse meio de comunicação para a formação da consciência de um indivíduo, considerando a ideologia como um instrumento essencial para a experiência, para a aquisição da consciência, e assim da relação entre estes dois itens: a experiência e a consciência.

Ela ainda aconselha que consideremos não só os meios de comunicação como vilões, mas também a escola, que tem tratado todas as crianças como se fossem iguais, e vivessem na mesma realidade, baseando-se no estilo de vida da classe média, e esquecendo que a grande maioria dos receptores pertence à classe baixa. Entretanto a autora não acha que o método de transmissão deve ser substituído, mas que deve ser “individualizado”, pois como já foi dito cada um recebe as mensagens de acordo com a sua realidade social.

Essa não individualização citada por Pacheco (1985) leva a uma sociedade massificada, composta por pessoas com os pensamentos, os gostos e os hábitos padronizados, homogêneos, o que, conseqüentemente, transforma os indivíduos em seres totalmente passivos, acríticos e facilmente controlados.

Wenzel (2002) utilizou a TV para desenvolver a leitura crítica, sem negar sua função de lazer e entretenimento, mas com ele pretendeu permitir que as crianças pudessem ter uma maior compreensão de mundo através da análise das mensagens disfarçadas presentes nos desenhos.

A autora considera a leitura crítica como a solução para este problema, pois permitirá ao homem um encontro consigo mesmo.

Quanto à Educação Física, por ser uma aula onde a criança se mostra mais facilmente, é um ambiente propício para a observação dos resultados da grande exposição das crianças à televisão, principalmente aos programas infantis.

Através dos conteúdos dos programas da TV, que muitas vezes se aproximam dos conteúdos da Educação Física (lutas e outros esportes, além de sentimentos como vitória, derrota) podemos discutir as questões das ideologias impostas pela sociedade presente nestes conteúdos, e com isso, podemos, também, trabalhar melhor as emoções e os conteúdos da matéria em questão.

Betti (2005) lembra que as práticas corporais, especialmente o esporte, são uma constante nos programas televisivos (eventos, noticiários, novelas, desenhos animados, filmes...), e que desta forma contribuem a formação de valores a respeito do esporte e das demais práticas corporais, interferindo na forma como as crianças às vivenciam.

A Educação Física, segundo Betti (1998), é uma área relacionada à cultura corporal de movimento, que além de sistematizar, também deve criticar seus conhecimentos, interferindo assim na sua prática científica e filosófica, e também sendo influenciado por estas. É, portanto, um campo de pesquisa, prática e reflexão.

Para este autor, a principal tarefa da Educação Física é introduzir e integrar o aluno na cultura corporal, formando um cidadão crítico para produzi-la, reproduzi-la e transformá-la.

Considerando que também existe uma influência da TV sobre a Educação Física e a escola em geral, nós, como educadores, devemos estudar as relações existentes entre estas. As conseqüências advindas destas quando identificadas, se tornam conteúdos a serem discutidos para a formação dos indivíduos.

Betti (1998) ainda diz que a escola, assim como todas as suas disciplinas, devem utilizar-se da TV e de sua programação para ensinar, permitindo que o aluno veja sentido no que lhe está sendo transmitido. Em um outro trabalho Betti (2005) ressalta a importância de a Educação Física trabalhar em suas aulas mais do que a execução de movimentos, incluindo em seu programa questões relacionadas à cultura corporal de movimento, a história das práticas corporais, construção e discussão de regras, resgate

da cultura lúdica, atitudes de participação e cooperação, discussão de valores como: doping; estética e beleza, moda, propaganda e patrocínio esportivo, alimentação, estereótipos etc.

Pires (2002) concorda com esta afirmação, e coloca que a Educação Física deve, através de um programa de educação para a mídia, esclarecer para as pessoas, os conceitos estabelecidos pela mídia, principalmente os que se referem aos seus conteúdos, que vão desde exercícios físicos, e saúde, até o esporte espetáculo e a criação de estereótipos corporais e suas conseqüências.

Algumas questões que devem ser feitas ao se pensar no processo educativo relacionado à Educação Física e à televisão, segundo Betti (1998):

1. De que maneiras a TV influencia o caráter educativo e cultural da Educação Física?
2. À Educação Física caberia outro papel que não o de selecionar atletas, e formar consumidores passivos do esporte?
3. É possível ver a televisão somente como reprodutora do sistema comercial ou teria ela também outro papel?
4. Quais os sentidos, que possam influenciar as crianças, e onde a Educação Física deve intervir, podem ser decifrados no discurso da TV?
5. Quais as repercussões para a tarefa educacional da Educação Física do fato de seus conteúdos programáticos serem cada vez mais influenciados pela TV?

O próprio autor não avançou no que diz respeito a essas questões, sugerindo-as como base para novos estudos. Entretanto, em 2005, Betti, em parceria com outro autor publicou um novo estudo, “A televisão e o ensino da Educação Física na escola”, voltada para tentar responder estas inquietações.

Ainda sobre o trabalho com crianças, mas priorizando a fase pré – escolar (que é o alvo deste estudo), voltamos aos estudos de Helen Bee (1984). Para ela, as principais funções dos educadores nesta fase são o desenvolvimento do autoconceito, da independência, da autonomia e dos limites próprios (todos estes itens são considerados muito importantes para a formação humana, e também, facilmente moldados pela

intervenção externa, como já vimos ao falar sobre o desenvolvimento infantil). A Educação Física, por seu conteúdo, tem grande responsabilidade com todos estes tópicos.

Pires (2002), levando em consideração a mídia e seu poder de informação e formação de necessidades, considera a atividade educacional mais dificultada por estas influências, mas não impossível para se desenvolver uma pedagogia que leve o aluno a uma criticidade e esclarecimento.

Este autor demonstra ainda que não devemos procurar benefícios ou prejuízos relacionados ao crescimento da mídia, mas que devemos primeiramente compreendê-la de maneira crítica para que, através da Educação Física, possamos verificar as implicações diretas e indiretas desta realidade através das atividades propostas em aula, a fim de intervir neste processo, possibilitando a construção de crianças autônomas.

Apontamentos da Observação Assistemática

A metodologia consistiu da observação dos alunos durante o período das aulas e intervalos, e de duas rodas de conversa com estes.

Na primeira roda de conversa, foi perguntado às crianças sobre seus programas televisivos preferidos. Na segunda roda, discutimos, sobre os motivos de tais preferências. Optamos por essas questões, pois acreditamos que através dela poderíamos verificar se existe realmente a influência de valores presentes nestes programas sobre a formação das crianças.

Os resultados obtidos através desta pesquisa foram os seguintes:

Quanto à pergunta sobre qual o programa preferido:

1. Oito alunas preferem as “meninas super poderosas” - Meninas super-poderosas são três pequenas garotas com a missão de salvar o mundo antes da hora de dormir;
2. Cinco alunos preferem os “power rangers” - um grupo de cinco heróicos adolescentes escolhidos a dedo para combater o mal;
3. Dois alunos e uma aluna gostam de “os sete monstrinhos” - É uma série sobre uma família de maravilhosos, estranhos e originais irmãos que, por acaso, são monstros. Com muitas gargalhadas, e

vários contratempos, os Sete Monstrinhos enfrentam os desafios da infância;

4. Dois alunos citaram os “cavaleiros do zodíaco” – cavaleiros com armaduras que representam as constelações do zodíaco combatem as forças malignas;
5. Um aluno citou o “homem – aranha” - típico “nerdi” que sempre se dá mal na escola é picado por uma aranha modificada geneticamente e adquire poderes especiais que o ajudam a combater o mal;
6. Um aluno gosta mais do “scooby–doo” - fala de um grupo de amigos que tenta desvendar mistérios.

Quanto à pergunta sobre os motivos de gostarem de determinado programa:

1. Meninas super poderosas: seis alunas citaram motivos relacionados à aparência; uma aluna disse que gostava porque uma das meninas não tomava banho;
2. Power-rangers: quatro alunos deram motivos relacionados à força física; um aluno falou da aparência (usam roupas legais);
3. Os setes monstrinhos: um aluno gosta porque eles comem bastante; dois alunos usaram como motivo o fato dos monstrinhos voarem engraçado;
4. Cavaleiros do zodíaco: os dois alunos apreciam as lutas, e também falam sobre a força física e o poder;
5. Homem-aranha: o aluno gosta dele porque solta teia;
6. Scooby-doo: o aluno acha engraçado porque ele é medroso.

Quanto à observação dos materiais escolares, havia na sala:

1. Três mochilas da Barbie;
2. Três mochilas do homem–aranha;
3. Duas mochilas das meninas superpoderosas;
4. Uma mochila do digimon;
5. Uma mochila do sítio do pica-pau amarelo;
6. Uma mochila do Wolverine;

7. Uma mochila do Hulk.

Havia ainda vários cadernos com adesivos do homem-aranha, três meninas estavam sempre com a sandália das meninas super poderosas, um aluno com o tênis do homem – aranha e um com o do batman, e sempre tinham alunas com roupas das meninas super poderosas. Em conversa com as alunas, várias disseram possuir brinquedos das meninas super poderosas.

Essa observação dos pertences das crianças tinha o objetivo de analisar se os programas em questão poderiam despertar nas crianças o consumismo, ou não.

No início deste estudo, debatemos as vantagens e desvantagens da metodologia utilizada. Em tempo de finalização, lembramos que as vantagens encontradas no decorrer do desenvolvimento do tema foram: a possibilidade de uma ampla variedade de fenômenos, já que observamos as crianças nas mais variadas ocasiões, desde trabalhando em sala de aula até o horário para brincadeiras livre; a evidência de dados não constantes no roteiro elaborado, pois imprevistos sempre ocorrem, e nele podemos descobrir coisas novas, como veremos nas considerações finais; e a identificação de conceitos que os indivíduos não têm consciência, mas que orientam seus comportamentos e que, portanto, eles não poderiam nos transmitir em entrevistas, ou metodologias mais limitadas.

Quanto às desvantagens com que nos deparamos no decorrer da aplicação deste estudo podemos citar as seguintes: a dependência do nível de atenção e experiências iniciais no assunto do pesquisador; a criação de impressões favoráveis ou desfavoráveis no observador, o que depende de suas próprias experiências e valores; e também a impossibilidade de acesso a aspectos da vida cotidiana e particular do grupo estudado, o que pode influenciar, e muito, nos resultados.

Considerações Finais

Apesar das limitações já citadas do método utilizado nesta pesquisa, pudemos observar vários fatores relacionados aos programas infantis exibidos na televisão, e vamos discutir se as crianças sofrem ou não a influência de cada um destes temas:

TEMA 1: Padronização de Costumes

Quanto a este tema, notamos que as crianças não sofrem muita influência, talvez pelo fato da maioria destes apresentar costumes de culturas internacionais que, não se aproximam da cultura das crianças, ou que não lhes é permitido devido à classe social a que pertencem.

TEMA 2: Agressividade

Não percebemos muitos traços de violência nos alunos, nem mesmo nos que preferiam os programas mais violentos. Entretanto, acredito que isso possa ser devido à faixa etária com que trabalhamos, pois segundo Bee (1984), as crianças desta faixa etária consideram as regras como imutáveis, e qualquer transgressão destas levará a uma punição. Já as crianças com mais de sete anos, enxergam as regras como mutáveis e arbitrarias. Sendo assim, se tivéssemos estudado esta faixa etária, talvez, tivéssemos notado influência dos programas relacionada a este tema.

Por outro lado, percebemos nos alunos, algumas atitudes, que apesar de não serem consideradas como violência direta, acreditamos que seja uma forma de agressividade, como por exemplo, a falta de confiança nos colegas (sempre que não encontravam alguma coisa, mesmo sem ter procurado direito, já começavam a falar que haviam sido roubados) e, também, o fato de os colegas ficarem se “dedurando” o tempo todo para a professora.

Contudo, nada se pode afirmar sem um estudo mais profundo, pois como mostra Bee (1984), outros vários fatores podem levar à agressividade nas crianças, como a frustração, a recompensa pela agressão em casa ou na escola, a imitação de modelos agressivos presentes em seu cotidiano, a rejeição e punição física, entre outros.

TEMA 3: Consumismo

Este tema foi um dos que mais chamou a atenção, pois todas as crianças, por mais novas que fossem, possuíam roupas, calçados, brinquedos, e material escolar dos personagens dos programas citados, e comentavam de outras coisas que gostariam de comprar.

Tão importante é o consumismo, que afeta até mesmo a tradição cultural infantil, como cita Betti (1998, p. 39):

[...] a TV consolidou a posição da criança como consumidora, destruiu a autonomia de sua infância, tornou-a uma continua receptora, involuntária até, de mensagens estético culturais de valor artístico mínimo e de modelos alheios ao seu ambiente. Para as crianças com seus gostos estéticos ainda em formação, a consequência seria a ruptura com as tradições culturais infantis”.

Brincar de desfile de modas, como foi notado em um dos momentos, que consideramos como um imprevisto, entre as crianças deste estudo, penso que seja um exemplo desta ruptura com as tradições culturais infantis. Trazer de volta a essas crianças a cultura das brincadeiras realmente infantis é também uma função do professor de Educação Física.

TEMA 4: Identificação/Imitação de Atitudes

Quanto a este tema, foi o que menos percebi, durante as observações feitas. As crianças, apesar de imitarem o que os colegas diziam ou faziam (ninguém queria ter uma opinião diferente, mesmo que fosse a certa), não brincavam nem agiam conforme os personagens preferidos.

TEMA 5: Aspiração de um Corpo Ideal Estereotipado

Este, com certeza, foi o maior problema que encontramos. Praticamente todas as crianças se identificavam com um personagem devido à sua aparência física. E em certo momento, todas as meninas falavam dos desejos de se tornar modelo, e até mesmo no intervalo das aulas, a brincadeira delas se consistia em ensaiar para um desfile de modas (talvez essa influência não venha necessariamente dos programas infantis, mas seja um reflexo de toda a propaganda que se faz sobre o corpo, em todo e qualquer tipo de meio de comunicação e, que influencia tanto crianças quanto adultos, podendo ser percebida, inclusive, através das opiniões das crianças sobre os programas infantis).

Considerando a gravidade deste assunto (que leva desde problemas de aceitação até a distúrbios alimentares e inúmeras cirurgias que põem em risco a vida das pessoas)

é necessário um grande esclarecimento para as crianças, sobre o que significa tudo isto, para que elas também não vivam buscando um padrão inatingível de corpo.

A destruição destes padrões corporais é função da Educação Física, pois se trata do corpo, o objeto principal de estudo da área.

Temas como consumismo e costumes, principalmente, poderiam ser objetivos de investigação científica específica. Apenas apontamos esses temas pela relevância dos mesmos nessa averiguação assistemática.

Enfim, acreditamos que através deste estudo podemos perceber que existem formas de influência dos programas televisivos infantis sobre as crianças, principalmente em relação ao consumismo e, também, que apesar de não podermos afirmar a influência sobre a busca de um padrão de corpo ideal neste tipo de programação, podemos, através dela, perceber que a mídia em geral tem influenciado as crianças neste sentido.

Não queremos dizer com isso que a TV deva ser banida de nossas vidas, pelo contrário, nós devemos utilizá-la e fazer com que os alunos percebam suas mensagens discutindo-as com eles, permitindo que estes se tornem críticos perante elas.

Temos plena consciência das limitações deste estudo, que incluem desde a interferência do meu olhar assistemático sobre os acontecimentos (afinal o que é diferente para mim, pode não ser para os outros. A brincadeira de desfile de modas que tanto me chocou, pode ser que seja comum há muitos anos, mas que não esteve presente na minha experiência de vida particular) até a insuficiência de estudos na área específica (raras obras relacionadas à educação em geral foram encontradas, e somente uma obra específica da Educação Física escolar). Entretanto o consideramos com um importante instrumento de trabalho, que deve servir de ponto de partida para novos estudos, devido à sua importância na prática pedagógica dos educadores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BEE, H. *A criança em desenvolvimento*. 3. ed. São Paulo: Harper & Row do Brasil, 1984.
- BETTI, M. *A janela de vidro: esporte, televisão e Educação Física*. Campinas: Papyrus, 1998.

- BETTI, M.; BATISTA, S. R. A televisão e o ensino da Educação Física na escola. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 26, n. 02, jan. 2005.
- BORGES, C.; SMITH, V. G. *Desenhos podem incentivar a violência*. Disponível em: <<http://www.online.unisanta.br/2002/03/midia-2htm>>. Acesso em: 06 jul. 2004.
- CALAZANS, F. M de A. Midiologia subliminar: propaganda subliminar multimídia. O estado da técnica ao raiar de 2000. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/alaic/congresso1999/13gt/flavio%calazans.rtf>. Acesso em: 06 jul. 2004.
- _____. *Propaganda subliminar multimídia*. 5. ed. São Paulo: Summus, 1992.
- _____. *Propaganda subliminar multimídia*. Disponível em: <http://www.calazans.ppg.br/c_c101.htm>. Acesso em 06 jul. 2004.
- _____. *Subliminar no desenho animado Bernardo e Bianca*. Disponível em: <<http://www.calazans.ppg.br>>. Acesso em: 10 jul. 2004.
- FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FUSARI, M. F. R. *O educador e o desenho animado que a criança vê na televisão*. São Paulo: Loyola, 1985.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. 3. ed. São Paulo: Atlas. 1991.
- MENSAGEM subliminar. Disponível em: <http://www.mensagem-subliminar.com.br>. Acesso em: 06 jul. 2004.
- PACHECO, E. D. *O pica-pau: herói ou vilão?: representação social da criança e reprodução da ideologia dominante*. São Paulo: Loyola. 1985.
- PIRES, G. D. L. *O discurso midiático: abordagem crítico emancipatória*. Ijuí: Ed. da Unijui, 2002.
- PONTIFÍCIA Universidade Católica de Poços de Caldas. *Entrevista com o quadrinhista e mestre em multimeios Edgar Franco*. Disponível em: <http://www.comp.pucpcaldas.br/users/gariel.alves/subliminar/entrevista.htm>. Acesso em: 06 jul. 2004.
- SILVA, E. D. da; ARGENTON, F.; CARDOSO, R. *Televisão e publicidade subliminar: entrevista com Férrez e Diniz*. Disponível em:

<<http://www.geocities.yahoo.com.br/intertexto/jornalismo/televisaosub.htm>>. Acesso em: 06 jul. 2004

UNESCO. *Seminário sobre mídia e os direitos da criança e do adolescente: pronunciamento de abertura*. Disponível em: <http://www.unesco.org.br>. Acesso em: 09 de ago. 2004.

_____. Congresso Brasileiro de Comunicação no Serviço Público, 3.: pronunciamento. Disponível em: <<http://www.unesco.org.br>>. Acesso em: 09 de ago. 2004.

WATTERSON, B. *A vingança da baba*. Cambuci: Best News, 1997. v. 1.

WENZEL, M. C. R. *Desenho animado: o discurso imagem*. 2002. 138f. Dissertação (Mestrado em Educação)–Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.