



**SERVIBLICO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE TOCANTINÓPOLIS
CURSO DE PEDAGOGIA**

ROSÂNGELA GOMES DA CRUZ

**O DESENHO ANIMADO “DORA, A AVENTUREIRA”
E SUA RELAÇÃO COM A INFÂNCIA**

**TOCANTINÓPOLIS-TO
2018**

ROSÂNGELA GOMES DA CRUZ

**O DESENHO ANIMADO “DORA, A AVENTUREIRA”
E SUA RELAÇÃO COM A INFÂNCIA**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de licenciatura plena em Pedagogia, creditado pela Universidade Federal do Tocantins, Campus de Tocantinópolis, sob a orientação da Professora Doutora Francisca Rodrigues Lopes.

Tocantinópolis, TO

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins

C957d CRUZ, Rosângela Gomes da.
O Desenho Animado "Dora a Aventureira" e sua relação com a infância. /
Rosângela Gomes da CRUZ. – Tocantinópolis, TO, 2018.
43 f.

Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus
Universitário de Tocantinópolis - Curso de Pedagogia, 2018.
Orientadora : FRANCISCA RODRIGUES LOPES

1. Desenho Animado. 2. Dora a Aventureira. 3. Infância . 4. Interatividade
. I. Título

CDD 370

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

ROSÂNGELA GOMES DA CRUZ

**O DESENHO ANIMADO “DORA, A AVENTUREIRA”
E SUA RELAÇÃO COM A INFÂNCIA**

Monografia avaliada e apresentada à UFT -
Universidade Federal do Tocantins, Campus de
Tocantinópolis, Curso de Pedagogia para a
obtenção do título Pedagoga, e aprovada em sua
forma atual pela orientadora e pela banca.

Data de Aprovação __/__/2018

Banca Examinadora:

Profª. Dra. Francisca Rodrigues Lopes. Orientadora. UFT

Profª. Ma. Zian Karla Vasconcelos Barros. Examinadora. UFT

Prof. Me. Andrey Patrick de Paula. Examinador. UFT

DEDICATÓRIA

À minha mãe Cícera Gomes, razão da minha vida, ao meu pai Mauro Pereira, aos meus irmãos Wesley Gomes, Poliana Gomes, Maria Clara Gomes e à minha avó Benvinda Pereira, com muito amor e carinho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus o autor da vida e da salvação, por até aqui ter me sustentado, principalmente por ser meu guia e ajudador durante este percurso.

Agradeço aos meus pais Cícera Gomes Santana e Mauro Pereira da Cruz, por sempre estarem comigo, apoiando, incentivando, dando-me forças para nunca desistir desta jornada.

Agradeço aos meus irmãos Wescley Gomes da Cruz, Poliana Gomes Silva e Maria Clara Gomes Silva pelo companheirismo.

Agradeço à minha avó paterna Benvinda Pereira da Penha, por ter cuidado de mim e por ser a base de toda a nossa família.

Agradeço a minha orientadora Francisca Rodrigues Lopes (France), pela paciência, por sempre mostrar o melhor caminho a seguir, mas principalmente por ter embarcado nesta aventura juntamente comigo.

Agradeço aos meus colegas da faculdade pelos momentos maravilhosos que passamos, em especial às colegas Rosilda Cardoso Nolêto por ser mais que uma amiga, mas como minha madrinha para toda a vida, Luimar Luiza e Cleidiane Rodrigues, por terem sido minhas parceiras nos trabalhos da faculdade e companheiras durante o período de formação.

Agradeço aos meus colegas do ônibus, pelos momentos de descontrações, pelo apoio, tornando a nossa viagem ainda mais divertida.

Agradeço a todos os professores do Campus de Tocantinópolis, por terem feito parte da minha formação, pelos conhecimentos transmitidos, e por sempre mostrarem a dar valor à profissão.

Agradeço as minhas amigas Cida Costa e Leide Ribeiro, pelo incentivo, por nunca ter duvidado da minha capacidade de vencer.

Enfim, agradeço a todos, que direta ou indiretamente contribuíram para realização dessa conquista.

Obrigada!



Figura 1: Dora Aventureira 1ª fase. **Fonte:** <https://www.tricae.com.br/dora-aventureira-guia>



Foto 2: Dora Aventureira 2ª fase. **Fonte:** <https://www.tricae.com.br/dora-aventureira-guia>

A criança é, por natureza, um ser do encantamento, um ser que experimenta a leveza e que não retém a dor.

(Chris Griscom)

No mundo mágico das crianças pouco importa as diferenças.

(Santana Neto)

RESUMO

O presente trabalho trata do desenho animado como uma rica fonte de interação e aprendizado para as crianças espectadoras. Trata em especial do desenho animado “Dora, a Aventureira” que, devido a seu formato de constante interatividade faz com que o público que o assiste supere a condição de mero espectador para a condição de participante, além disso, as regras e situações colocadas dão, ao desenho, um caráter de jogo de desafio. O objetivo desse estudo foi analisar o desenho Dora, a Aventureira a fim de perceber se contribui para o desenvolvimento cognitivo, perceptivo e da linguagem das crianças, assim como analisar se seu formato se desenvolve como desenho ou jogo. Para a realização desse trabalho buscou-se apoio em diferentes autores e, principalmente, em *sites* da internet e, também, realizou-se uma pesquisa com crianças para perceber o que o desenho Dora, a Aventureira representa para elas. Ao final pode-se concluir que o desenho – enquanto desenho e jogo – é educativo e influencia no posicionamento da criança ao ter que tomar decisões diante de algum problema a ser resolvido.

Palavras chave: Desenho Animado; Dora Aventureira; Interatividade.

ABSTRACT

The present work treats of the cartoon as a rich source of interaction and learning for the spectator children. It deals in particular with the cartoon "Dora the Adventurous" which, due to its constant interactivity format, means that the audience that attends it surpasses the condition of mere spectator to the condition of participant, in addition, the rules and situations placed give, to drawing, a challenge game character. The objective of this study was to analyze the Dora the adventurous drawing in order to understand if it contributes to children's cognitive, perceptual and language development, as well as to analyze if their format develops as a drawing or game. For the accomplishment of this work, support was sought in different authors and, mainly, in internet sites and, also, a research with children was realized to realize what the drawing Dora adventurous represents for them. At the end it can be concluded that the drawing - as a drawing and playing - is educational and influences the positioning of the child when having to make decisions in the face of some problem to be solved.

Key-Word: Cartoon, Dora the Adventurous, Interactivity

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Dora Aventureira 1ª fase	7
Figura 2 – Dora e seus amigos na cidade 2ª fase.....	7
Figura 3 – Dora Aventureira	27
Figura 4 – Botas	28
Figura 5 – Raposo	28
Figura 6 – Mochila e Mapa	29
Figura 7 – Trio Party	29

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. A HISTÓRIA DO DESENHO ANIMADO E SUA RELAÇÃO COM A INFÂNCIA.....	16
2.1 As origens do desenho animado: breve histórico	16
2.2 O uso do desenho animado por crianças	19
3. O DESENHO “DORA, A AVENTUREIRA” E A CRIANÇA REAL.....	24
3.1 O desenho Dora, a Aventureira.....	25
3.2 As principais Personagens do desenho	27
3.3 A estrutura dos episódios	29
3.4 A Menina Dora Aventureira pelo olhar de outras meninas.....	32
4. CONCLUSÃO.....	38
5. REFERÊNCIAS.....	40
6. ANEXO.....	44

1. INTRODUÇÃO:

Segundo Feilitzen e Bucht (2002) as crianças fazem uso das mídias por diversos motivos, principalmente porque acham-na divertida, excitante e imaginativa, e passam por experiências de aprendizado. Para as autoras, a mídia faz as crianças sentirem-se incluídas junto às pessoas e aos acontecimentos, o que ocasionalmente favorece as amizades. Nesse sentido, a TV se torna não apenas um objeto que ocupa determinado lugar em nosso lar, mas um meio que exerce oportunidades de confirmar suas experiências cotidianas nas comunicações, com o intuito de reafirmar seus valores e padrões de comportamentos, com os quais a criança está familiarizada no seio familiar, na escola e na relação com os amigos. (Apud SOUZA, 2015).

A televisão, desde que se tornou uma peça indispensável em praticamente todas as moradias, tem ocupado um lugar de destaque e um espaço temporal de dedicação a ela, tanto por parte dos adultos quanto das crianças, devido ao seu grande potencial de comunicação e entretenimento. É notório como as crianças passam a maior parte do seu tempo em frente à televisão, assistindo, preferencialmente a desenhos animados. Gómez, Gaitan e Cordellian (1996, Apud Fernandes 2003) sustentam que a criança sabe mais sobre o mundo tal como é apresentado pela televisão do que sobre o mundo como descrito nas salas de aula e nos livros didáticos. Através dos desenhos animados, as crianças mergulham em um mundo mágico e encantador, deixando a fantasia e a imaginação tomarem conta delas, dramatizando e brincando com os personagens, satisfazendo a necessidade que têm de descarregar suas energias.

Hoje, pode-se dizer que as crianças são cativas da diversidade de desenhos animados diariamente exibidos pelos canais abertos e fechados da televisão, sendo que muitos deles apresentam poucos valores, e outros contêm muita violência, induzindo a criança a reproduzir, de uma maneira ou de outra, os comportamentos iguais aos que viram em um determinado desenho. No entanto, por outro lado também existem desenhos que podem ser de grande valia no aprendizado infantil. É preciso, portanto, pensar sobre as influências que a televisão – enquanto meio de comunicação – exerce, diariamente, sobre as crianças e saber discernir o que pode ser positivo ou negativo para o desenvolvimento da aprendizagem, da cognição, do pensamento e da linguagem das crianças.

De acordo com Chaves, Monte e Silva (2013) os meios de comunicação se apresentam como inovações tecnológicas que ganharam espaço e utilidade em nossas vidas, pois

o avanço da tecnologia vem a cada dia possibilitando novas formas de se comunicar, nas quais a televisão tem um papel preponderante. É notória a presença da televisão na formação do sujeito contemporâneo, evidenciando as mudanças nos costumes e nos hábitos das pessoas. (CHAVE; MONTE; SILVA, 2013, p. 1).

Assis (s/d) adverte que o ato de ver televisão está cada dia presente entretendo e distraindo as pessoas, desse modo a TV pode ser usada como um importante recurso para educar o olhar, motivar os alunos, transformar as aulas e, assim, contribuir para a formação dos sujeitos que conseguem ver além das imagens e participar democraticamente dos processos políticos e sociais do contexto em que estão inseridos.

Fischer, (2006) aborda que, ver e estar diante da televisão pode significar uma série de ações e objetivos, segundo a autora:

Ver e olhar, de modo geral, ou especificamente estar diante da TV, olhar suas imagens pode significar uma série muito ampla de ações e objetivos: posso olhar para obter conhecimento, para ter notícia de alguma coisa, para observar como algo acontece, para reproduzir ou imitar um gesto ou simplesmente para me distrair com o que vejo. (FISCHER, 2006, p. 55).

Nesta fala, a autora observa que estudar a TV vai muito além do que se imagina, muitos acham que a televisão não traz nenhum significado ou sentido em nossas vidas, poucos destacam seus valores positivos, suas contribuições em aspectos educativos os quais vão além do ato de informar. Ressalta, também, um ponto preocupante, que é a quantidade de informação que as crianças da “era da informação” recebem e não tem maturidade suficiente para assimilá-las, processá-las e usá-las em seu benefício, e os que usam não o associam com a aprendizagem escolar, sendo que um é inerente ao outro.

Neste sentido, Reis (2011) chama a atenção para a presença da televisão na infância, onde é reconhecida como uma atividade de lazer, chegando a concorrer com as brincadeiras infantis e, para muitos, tornou-se a única fonte de entretenimento. Percebe-se que quando a imagem invade o olhar da criança, ela passa a estabelecer condições de experiências que influirá no seu relacionamento com a televisualidade. Preparando a criança para interpretações não-verbais, envolvendo-a diante de uma representação mais complexa e mais apurada, enquanto a experiência estética pode impulsioná-la para a interpretação de imagens visuais.

As imagens visuais veiculadas pela televisão são mais atrativas para as crianças, sem dúvida, são as imagens que circundam o mundo dos desenhos animados. Isso porque o que compõe um desenho animado não são apenas o desenho artístico feito tecnicamente com suas formas e cores, mas todo um conjunto que harmonicamente envolvem elementos gráficos,

visuais, textuais, sonoros e cromáticos que fazem o desenho parecer vivo, interativo e agradável aos olhos da criança. Essa diegese nos desenhos tanto de animais como de pessoas traz a ideia de realidade, o que contribui para o encantamento da criança e seu envolvimento com o desenho, sobretudo com os desenhos interativos, ou seja, aqueles que instigam a criança a participar da história como, por exemplo: *Dora, a Aventureira*, *Go Diego Go*, *Blaze and the monster machines* e *umizoomi*, todos da Nickelodeon Entertainment Company.

Este trabalho tem como objeto o desenho animado “Dora, a Aventureira” e o objetivo da pesquisa foi o de analisar o desenho a fim de verificar se o mesmo pode contribuir no desenvolvimento da criança nos aspectos da aprendizagem, da linguagem e da cognição. Desejou-se, portanto, perceber a influência que o desenho pode exercer sobre a criança. Outro aspecto também observado, neste trabalho, foram as características do desenho quanto ao seu duplo estilo: desenho animado e jogo de interativo.

O interesse pela pesquisa surgiu através das próprias experiências vivenciadas na infância, pois sempre ficava intensamente fascinada pelos desenhos transmitidos pela TV. Quando criança meu maior anseio era acordar cedo para assistir aos desenhos animados. E mais atraente ainda era ir correndo assistir na casa da avó juntamente com minhas primas e logo após irmos brincar, fingindo que éramos os personagens que tínhamos acabado de assistir.

Depois disso, já na faculdade, o que motivou o interesse pela temática, foi ao cursar a disciplina “Educação e Tecnologia” que abriu horizontes, ampliou o olhar e a curiosidade a respeito das mídias e a influência destas no cotidiano de crianças e adolescentes. As discussões ali colocadas, caíram como um desafio a estudar o desenho animado veiculado pela televisão, enquanto meio de comunicação, interação e entretenimento.

A escolha pelo desenho “Dora, a Aventureira” se deu a partir da observação de que, a todo momento, a personagem busca interação constante com a criança, a qual fica atenta durante todos os episódios. Por esta razão, surgiu a seguinte indagação: O desenho animado “Dora, a Aventureira” contribui para o desenvolvimento cognitivo, perceptivo e a linguagem da criança? O desenho “Dora, a Aventureira” é desenho ou jogo?

A hipótese principal é a de que as interações constantes do desenho contribuem para a aprendizagem das crianças, levando-as a aprenderem a interagir com o mundo através das situações colocadas pelo desenho. Por outro lado, supõe-se que a forma como o desenho se desenvolve, não permite que a criança telespectadora, diante das situações colocadas, raciocine para além das soluções conduzidas pela personagem.

O caminho metodológico percorrido, a fim de dar conta dos objetivos específicos propostos foi o seguinte: primeiramente realizou-se um levantamento bibliográfico acerca do uso de desenhos animados por crianças; em seguida, um estudo teórico sobre o desenvolvimento infantil nos cognitivo, perceptivo e da linguagem com base em Piaget; depois passou-se a analisar o desenho animado “Dora, a Aventureira” como um desenho que pode influenciar no comportamento das crianças; por fim, de posse de uma série de dados, passou-se a analisar a figuratividade do desenho no sentido de perceber se a sua característica é de desenho ou de jogo.

Para observar concretamente a influência que o desenho “Dora, a Aventureira” exercia sobre as crianças, selecionou-se um episódio de cada fase e convidou-se quatro meninas nas idades de cinco a dez anos a assistirem e, em seguida, realizou-se uma roda de conversa, na qual foram feitas algumas perguntas simples, cujas respostas saíram espontaneamente. O que se pode notar ao término das apresentações dos episódios foi que as crianças, embora fiquem extremamente envolvidas e considerem o desenho fantástico, percebem que alguns acontecimentos não são possíveis na vida real. Com relação à capacidade de interação, entretanto, foi surpreendente.

Após esta breve introdução, o presente trabalho está organizado da seguinte forma: Na primeira parte é feito um estudo teórico sobre desenho animado e discute-se o uso de desenhos animados por crianças; Na segunda parte, apresenta-se o desenho “Dora, a Aventureira”, sua história e características das personagens e dos episódios, ainda nesta parte, analisa-se as falas das crianças alvo da pesquisa fazendo relação com a teoria de Piaget. Por fim, uma conclusão na qual busca-se justificar o caráter da interatividade enquanto desenho e/ou jogo.

2. HISTÓRIA DO DESENHO ANIMADO E SUA RELAÇÃO COM A INFÂNCIA

A palavra “animação”, dentre vários conceitos, é utilizada para designar as formas de cinema nas quais o movimento aparente é produzido de forma diferente da simples filmagem analógica. Este produto fílmico foi considerado por alguns teóricos como uma espécie de laboratório figurativo, levando ao seu máximo as possibilidades da imagem em movimento, e por outros como um revelador ideológico do cinema em geral. (AUMONT; MARIE, 2003, p.18).

O surgimento do desenho animado, segundo informações do *site* da *wordpress*¹, ocorreu muito antes do cinema, sua origem se deu a partir do século XIX pelo francês Émile Reynaud o qual criou um sistema de animação com um aparelho chamado *praxynoscópio* que servia para projetar imagens em movimento na parede, como um projetor nos dias de hoje. Para Santana (2012) a história do desenho animado perde-se no tempo, desde a era das imagens registradas nas paredes das cavernas antigas até as projeções conhecidas como sombras chinesas, porém inventadas pelos alemães. Hoje, as animações são cada vez mais sofisticadas, graças à tecnologia digital, mas o processo original consiste na elaboração individual de cada fotograma – cada uma das representações gravadas por meio de reações químicas no celuloide do cinematógrafo – de uma película.

2.1 As origens do desenho animado: Breve história

De acordo com Moraes (2014) entre meados do século 1820 e 1825, Willian Fitton inventou o taumatoscópio, onde sua técnica era utilizar um disco contendo imagens na frente e no verso, e preso por um fio nas duas extremidades, provocando a ilusão de movimento sobrepondo essas imagens ao rotacionar (ato ou efeito de fazer a rotação em torno de si mesmo), o disco em uma velocidade constante.

Com o aprimoramento da Lanterna Mágica, cujo aparelho era constituído por uma câmara escura e um jogo de lentes. A luz de uma lâmpada de azeite incorporada, por meio de um condensador, atravessava uma placa de vidro pintada com desenhos que eram projetados num lenço. Era possível criar a ilusão de movimento movendo os vidros. Porém, foi confundido

¹ Wordpress é uma Plataforma de publicação de blogs e sites capaz de oferecer suporte na hora de criar até e-commerces complexos, mesmo para pessoas inexperientes. De acordo com um levantamento feito em 2015, mais de 25% de toda a web utiliza a plataforma wodpress. Seu lançamento aconteceu em 2003 e, por ser um software livre, depende da comunidade de usuários que ajuda não só a esclarecer dúvidas de uso e instalação como também cria novas funcionalidades. Conferir em: <https://www.hostmidia.com.br/blog/o-que-e-wordpress/>

com bruxaria ao causar tanto espanto na população. Foi inventado o zootróscópio, em 1834, pelo relojoeiro inglês William Horner, e pelo desenvolvimento e aprimoramento dos mecanismos. (MORAES, 2014).

De acordo com o site da Wordpress foi o francês Emile Cohl que, em 1908, criou o primeiro desenho animado que tinha duração de dois minutos, o qual foi exibido no Théâtre du Gymnase, e foi chamado de fantasmagorie, pois já demonstrava a capacidade de animar através de uma sequência de imagens. Em 1910 surgiram os primeiros desenhos animados como são conhecidos hoje, porém mudos e sem cores, os quais eram voltados para o público adulto. Em 1917 foi criado o desenho Gato Felix, ainda sem cores nem falas, mas já fazia sucesso. Na mesma década surgiu a Disney e em 1928, produziu o desenho Mickey Mouse, que foi o primeiro desenho animado com efeitos sonoros.

No apanhado histórico feito por Silva e Silva (2015), o destaque começa na década de 1930, quando surgiu uma personagem bastante influenciadora na época: **Betty Boop**. Era uma menina de cabeça grande e olhos redondos, com uma cara de santinha e usava um vestido não muito adequado na época (que mostra o público a que o desenho era direcionado). Porém, não obtinha cores, mas continha som, ela foi um sucesso, até que o regime anticomunista a colocou como um dos problemas a serem solucionados. Para “preservar a moral” americana, ela ganhou uma roupa mais comportada e trocou sua personalidade, se tornando uma esposa obediente. Teve seu fim em 39, voltando algumas vezes em filmes ou produtos.

Com caráter extremamente inovador, a Disney mudou completamente o cenário dos desenhos, criando o primeiro desenho animado em cores, no qual continha flores e árvores. Na mesma época surge a Warner, criadora do desenho animado Pernalonga. Nos anos 40 foram criados desenhos que são famosos até hoje. *Piu Piu* e *Frajola*, *Papa-léguas* e *Pica-Pau* eram alguns, que geralmente seguiam a mesma fórmula repetitiva: tinham bastante pancadaria gratuita e uma caça incessante entre os dois personagens principais, com o caçador sempre apanhando.

Dando continuidade, Silva e Silva (2015) informam que as décadas de 50, 60, 70 e 80 se seguiram com esses desenhos que apresentavam problemas do cotidiano familiar, não importava o quão estranha ela fosse. A década de 90 é marcado por desenhos japoneses como Pokémon e Cavaleiros do Zodíaco e pela volta de desenhos mais animados, gozados como Cartoons e Bob Esponja, muito apreciado pelas crianças atuais. De acordo com Silva e Silva (2015), os desenhos animados tomaram força a partir dos anos 90, em especial os dedicados as crianças em idade pré-escola, passando a explorar temáticas educativas nas animações. Embora

a mudança com relação as programações transmitidas a este público, a televisão continua sendo alvo de críticas, e a principal é exatamente esta, a relação entre TV e criança, que o aparelho se tornou uma “babá eletrônica” que cuida e educa a nova geração.

Muitos canais se especializaram em programações voltadas especificamente para o público infantil e infanto-juvenil, como é o caso do *Nickelodeon*, fundado nos EUA em 1979. Este canal pertencente ao grupo *MTV Networks*, alcançou o sucesso na década de 1990 com a fundação da *Nickelodeon Studios*, em Orlando. É considerado o primeiro canal voltado para o público infantil, atualmente é transmitido para 90 milhões de lares em mais de 70 países. Como esse tipo de canal mantém um público cativo, o que constitui um grande sucesso, outros se sucederam e alcançaram a mesma audiência, como: *Disney Channel*, *Cartoon Network*, *Fox Kids* e *Discovery Kids*, dentre outros. (GUARANA, 2007)

De acordo com o *site wikipedia*, a *Nickeloden Entertainment Company*, Nick assim como é chamada, é a maior empresa de entretenimento juvenil do mundo. Ela construiu um negócio global e diversificado, colocando crianças e adolescentes em primeiro lugar em tudo o que faz. A empresa inclui programas de televisão de produção em seus estúdios nos Estados Unidos e ao redor do mundo, além de linha de produtos de consumo, parques temáticos, livros e uma produção diversificada de filmes com a *Nickelodeon Movies*.

Os desenhos transmitidos por este canal eram produzidos somente para agradar as crianças norte-americanas, logo depois ele se expandiu e passou a agradar às crianças de outros países como as sul-americanas, europeias e asiáticas, apesar das diferenças culturais, sociais e econômicas destes públicos. Vemos que esta é uma das características marcantes da programação contemporânea: a busca de se obter um produto que seja adequado para qualquer lugar e cultura. E, porque não, qualquer público. Ainda de acordo com Guarana (2007), a televisão é assim, no começo é algo que começamos a gostar, que usamos como um simples meio de entretenimento, mas logo torna-se um vício de maneira tão rápida, que nos é mesmo inconsciente.

No Brasil, a rede Globo foi o canal pioneiro na exibição de programações infantis com desenhos animados. Porém, a partir do ano 2000, mudou o formato de sua programação infantil que trazia a marca da “rainha dos baixinhos”, a apresentadora Xuxa, passando a ocupar as manhãs com a programação da TV globinho que, além dos desenhos da Disney, tinha até uma novelinha infantil babulúá estrelada pela apresentadora Angélica. No início a programação da TV globinho era exibida de segunda a sábado. A partir de 2012 as manhãs, de segunda a sexta, foram ocupadas com outros programas, e a TV globinho passou a exibir a sua programação

apenas aos sábados, até o ano de 2015 quando definitivamente a emissora encerrou a exibição de programas infantis².

Segundo as mesmas fontes, a competição com canais fechados com ampla programação e as regulamentações estatais, como o Código de Autorregulação Publicitária (Conar) e o Estatuto da Criança e do Adolescente que impedem a veiculação de propagandas de produtos relacionados ao público infantil, para as crianças, fizeram com que os programas infantis dessem baixo retorno financeiro.

Hoje, pode-se dizer que o SBT tem procurado manter esta tradição, de modo que permanece exibido o programa “Bom dia e Companhia” há mais de 23 anos, embora tenha mudado os apresentadores centrais. Este programa continua sendo exibido de segunda a sexta-feira no horário matutino e, mesmo competindo com outros canais abertos e fechados, continua com grande audiência. A TV cultura é um canal aberto que exhibe diferentes tipos de desenhos voltados para as crianças, e um deles é “Dora, a Aventureira”, o qual será analisado no decorrer deste trabalho.

2.2 - O uso de Desenhos Animados por crianças

A mídia, no nível que se desenvolve e se populariza hoje, é um meio de transmissão não só de informação, como de conhecimento e cultura, ou seja, é um meio de transmitir uma cultura de massa globalizada que influencia na formação de sujeitos, que vão conhecendo e se adaptando a outros modos de ser e viver na sociedade contemporânea. Dentre essas mídias, a TV é um referencial que se interpõe entre a cultura ou as culturas e a criança espectadora, que através da interação vai construindo para si conhecimento e saberes.

Fernandes (2003) analisa que as crianças de hoje, nascidas em meio a toda essa tecnologia e cultura de massas, já não são as mesmas de anos atrás, Belloni e Gomes (2008), complementando a ideia, dizem isso porque temos hoje, crianças autodidatas que fazem diversas coisas ao mesmo tempo e aprendem tudo com as TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação), fazendo com que o professor e os pais percam a função de mediadores. (Apud OLIVEIRA e SHIMIZU, 2011, p. 02).

² Destaca-se que não foram encontradas informações oficiais no site da rede Globo. As informações aqui apresentadas foram encontradas em sites e blogs, cabendo um destaque para os seguintes sites: <https://observatoriodatelevisao.bol.uol.com.br/historia-da-tv/2017/10/ha-17-anos-estreava-na-globo-o-infantil-bambulua>. <https://www.sitedecuriosidades.com/curiosidade/por-que-quase-nao-tem-programa-infantil-na-tv-aberta.html>

Como já foi mencionado, graças aos avanços da tecnologia, é possível que a televisão seja um acessório em todos os lares, mesmo que nos seus modelos antigos e com pouca qualidade. Ainda assim permanece como um meio de entretenimento e lazer para adultos e crianças. No caso das crianças, os desenhos animados, por conta do conjunto de elementos que envolve tais como: linguagens engraçadas, cores, movimentos e musicalidades, se tornaram seus programas favoritos, ainda mais pelos dramas cheios de situações engraçadas e suspenses que envolvem as crianças e vão conduzindo-as para a aprendizagem de algumas temáticas.

De acordo com a concepção de Salgado, (2005):

Há uma dimensão educativa nos desenhos animados, principalmente se considerarmos o aspecto ativo dos valores que podem ser construídos quando a criança interage com eles. Isto, por outro lado, não pode se confundir com um tipo de pedagogia diretiva, onde o desenho animado traz valores e modelos determinados que serão copiados pela criança, no sentido de afetar e modelar sua conduta (SALGADO, 2005, p. 8).

Um artigo encontrado no site “Escolas exponenciais”³ sobre como os desenhos animados podem ajudar no desenvolvimento das crianças, analisa que é comum verem que quase toda criança se espelha em alguém quando começa a tomar noção de suas próprias decisões e ações, é natural vê-las imitando as atitudes do pai, ou até mesmo as atitudes dos seus amiguinhos da escola. Esta mesma situação pode ser observada na relação da criança com seu personagem favorito. Pois, ao assistir um desenho animado os pequenos começam a agir de forma parecida com seu personagem preferido. Neste sentido, o desenho animado pode ser um grande auxiliar do professor no fazer pedagógico.

Como afirma Lima, (2011):

O desenho animado pode ser utilizado para uma discussão educativa que atrai a atenção e interesses dos estudantes, a partir de uma linguagem própria, onde a imagem reconstrói a realidade com base em um contexto histórico e tem o poder de reproduzir a vida como ela é; possibilitando aos jovens uma relação entre os conteúdos e desenhos de forma crítica (LIMA, 2011, p. 13).

Em outras palavras, segundo a autora, os desenhos animados não fogem do contexto e da realidade da criança ou da escola, desde que os pais e educadores estejam atentos ao verificarem se os desenhos assistidos pelas crianças são considerados educativos, ou seja, se eles apresentam como tema central valores importantes a serem desenvolvidos, como ética,

³ Escolas exponenciais é a maior comunidade de gestores escolares do Brasil. <https://escolaseponenciais.com.br/>.

solidariedade, preservação do meio ambiente e diálogo, além de estarem adequado à sua faixa etária.

Chaves, Monte e Silva (2013) veem como de grande importância que o uso das tecnologias estejam inseridas na formação inicial dos educadores para que com o saber adquirido possam ampliar a sua metodologia de ensino. Para estas autoras Penteadó (2003) considera a televisão como “altamente pedagógica” e que vê a necessidade de uma política de distribuição de canais, com responsabilidade por parte dos que recebem as concessões, responsabilidades educacionais. A criança também é educada pela mídia, é necessário apenas que os educadores compreendam o fascínio que os desenhos animados exercem sobre as crianças. É importante que o uso dessa ferramenta, em sala de aula, ocorra de maneira adequada e de acordo com os conteúdos propostos, desta maneira a aprendizagem ocorrerá de maneira divertida e prazerosa.

Moran (2011), também traz sua contribuição a respeito da criança ser educada pela mídia:

A criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão. Aprende a informar-se, a conhecer - os outros, o mundo, a si mesmo - a sentir, a fantasiar, a relaxar, vendo, ouvindo, “tocando” as pessoas na tela, que lhe mostram como viver, ser feliz e infeliz, amar e odiar. A relação com a mídia eletrônica é prazerosa - ninguém obriga - é feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa - aprendemos vendo as histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam. (MORAN, 2011, p. 33).

Destaca-se também a partir dos estudos de Moran que os meios de comunicação, principalmente a televisão, desenvolvem formas sofisticadas multidimensionais de comunicação sensorial, emocional e racional, linguagens e mensagens, que facilitam a interação, com o telespectador. A escola diante das novas tecnologias, em especial a TV, o professor surge com um papel importante na era da informação, sendo o principal mediador entre o conhecimento e o educando, usando diversas maneiras para utilizar as novas tecnologias a favor do processo ensino-aprendizagem. Segundo Moran (2011) “A TV fala primeiro do "sentimento" - o que você sentiu", não o que você conheceu; as ideias estão embutidas na roupagem sensorial, intuitiva e afetiva”. O prazer ou a revolta, a informação que a TV nos proporciona, porque agimos sobre os textos e imagens dessa mídia e porque nos dispomos a recebê-los. Estudar a TV é ir além das ações sobre as imagens, mas respeitá-las no sentido de dinamizar e multiplicar o vivido.

Uma das principais características do Desenho Animado é sua linguagem lúdica, pois o desenho é muito mais que um entretenimento televisivo, eles trazem consigo discursos, seja pelos personagens ou por suas aventuras, isso fica bem claro na visão de Santos (2002)

Quando lidamos com desenhos, estamos lidando com o aspecto visual do pensamento e da memória. Os estudos de comunicação têm-se concentrado, principalmente, sobre os vocabulários, esquecendo o mundo visual. O desenho colabora com o potencial informacional do mundo, trazendo uma comunicação diferente da escrita: a comunicação visual. (SANTOS, 2002, p. 196).

Como é do conhecimento de todos, os Desenhos Animados são constituídos de conteúdos diversos e articulados entre si, ou seja, eles possibilitam ao aluno criar uma rede de relações significativas, que permitem a construção e reconstrução de seu conhecimento, assim, como perceber as diferentes realidades do mundo que o cerca. De acordo com Santos (2002), os desenhos são dotados riquezas ligadas as experiências pessoais que são despertadas graças ao contexto da atividade, que facilita o resgate dos conceitos cotidianos.

Por esta razão, os desenhos animados, assim como os contos de fadas, trazem um rico significado na vida das crianças, por não só obter regras de convivência em sociedade, mas por tratar de aspectos relacionados à moral e ao respeito, os quais poderão ajudar a abordar termos e condutas fundamentais, mesmo que ela ainda não compreenda ou nem sequer ouviu falar.

O desenho educativo deve ser capaz de interagir com a criança, despertar-lhe a reflexão, a emoção, contribuir para agregar informações, mediar conhecimento, facilitar, à criança, a percepção e o convívio social. Deve pressupor, ainda, a contextualização das experiências infantis, seus valores, seus desejos e subjetividades (Magalhães, 2007, Apud SARAIVA e REIS, 2014, p. 02).

Acredita-se que as informações contidas nos desenhos animados podem não ser apenas uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, mas um meio para aproveitar a realidade da criança. Pois, ao se acompanhar esta programação infantil, principalmente as programações contidas nos canais fechados voltados para crianças em idade pré-escolar, percebe-se a expansão de desenhos, que, apresentam atitudes politicamente correta, ou seja, não contém algum tipo de violência, como, por exemplo, este referido aqui, ou seja: o desenho Dora, a aventureira.

Para alguns teóricos não é nada saudável que uma criança fique por muito tempo em frente à televisão. O tempo livre de uma criança deve ser preenchido com diversas atividades, dentre elas as atividades físicas e de lazer. No entanto o poder de encantamento das programações da TV leva a criança a preferir ficar com os desenhos animados, sobre este fascínio Soifer (1992) chama a atenção:

A permanência frente ao televisor exige uma condição que já mencionamos a: imobilidade. O tempo que a criança passa nesta atitude a subtrai de outras atividades que lhe oferecem maiores possibilidades de crescimento físico e mental, como o brincar, a colaboração no lar, os esportes, o desenho e a modelagem, leitura etc. (SOIFER, 1992, Apud VIEIRA 2013, p. 16).

Por esta razão os pais devem ficar atentos e procurar acompanhar alguns desenhos, para conhecer o teor de suas mensagens e que aprendizado as crianças podem tirar de cada episódio, pois sabemos que existem desenhos que não são nem um pouco saudáveis e poderão contribuir negativamente para a formação do caráter, no senso de responsabilidade, em determinadas atitudes e procedimentos frente alguns temas ou pessoas. Existem desenhos que, mesmo de forma engraçada, acabam por impulsionar a violência e o menosprezo contra pobres, pretos, idosos e animais, como, por exemplo, o longo Pica-pau e, mais recente, os Jovens Titãs.

Não se pode esquecer que as crianças que estão lá em frente à televisão, geralmente estão em fase de formação da personalidade, por isso assistir a desenhos que tragam atitudes que favoreçam ao consumo exacerbado, estimule a sexualidade e a vaidade, trapacear para tirar vantagem de outras pessoas, não é nada bom. Silva, Fonseca e Lourenço (2002), após uma revisão bibliográfica sobre o tema, perceberam que dá para eleger três tipos de efeitos negativos gerados pela exposição à violência televisiva.

O primeiro são os efeitos diretos em termos de comportamento. A ideia geral é que, vendo muita violência na televisão, as pessoas desenvolvem atitudes favoráveis à agressão como meio de resolverem conflitos e, por outro modo, a elevada exposição à violência televisiva desencadeia ou facilita o comportamento interpessoal agressivo; O segundo tipo são os efeitos de dessensibilização. Ou seja, assistindo a muita violência na televisão, as pessoas reduzem a sua sensibilidade à violência, dor e sofrimento, tornando-se, por conseguinte, mais tolerantes à violência social, que se banaliza; O terceiro tipo são os efeitos associados à percepção paranoide do mundo, também designada por síndrome do mundo mau. Isso quer dizer que as crianças e os adultos que são espectadores assíduos da televisão podem alterar a percepção que têm da realidade social, assimilando-a ao mundo violento do seu *ecrã* ficcional.

Vieira (2013) relembra ainda que em seu livro *Educar em valores*, Isquierdo (2001), aponta alguns efeitos negativos causados pela televisão, como: o monopólio do tempo livre, passividade física e mental, preferência pela experiência fabricada, perda de iniciativa, dificuldade de se emocionar, dificuldades na comunicação familiar, danos na saúde, incidência negativa no rendimento escolar, e outros, e destaca que:

Enquanto assiste a televisão, a criança deixa de ter outras atividades muito mais ricas para o seu desenvolvimento, como brincar, ler, relacionar-se com o seu meio natural e social. Os espaços infantis na televisão não estimulam a atividade nem os jogos e praticam uma estratégia de permanente sedução (...). (ISQUIERDO, 2001, p. 277 Apud VIEIRA, 2013, p. 43).

Porém, nem tudo é negativo. Há também pontos positivos, como o despertar da criatividade e da imaginação que determinados desenhos facilmente conseguem explorar, como, por exemplo, Dora, a Aventureira que o tempo todo está instigando a criança a pensar e buscar soluções inteligentes para os problemas. Tudo isso graças ao conjunto de elementos: som, cores, movimentos, situações, que os desenhos animados.

A decodificação da imagem é quase automática, instantânea, enquanto que a decodificação dos símbolos escritos exige complexas operações analíticas e racionais. O universo do telespectador é dinâmico, enquanto que o leitor é estático. A televisão favorece a gratificação sensorial, visual e auditiva, enquanto que o livro favorece a reflexão. A linguagem verbal é uma abstração da experiência, enquanto que a imagem é uma representação concreta da experiência. Se o livro favorece o conhecer, a imagem favorece o reconhecer. Se o texto oral é especialmente indicado para explicar o audiovisual é indicado para associar (FERRES, 1996 Apud JORGE, 2011, p. 04).

No caso específico do desenho Dora, a Aventureira, percebe-se que seus episódios são bem divertidos, sempre estimulando a participação das crianças. As sequências são bem definidas e apresentam objetivos a serem alcançados, regras a serem seguidas e muitos obstáculos que se interpõem às regras. No final, os objetivos só serão alcançados se as regras forem obedecidas. Tudo esse formato interativo faz lembrar a estrutura de um jogo, pois exige sempre a atenção e envolvimento do espectador que se porta como jogador/participante.

3 - O DESENHO DORA, A AVANTUREIRA E A CRIANÇA REAL

De acordo com as pesquisas realizadas em dispositivos on-line⁴. O desenho “Dora, a Aventureira” é uma série animada infantil a qual foi criada em 1999, nos Estados Unidos, por Chris Gifford, Valerie Walsh Valdes e Eric Weiner e produzida pela *Nickelodeon Animation Studios*. Este desenho, a princípio foi destinado para crianças com poucos anos de idade, por se tratar principalmente de um desenho educativo. Seu principal personagem é Dora uma menina muito simpática que vive diversas aventuras com seus amigos, sendo um macaquinho de botas vermelhas seu amigo inseparável parceiros em todas as aventuras.

O primeiro episódio de “Dora, a Aventureira” foi ao ar em 1999, porém a série ganhou força a partir de 2000. A série fez tanto sucesso que foram feitos musicais contando algumas aventuras da personagem e o Brasil foi incluso na agenda de programação. Sua transmissão faz parte do bloco Nick Jr. pelo canal *Nickelodeon* e tem o objetivo de ensinar as crianças de até seis anos de idade a aprender inglês. Todos os episódios seguem a mesma ordem de acontecimentos para que a criança entenda o padrão das situações em que Dora vai se envolvendo. Em cada história há sempre um problema, cuja dificuldade aumenta por causa do vilão Raposo, mas Dora e seus amigos envolvidos acabam por conseguirem solucionar o problema.

De acordo com Barioni (2013), o sucesso de “Dora, a aventureira” nos Estados Unidos conduziu os produtores a adaptarem-no para exibi-lo em outros países. Dora, a personagem principal, é uma menina cuja aparência é de 6 a 7 anos de idade, de origem latina bilíngue (no original, utiliza o inglês como idioma principal e o espanhol em família e com alguns dos personagens). E quase sempre está com a mesmo traje e acessórios: camiseta rosa, short laranja, tênis branco, sua inseparável mochila roxa e uma pulseirinha amarela com uma flor azul. A adaptação para outros países se restringiu à troca do idioma em países de língua oficial inglesa manteve-se o formato original e em países de língua não inglesa, a língua oficial serve como idioma principal e a segunda língua é o inglês, como no caso do Brasil (Português-Inglês) no entanto, os elementos multiculturais (personagens, locais, expressões, festas) dispostos no desenho podem perder pouco ou completamente a “mensagem cultural” implícita e/ou explícita para determinado público que vive num contexto diferente do apresentado.

⁴ <https://www.webartigos.com/artigos/historia-da-dora-a-aventureira/103156> ; <https://www.tricae.com.br/dora-aventureira-guia/>

O público de “Dora, a aventureira” é o latino-americano residente nos Estados Unidos. Para atender ao público de outros países, preservando a intensão cultural do programa, demandaria, praticamente, a criação de um novo desenho, pois até a personagem principal precisaria ser modificada. Comercialmente essa mudança seria inviável, por isso optou-se por trocar apenas o idioma, já que para as crianças de outros países a animação ainda se mostra divertida e interessante (o programa vira quase uma aula, para crianças, de outro idioma). (BARIONI, 2013).

No Brasil, de acordo com Barioni (2013) a série passou a ser exibida diariamente pelo canal fechado *Nickelodeon*, durante o bloco matutino Nick Jr., e pelo canal aberto TV Cultura, durante o programa vespertino Quintal da Cultura. Os episódios de “Dora, a aventureira” (*Dora the adventurous*) envolveram os anos de 2000 a 2015 e foram distribuídos em 162 episódios mais 13 especiais, agrupados em 8 temporadas. A partir de 2014 nos Estados Unidos e 2015 no Brasil, passou a ser exibida a segunda fase de Dora, “Dora e seus amigos na Cidade” (*Dora and Friends: Into the City*). Nesta fase Dora já é uma pré-adolescente e ao invés se aventurar com seus amigos na floresta, ganhou outros novos amigos e juntos vivem uma aventura na cidade grande.

3.1 O Desenho Dora, a Aventureira

O desenho é dividido em blocos, com duração de 24 minutos aproximadamente. Em 2003 a série já foi agraciada com o Prêmio *Peabody*, oferecido aos profissionais da mídia televisiva e radiofônica nos EUA; três prêmios Imagem (2001, 2002 e 2003); um prêmio Gracie Allen (2004), oferecido às mulheres ou programas de mulheres em diversos meios de comunicação; e um prêmio Alma (2002), oferecido a latinos que promovem sua cultura (BARIONI, 2013).

Silva e Leite (2014) informam que a Série Dora, a Aventureira, procura dialogar com o telespectador. Em seus episódios, a personagem principal interroga o ouvinte sobre determinadas situações que ela passa. Como também ensina às crianças ouvintes um novo idioma, a língua inglesa, na qual ela começa a perguntar e ensinar a cor de determinados objetos, os números e o nome de diferentes componentes em inglês. A língua inglesa é um instrumento indispensável para o aprendizado das crianças. Visto a expansão do inglês na atualidade, o mesmo é encontrado em músicas, lojas, produtos e nos programas que assistimos na televisão. Portanto, saber se comunicar nesse idioma é muito importante para a vida profissional e pessoal.

Ao lado do macaquinho Botas, Dora tenta descobrir como ajudar alguém que está com problemas em qualquer lugar do planeta. Para isso, eles contam ainda com o personagem Mapa, que entra em cena para mostrar o caminho a ser seguido, sempre em três etapas. No trajeto entre uma etapa e outra, pode ser necessário usar alguns dos objetos que Dora carrega em sua Mochila. Também pode aparecer o Raposo, que, apesar de não ser exatamente malvado, sempre tenta roubar os objetos de Dora e seus amigos (PARADIZO, 2009).

O espectador tem um papel muito importante em cada história de Dora e seus amiguinhos Botas, Mapa e Mochila, ajudando os personagens a cumprirem a sua missão. Por mais que tenha a orientação geográfica do Mapa e dos objetos de Mochila, Dora sempre recorre ao espectador para saber qual será o próximo passo ou relembrar seus planos, fazendo perguntas diretamente para quem está do outro lado da tela. No final de cada missão, a garotinha se dirige para seu público para saber qual foi a parte do desenho que mais gostou. (PARADIZO, 2009)

A proposta do desenho é fazer com que a plateia se sinta como se estivesse na frente de um computador, podendo usar um "mouse" imaginário para responder a cada pergunta. A animação ainda leva pequenos aprendizados para as crianças de forma divertida. Enquanto ajudam Dora a seguir o melhor caminho, as crianças aprendem com a protagonista cálculos, nomes de cores e objetos e até palavras em inglês - por meio de um recurso chamado "pausa coreografada", uma pausa longa o suficiente para permitir que as crianças assimilem novos conhecimentos. (PARADIZO, 2009)

Dora, a Aventureira foi indicada quatro vezes ao Emmy Awards (2004 a 2006) e virou febre nos EUA, sendo um dos programas mais assistidos pelas crianças em fase pré-escolar desde 2002. A série ainda rendeu diversos produtos, como roupas, acessórios, games, papelaria entre outros. (PARADIZO, 2009)

Em relação a outros desenhos, Dora, a aventureira é bem diferente, pois ela como personagem principal, é de raça negra, sendo que a maioria dos desenhos transmitidos na TV as personagens principais são de cor branca. Observa-se ainda que a semelhança dos personagens se aproxima à realidade pois se assemelham com as pessoas, visto que tem personagens de todas as etnias. O conceito de herói é quem salva, quem ajuda o próximo, é aquele que é bondoso e generoso, que tem o coração bondoso. Dora, a Aventureira, além de estimular a imaginação e criatividade, aborda os valores morais e éticos e atitudes como: intervir, decidir, escolher e responsabilizar-se por suas escolhas. (CHAVES, MONTE e SILVA, 2018, p. 04)

O desenho Dora, a Aventureira consegue envolver facilmente a criança espectadora, pelo fato de ser extremamente dinâmico, colorido e cheio de situações fantasiosas. Tudo que forma o mundo mágico em que as personagens transitam chama a atenção da criança e a envolve nas tramas como participante. Considerando as teorias do desenvolvimento, dá para arriscar dizer que o desenho contribui para despertar a aprendizagem, sobretudo nos aspectos da natureza e das relações sociais, também desperta a cognição, a linguagem e a aprendizagem.

3.1.1. As principais personagens do desenho

As informações a respeito das personagens foram retiradas de diversos sites de busca, sendo o principal deles o site wikipedia⁵ que é uma grande biblioteca virtual.

A personagem principal que conduz toda a trama é uma doce menina que aparenta aproximadamente seis ou sete anos. É **Dora Marquez** de descendência latina, que sai em busca de aventuras em cada episódio, juntamente com seu melhor amigo: Botas (um macaquinho), um mapa e sua inseparável mochila rocha. Juntos embarcam em uma grande aventura ensinando os telespectadores a falarem uma outra língua (inglês), para isto ela sempre pede ajuda para quem está assistindo para completar determinada tarefa, porém a dificuldade aumenta quando aparece o Raposo, o qual vive tentando pegar os objetos que Dora precisa durante o percurso. Dora é muito divertida e adora ajudar quem precisa e sempre tem uma visão positiva das coisas.



Figura 3: Dora Aventureira. **Fonte:** <https://www.tricae.com.br/dora-aventureira-guia>



O macaco **Botas** (*Boots*) é o melhor amigo de Dora, ele sempre a acompanha em suas aventuras, é divertido e cheio de energia, ele é azul, e está sempre usando botas vermelhas, daí surge a origem de seu nome. Botas também ajuda a enfrentar o raposo e a solucionar enigmas. Ele sempre diz a Dora o quanto a ama.

Figura 4: Macaco Botas. **Fonte:** <https://www.tricae.com.br/dora-aventureira-guia>

⁵ https://pt.wikipedia.org/wiki/Dora_the_Explorer

O **Raposo** (*Swiper*) é uma raposa que vive tentando atrapalhar Dora a resolver os problemas, e está sempre usando o mesmo traje, uma máscara azul e luvas, Raposo aparece em quase todos os episódios e só tenta pegar os objetos que Dora precisa para completar a sua missão. Para que isto não venha acontecer, Dora pede ajuda ao telespectador a dizer a seguinte frase juntamente com ela: "Raposo, não pegue!". Geralmente ela consegue impedi-lo de roubar seus itens, e Raposo entristecido, sai de cena, estalando os dedos e dizendo: "Puxa vida!". Outras vezes, ele consegue pegar os objetos antes mesmo de Dora dizer a frase. Raposo não é exatamente malvado, ele surge como um obstáculo, ou seja, ele nunca pega o objeto para si, ele apenas os joga fora dificultando o trajeto de Dora. Raposo é muito esperto e habilidoso, vive construindo gerigonças para raptar os objetos de Dora. Mas mesmo assim, Dora sempre é amigável para com ele.



Figura 5: Raposo. Fonte: <https://www.tricae.com.br/dora-aventureira-guia>

A **Mochila** (*Backpack*) é um objeto inseparável de Dora. É roxa e nela contém todos os objetos que Dora precisa para completar seus desafios. A mochila é uma mochila totalmente mágica, pois nela surgem objetos enormes e impossíveis de caber em mochila comum, e demais objetos como bolo, sorvete etc. Para fazê-la abrir, Dora pede ao telespectador, ou seja, quem está assistindo a dizer "Mochila", a mochila então canta uma música (*mochila, mochila, eu sou a mochila e tenho muitas coisas para você, tudo que precisar sei que posso te ajudar, mochila, mochila, yes!*), logo aparece vários objetos que Dora pede ajuda para escolher o item certo para realizar tal tarefa. Em seguida, após a escolha do objeto, ela diz: "Nham, nham, nham, nham! Delicioso!" ("Delicioso!")



Figura 6: Mochila e Mapa. Fonte: <https://www.tricae.com.br/dora-aventureira-guia>

O **Mapa** (*Map*) também é um objeto muito importante e essencial no trajeto de Dora, pois é ele mostra a Dora o caminho que ela deve ir, ele sempre fica guardado no bolso da mochila. Para fazer o mapa sair, Dora pede aos telespectadores para dizer "Mapa". O Mapa então surge e canta uma música (*sou um mapa, sou mapa, ele é o*

mapa, ele é um mapa, sou um mapa) e mostra para Dora e para quem está assistindo em casa 3 lugares diferentes que Dora terá que percorrer e em alguns episódios ele avisa se terá perigos ou não.

Além dessas personagens principais que andam juntamente com Dora, um trio de animais, chamado **Trio Party** (Fiesta Trio) aparece sempre que Dora e Botas completam determinada missão, surgem basicamente como estímulos, para que Dora possa prosseguir adiante nas determinadas tarefas. Os animais que formam o trio são: um Gafanhoto, um Caracol e um Sapo.



Figura 7: Trio Party. Fonte: <https://www.tricae.com.br/dora-aventureira-guia>

3.1.2 A estrutura dos episódios

As aventuras de Dora seguem sempre uma certa regularidade com início meio e fim. No início é apresentado alguma coisa legal que Dora e Botas precisam fazer para ajudar alguém: uma pessoa, um animal ou um acontecimento que está prestes a deixar de acontecer porque ocorreu um fato implicador. Diante disso Dora toma a decisão de resolver o problema e mobiliza outras pessoas, como seu primo Diego, por exemplo ou algum animal.

Logo no início as personagens e figurantes cantam e dançam a música introdutória do desenho, a qual serve de abertura para todos os episódios da temporada de Dora enquanto menina que ocupou um espaço temporal de 2000 até 2015.

*Tchutchuthuru Dora, tchutchuthuru Dora
Tchutchuthuru Dora, tchutchuthuru Dora
Dora, Dora, Dora aventureira.
Dora!!
Sempre conquistando tudo que sonha
Venham todos, hei, hei pulando
Vamos lá!
Será tão legal!*

Tchutchuthuru Dora, tchutchuthuru Dora
Tchutchuthuru Dora, tchutchuthuru Dora
Raposo não pegue, raposo não pegue
puxa vida ...

Após essa introdução musical começa a busca pela resolução do problema se depara com uma série de obstáculos que vão dificultando e a fazendo perder tempo. Geralmente são obstáculos que implicam em ter que decidir que ações devem ser feitas primeiros, que caminhos deve tomar, a quem recorrer, o que buscar etc. Para tomar o caminho certo recorre a sua inseparável Mochila (mochila, mochila!) e de dentro desta vem logo o Mapa (Sou o mapa, sou o mapa...). Então, o Mapa indicar os caminhos e nele, a sequência lógica das ações. A partir das coordenadas feitas pelo Mapa, Dora segue viagem com o Botas, geralmente montada em um animal e daí, começa a série de obstáculos a enfrentar a fim de alcançar o objetivo e resolver o problema motivador das ações.

Dora está o tempo todo falando, conversando com Botas e com o telespectador. Para cada ação ela consulta o telespectador, embora já aponte a decisão correta a ser tomada. Geralmente até chegar ao objetivo final e resolver o problema, ela tem que passar por três lugares cheios de dificuldades. E para dificultar ainda mais, o Raposo sempre aparece no momento mais difícil para raptar o objeto essencial. Porém nunca concretiza a realização de seu furto pois é interrompido por Dora, Botas e o telespectador com a exortação:

- Raposo não pegue, Raposo não pegue, Raposo não pegue!
- Puxa, vida! (responde o Raposo, retirando-se queixoso).

No entanto, quando o Raposo não é interrompido a tempo, ele consegue levar o objeto e jogá-lo fora aumentando assim, o grau de dificuldade. Superado o obstáculo Dora comemora cantando juntamente com Botas e o **Trio Party** (um caracol, um gafanhoto e um sapo) que sempre aparece para comemorar. Sempre que termina um desafio, Dora pergunta ao telespectador para onde vão e qual é a próxima tarefa.

As personagens que vão surgindo no percurso, seja animal ou pessoal, falam em outra língua, no caso o inglês, e é então que Dora convida o telespectador a repetir a palavra ou frase em inglês e depois repete-a em português. Essa forma de interação ajuda por introduzir na memória da criança espectadora palavras e frases em outra língua. O figurante geralmente oferece dicas e ajuda para a resolução do problema.

Em outras ocasiões, para resolver o problema, Dora pede ao telespectador que chame a Mochila, pois dentro dela existem objetos que ajudarão a solucionar o problema. O chamado à mochila é feito cantando:

- Mochila, Mochila, Mochila Mochila...

A Mochila apresenta vários objetos e com a ajuda do telespectador Dora escolhe o objeto certo para a ação necessário no momento.

Depois de passarem por todos os empecilhos, chegam finalmente ao local aonde precisavam ir buscar a solução para o problema inicial e aí comemoram cantando:

- Conseguimos! E vão recapitulando o trajeto percorrido e repetindo “conseguimos”!

Após retornarem e trazerem à solução para o problema, Dora, Botas e os demais figurantes do episódio aparecem juntos no final e perguntam ao telespectador qual foi a parte que ele mais gostou. Botas e os figurantes dizem a parte que mais gostaram e Dora, após esperar a resposta do telespectador, diz que gostou daquela parte também. Como se estivesse ouvindo o que o espectador respondeu.

A partir de 2014 iniciou-se a segunda temporada na qual Dora agora é uma mocinha pré-adolescente com aproximadamente 12 anos. Nessa fase ela mudou-se para a cidade e encontrou outros amigos. Inclusive no lugar de sua mochila, ela agora tem uma smartphone que faz o mesmo papel da mochila, ou seja: a ajuda a encontrar as orientações para a resolução dos problemas. Agora ela não se coloca mais como Dora aventureira, mas Dora e seus amigos na cidade.

A música da segunda fase retrata o novo momento vivido pela heroína: “Dora e seus amigos na Cidade”

Prédios altos e aventuras.

Com coragem e ternura.

-Vamos lá!

Vou fazer a diferença.

Com todos os meus amigos.

Venha com a gente se aventurar.

- Vamos!

Venha com a gente ajudar.

Todos por um.

- Cante comigo.

Dora, Dora, seus amigos, juntos na cidade

Juntos na cidade

- Todos juntos

Dora!

Dora e seus amigos na cidade.

- Ei! Ei!

Dora

Aventuras no seu dia.

Dora e seus amigos na cidade.

3.2 A Menina Dora Aventureira pelo olhar de outras meninas

Para perceber, na forma prática e realística aqui bem próximo de nós, como as crianças veem a personagem Dora Aventureira e o que acham do desenho, foi realizada uma pesquisa ação com quatro meninas (A, B, C e D) de idade entre 5 e 10 anos (Menina A - 5anos, Menina B – 9 anos, Meninas C e D, ambas com 10 anos). As crianças foram selecionadas de forma aleatórias, porém considerando que moram na mesma rua e são vizinhas desta pesquisadora.

A escolha de crianças com idades diferentes levou as fases do desenho, ou seja, idades que correspondiam a primeira fase, quando Dora era ainda uma menina, e quando Dora já era uma pré-adolescente, na segunda fase. Por isso mesmo, a metodologia consistiu em na seleção dois episódios, um de cada fase e as meninas foram convidadas para assistir. A exibição dos episódios ocorreu em casa de forma bem distraída, e após assistir aos desenhos foram feitas as perguntas de forma oral e diretas. Porém as respostas foram individualizadas, para isso ofertou-se uma folha de papel em branco para que escrevessem as suas respostas.

A primeira pergunta foi: “**O que você acha do desenho Dora, a Aventureira**”. Para esta pergunta houveram as seguintes respostas:

- Bom, eu acho ela bonita e a cor do cabelo dela é bonito. Ela usa pulseira bonita. (Menina A - 5 anos).

- Bom, só pelo nome já diz “aventureira” eu gosto muito de aventura e se eu fosse uma aventureira, acharia ótimo. (Menina B - 9 anos).

- Eu acho que o desenho é divertido e educativo e que ensinam as crianças a falarem outra língua. (Menina C - 10 anos).

- Acho legal porque é educativo e ensina muitas coisas, a falar em inglês, a trabalhar em equipe e ter paciência para resolver os problemas. (Menina D - 10 anos).

O que se percebe nestas respostas é que há uma certa maturidade nas repostas das duas meninas de dez anos. Ambas percebem o teor educativo do desenho, do exercício de trabalhar em equipe e seguir regras. Já a menina A (de 5 anos) fixou sua atenção na personagem, na beleza que representa para ela e naquilo que ela usava como acessório como a pulseira, por exemplo. A menina B reteve sua atenção na questão da aventura, já que para ela, ser aventureira é sair pelo mundo em busca de desafios e solucionar problemas.

Em seguida a pergunta foi: **“O que você mais gosta no desenho Dora a Aventureira?”**, e as respostas foram:

- Das aventuras dela com os amigos. (Menina A - 5 anos).

- O que mais gosto são as aventuras de Dora e seus amigos. Mas gosto mesmo é porque Dora e seus amigos não salvam, mais como ajudam seus pais, animais e etc. (Menina B - 9 anos).

- Que ela sempre resolve seus problemas e ensina as crianças falarem outra língua (Menina C - 10 anos).

- Gosto de como ela resolve os problemas e conversa com as crianças que assiste o desenho (Menina D - 10 anos).

Observa-se que há uma proximidade entre as respostas A, B, C e D, pois ambas relataram gostar das aventuras de Dora e seus amigos, porém nota-se também que as meninas C e D (10 anos) destacaram não só o modo de como Dora resolve os problemas, mas no seu formato educativo, pois além do desenho ensinar o telespectador a falar outra língua, ele também interage com quem está assistindo o que torna o aprendizado completo. Um fator que chama atenção na fala da menina B (9 anos), é que Dora não ajuda apenas os animais da floresta, mas da importância de ela ajudar seus pais em casa.

A terceira pergunta foi: **“Na vida real, podem acontecer situações parecidas como as de Dora? Porque?”**

Elas responderam:

- Não. Porque ela tem poder na pulseira, e na nossa não tem. (Menina A - 5 anos).
- Por minha opinião eu acho que sim, porque não é só na TV que acontece aventuras, não acontece na zona rural, mas pode acontecer na zona urbana. (Menina B - 9anos).
- Não, porque Dora é ficção e as crianças não iam ter coragem de fazer as coisas que Dora faz e até porque ela precisaria de um adulto por perto. (Menina C - 10 anos).
- Não porque é uma ficção. E muitas coisas não existe na vida real. (Menina D - 10 anos).

Pelas respostas das meninas entrevistadas, percebe-se que as meninas A, C, e D, concordaram ao dizer que as crianças da vida real não conseguem enfrentar situações parecidas com as enfrentadas por Dora. Isso ficou evidente em suas falas quando elas afirmam que o desenho é uma ficção. Até porque no desenho, Dora sempre consegue solucionar os problemas, os objetos sempre estão à disposição quando ela precisa, e que sua relação com os animais é sempre amigável, não mostrando a realidade dos perigos que nela existem. Em contradição com as outras respostas, a menina B, afirma que na vida real podem acontecer situações parecidas com as de Dora, assinalando que os problemas podem existir não somente na zona rural, mas também que pode acontecer na zona urbana.

Cabe aqui destacar a maturidade que a menina A (5 anos), pois mesmo de maneira inocente conseguiu separar a ficção da vida real, já que para ela o poder estava centrando em um objeto, no caso a pulseira, enquanto a menina B (9 anos), apenas separou diferentes ambientes que podem surgir determinadas situações. O destaque à maturidade da criança A é importante, pois nessa fase do desenvolvimento, segundo, Piaget e outros teóricos do desenvolvimento, a criança ainda se encontra muito ligada ao animismo. Ou seja, a capacidade de dar vida a objetos inanimados.

Em seguida foi feita a pergunta: **“Você acha que as crianças da vida real conseguem solucionar os problemas enfrentados por Dora? Porque?”**

- Sim! Porque não é só Dora que resolve os problemas, nos também conseguimos. (Menina B - 9 anos).
- Não. Porque na vida real uma criança não ia ter coragem de ir na floresta resolver os problemas de animais ferozes e ficar amigos deles. (Menina C - 10 anos).
- Não. Porque na vida real os problemas são mais difíceis e precisa de um adulto para

ajudar a resolver. (Menina D - 10 anos).

Para esta pergunta a menina A (5 anos) não respondeu, talvez porque não tenha compreendido o que seria “solucionar problemas” ou porque ela ainda tenha dificuldade de distinguir a ficção da realidade. De acordo a esta fase, segundo Piaget⁶ a criança não possui um pensamento concreto, é exclusivamente centrada em si mesmo, e tudo é fantasia. Podemos dizer que a criança é ego centrada da sua maneira, ou seja, implica a ausência da necessidade, por parte da criança, de explicar aquilo que diz, por ter certeza de estar sendo compreendida. Da mesma forma, o egocentrismo é responsável por um pensamento pré-lógico, pré-casual, mágico, animista e artificialista. Esta fase foi denominada (pré-operatório), o qual se estende dos 2 a 7 anos de idade.

Nota-se ainda, uma diferença básica na resposta da menina B em relação às demais, embora a diferença de idade seja bem pequena, pois ela não se ateu aos perigos que podem ocorrer na vida real, assemelhando-se a criança A, porque apesar de já ter certa maturidade, ela não soube separar a realidade da ficção. Diferente das meninas C e D que perceberam que as crianças da idade dela não poderiam sair sozinhas para se aventurar, e resolver problemas como Dora, já que precisariam de um adulto por perto para lhe ajudar em determinadas situações. Ainda de acordo a teoria do desenvolvimento humano referente a fala das meninas maiores.

Segundo Costa (2013) é neste estágio que se reorganiza verdadeiramente o pensamento. É a partir deste estágio que começam a ver o mundo com mais realismo, deixam de confundir o real com a fantasia. É neste estágio que a criança adquire a capacidade de realizar operações. Podemos definir operação como a ação interiorizada composta por várias ações. Logo percebe-se que as crianças exercem sua atração maior em “Dora e seus amigos na cidade”, já que ela se encontra num ambiente próximo da nossa realidade, não estando mais em uma floresta cercada de animais e sim em uma cidade grande e com outros amigos.

A última pergunta foi: **“Para você o que é ser aventureira”?**

- Andar de bicicleta com os amigos dela. (Menina A - 5 anos).
- Para mim, ser aventureira é explorar o país, ajudar, salvar as pessoas. (Menina B - 9 anos).
- Aventureira é ser confiante no que você vai fazer, ir em aventuras resolver problemas. (Menina C - 10 anos).

⁶http://www.notapositiva.com/old/trab_estudantes/trab_estudantes/filosofia/filosofia_trabalhos/preoperatorio.htm

- É se arriscar e fazer coisas diferentes como: ir para outras cidades, conhecer novos amigos, andar pela floresta e etc. (Menina D -10 anos).

Nesta pergunta, para a menina A (5 anos), ser aventureira é andar de bicicleta com os amigos, ou seja, a concepção de aventura é se divertir. Com relação as demais respostas, vê-se uma proximidade, porém a resposta da menina B (9 anos), ser aventureira é algo grandioso, como explorar o país e também fazer o bem a outras pessoas, algo que talvez não esteja ao seu alcance. Já as meninas C e D, mostraram certa maturidade com relação ao que seja ser aventureira, desfocando-se do desenho, voltando-se totalmente para a realidade, pois ser aventureira é ser autoconfiante em si mesma, é fazer novas amizades e resolver problemas.

Analisando as respostas das meninas pode-se fazer uma relação com o desenho Dora Aventureira, pois de todas as respostas acima fazem relação com as aventuras vivenciadas pela personagem em alguns dos episódios. De modo geral, nota-se que as crianças já têm um certo discernimento e sabem diferenciar a realidade da fantasia dos desenhos televisivos. Nesse sentido, ficou claro para as crianças que algumas aventuras são impossíveis às pessoas comuns.

No entanto, pode-se dizer que o encantamento pelo desenho Dora Aventureira se dá mais pela presença de elementos fantásticos do imaginário, que são essenciais na vida das crianças, como é o caso dos objetos que Dora usa, como a mochila cheia de surpresas e a pulseira na fase maior. Para Lopes (2012),

A presença do fantástico é essencial para que as crianças possam transformar as coisas estranhas em maravilhosas e viverem a infância com toda a ilusão que é própria desta fase da vida. Os adultos sempre contribuíram para a existência de um mundo maravilhoso para as crianças, através da contação de histórias fantásticas, assim como de brincadeiras e jogos. Tudo isto afasta a criança das coisas difíceis e a leva a experimentar a angústia da possibilidade, a ilusão do “fazer de conta que”, a vontade de repetir a brincadeira agradável até a exaustão. (LOPES, 2012, p. 136).

A forma como as quatro meninas se comportavam ao assistirem ao desenho e análise de suas respostas demonstrou como o desenho Dora, tanto em sua fase aventureira, morando no interior e em contato com a natureza, quanto em sua fase pré-adolescente na cidade tem forte significado para as crianças. Não só pelo empolgante enredo cheio de surpresas e desafios, como na forma educativa, já que estimula o raciocínio lógico, a criatividade, a organização do pensamento e das ações. Estimula também os sentimentos nobres e altruístas como a bondade, o perdão, a compreensão e o companheirismo.

4. CONCLUSÃO

Durante o trajeto para a realização deste trabalho, inúmeros desafios foram encontrados e um deles foi a falta de materiais necessários para enriquecer a produção do mesmo, pois a maioria das fontes foram encontrados em *sites* de busca, tornando difícil acesso aos livros sobre o tema aqui analisado. Mas, com todo arquivo encontrado foi possível analisar e perceber o quanto a mídia, em especial a televisão, contribui de certa forma na formação do sujeito, por ela transmitir novos olhares de saberes e por exercer certa quantidade de informação. Observa-se ainda, que o hábito de ver televisão tornou-se comum em nossos dias, fazendo parte da cultura atual, por ela ser uma fonte rica de entretenimento.

De acordo os estudos realizados, pode-se perceber que muitos canais de televisão já fizeram das crianças seu alvo maior. Ainda hoje as crianças passem a maior parte de seu tempo em frente à TV assistindo a várias programações e um desses programas são os desenhos animados, que durante a pesquisa foi relatado ser sua programação preferida. Vemos que os desenhos animados sempre estiveram presentes na infância, desta forma elas passaram a integrá-los no seu dia a dia, o que não é estranho, já que a televisão é um objeto atraente que consegue de certo modo prender a atenção das crianças, fornecendo um momento prazeroso e possibilidades lúdicas, além de ser uma maneira dela representar a sua realidade.

Após assistir inúmeros episódios da série “Dora, a Aventureira” pode-se concluir que é um desenho voltado exclusivamente para crianças em idade pré-escolar, já que Dora é uma menina que aparenta ter entre de 6 ou 7 anos de idade. Neste desenho, acompanha-se uma série divertida que fora criado justamente, com uma linguagem inovadora, tendo como característica a de um de um jogo eletrônico, fazendo com que a criança interaja o tempo inteiro com a personagem. Diferente de “Dora e seus amigos na cidade”, que é um desenho mais atrativo entre as crianças, por ela conter cor, movimento e muita música no decorrer de todos os seus episódios, fazendo com que a criança esteja não somente atenta aos trajetos percorridos por Dora, mas cantam e dançam com a personagem, fazendo com que a assimilação da aprendizagem ocorra de maneira rica e prazerosa.

Uma dúvida que paira o tempo todo é se Dora, a Aventureira é desenho ou jogo, devido ao seu formato, e por suas sequências serem bem definidas, pois ao assistir a série tem-se a impressão de estar não somente jogando no computador, como se estivesse dentro daquele determinado ambiente, e que em seus episódios há sempre a presença de um mouse, que clica em objetos que Dora necessita e até mesmo nos caminhos a serem percorridos.

Sabe-se que o jogo é uma ferramenta indispensável no desenvolvimento infantil, através dele a criança aprende a dividir, cumprir regras, principalmente surge como estímulo para desenvolver tais habilidades. Por tudo isso, percebe-se Dora, a aventureira como um jogo adaptado para a mídia televisiva, com intuito de não somente entreter, mas ensinar as crianças, de maneira divertida, a desenvolverem: o raciocínio e a linguagem, inclusive a falar outra língua, como o inglês. Dora pede ajuda a todo momento ao telespectador, que repitam o que ela fala, como também faz elogios aos participantes, o que fica bem claro nos jogos de representação simbólica.

Nesse contexto, vê-se que o desenho contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, já que incita a criança ouvinte a exercitar a leitura, inclusive na própria tela do desenho, através das proposições que faz, assim como a aprender a calcular, a conhecer sobre lateralidade e outras noções matemáticas. O desenvolvimento perceptivo é, a todo momento, exercitado na interação com o desenho e a linguagem também, já que Dora é uma falante exímia, que além de falar corretamente a língua portuguesa, ainda coloca a criança ouvinte na situação de aprender e exercitar palavras e termos de língua inglesa.

Na roda de conversa realizada com as quatro meninas, sobre o desenho, percebeu-se que o que realmente chama atenção são algumas situações vivenciadas pela personagem, as quais são impossíveis na vida real como: andar sozinha, ir à floresta, resolver problemas cheios de obstáculos, ficar amigos de animais considerados ferozes e falar como eles. Pois, na realidade, uma criança na idade de Dora, a Aventureira, jamais poderia sair em busca de aventuras sozinha devido aos inúmeros perigos existentes naturalmente. Portanto, considera-se que essa “liberdade” das personagens é um tanto quanto perigosa, já que, dependendo, da idade, a criança ainda não tem a capacidade de distinguir o real do imaginário.

Vale destacar um objeto inseparável de Dora, a mochila (mágica), que apesar dela ser um utensílio útil em nossas vidas, nem tudo que necessitamos está dentro dela, uma escada por exemplo, jamais caberia em uma mochila, ou até mesmo um bote salva-vidas, no desenho a mochila tem tudo o que Dora precisa para percorrer determinado caminho. Um outro objeto que também é utilizado por Dora (Dora e seus amigos na cidade), é uma pulseira totalmente mágica, que saem elementos que a personagem precisa para completar determinada missão, na vida real uma pulseira jamais poderia exercer tal poder.

Contudo, Dora, além de ser um excelente jogo (ou desenho) favorece as crianças pelo seu teor educativo por conter elementos que são assimiláveis pelas crianças em idade pré-escolar, porque são desafiadas a todo instante por Dora, fazendo com elas prendam total

atenção. Recomendado, não só para as crianças, mas para qualquer pessoa, por não conter nenhum tipo de violência – embora a temática violência seja discutível –, ou qualquer elemento que acarrete sobre a educação dos pequenos telespectadores. Mas, principalmente por ela passar autoconfiança para as crianças, no sentido de elas conseguirem realizar tais tarefas consideradas difíceis.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. **O jogo como recurso de aprendizagem**. Rev. Psicopedagogia. São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível em: <http://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/210/o-jogo-como-recurso-de-aprendizagem>. Acesso em 10 ago. 2018.

ASSIS, Rosineide. **A Televisão possibilitando novos olhares no fazer pedagógico**. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-televisao-possibilitando-novos-olhares-no-fazer-.htm>. Acessado em agosto de 2018.

Aumont, Jacques; Michel Marie. **Dicionário teórico e crítico de cinema I**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. - Campinas, SP: Papirus, 2003. Disponível em: <https://designvisualuff.files.wordpress.com/2011/08/jacques-aumont-michel-marie-dicionacc81rio-teocc81rico-e-cricc81tico-de-cinema.pdf>. Acesso em: 9 de junho de 2018.

BARIONI, Lígia Maria Nogueira. **O Lúdico e o Pedagógico em “Dora, A Aventureira”**: Um Desenho Animado Televisivo Contemporâneo, Monografia apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas – SP, 2013.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CARVALHO, Amanda da Costa. **A Influência dos Multimeios no Imaginário infantil**. In.: Revista Nova Escola de 23 de outubro de 2011. Disponível em: <http://profleereis.blogspot.com/> e em: <https://pedagogiaaopedaleta.com/a-influencia-dos-midia-no-imaginario-infantil/> Acessado em 11 de setembro de 2018.

CHAMAT, Leila Sara José. **Como os desenhos animados podem ajudar no desenvolvimento das crianças**. Disponível em: <https://escolasexponenciais.com.br/> Acesso: 11/09/2018.

CHAVES, Maria Tereza Lira O.; MONTE, Margarida Sonia M. do; SILVA, Ana Cristina Barbosa da. **Desenhos Animados Educativos: estratégias de aprendizagem na Educação Infantil**. Disponível em: <http://www.prac.ufpb.br/enex/XVENID/PROLICEN/CE/39.rtf>. Acessado em setembro de 2018.

FEILITZEN, Cecília Von; BUCHT, Catharina. Tradução de Patrícia de Queiroz Carvalho. **Perspectivas sobre a criança e a mídia**. Brasília: UNESCO, SEDH/ Ministério da Justiça, 2002.

FERNANDES, A. H. **Televisão e o Cenário do Conhecimento das Crianças na Contemporaneidade**. Teias, ano 4, nº 7-8, jan/dez 2003. Disponível em: www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/23964/16936. Acesso: 26 out. 2017.

FERRÉS, J. **Televisão e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FERRUZZI, Gabriela Amorin. **A influência da Mídia no modo de consumo das Crianças**. Colloquium Humanarum, vol. 11, n. Especial, Jul–Dez, 2014, p. 713--720. ISSN: 1809-8207. DOI: 10.5747/ch.2014.v11.nesp.000594. disponível em: <http://www.unoeste.br/site/enepe/2014/suplementos/area/Humanarum/Educa%C3%A7%C3%A3o/A%20INFLU%C3%8ANCIA%20DA%20M%C3%8DDIA%20NO%20MODO%20DE%20CONSUMO%20DAS%20CRIAN%C3%87AS.pdf>.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **Televisão e Educação: fruir e pensar a TV**. 3ª.ed. Belo Horizonte: Autentica, 2006.

GENTILE, P. **Linguagem a TV: Vamos estudar**. Nova Escola, São Paulo: abril, ed. 189, jan./fev, 2006, p.44 - 49. www.revistaescola.abril.com.br/preview.shtml. Acesso em 28/01/2018.

GIRARDELLO, G. **Imaginação: arte e ciência na infância. Proposições**. Campinas, v. 22, n. 2, p.7592, maio 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-73072011000200007>

GUARANA, Debora, **O Conceito histórico de infância**. Recife, PE: 2007. Disponível em: <http://www.overmundo.com.br/overblog/o-conceito-historico-da-infancia>. Acessado em 13 de julho de 2018.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **O jogo como elemento de cultura**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. 243p.

JORGE, Leidiane Cordeiro. **O Signo à luz da Semiótica: Uma breve leitura do desenho animado**. Anais do III Simpósio sobre Formação de Professores – SIMFOP Universidade do Sul de Santa Catarina, Campus de Tubarão. Tubarão, de 28 a 31 de março de 2011. Disponível em: http://linguagem.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/eventos/simfop/artigos_III%20sfp/Leidiane%20Jorge.pdf

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (ORG). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2º ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

LOPES, Francisca Rodrigues. **Representações da Infância no Cinema: Ficção e Realidade**. Tese de doutorado em Comunicação e Semiótica. PUC-SP, 2012.

LIMA, Joélica Pereira de. **A construção do pensamento geográfico através dos desenhos animados: uma experiência utilizando o Pica-Pau como Recurso Didático**. Universidade Estadual da Paraíba, centro de educação, 2011.

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

MENDONÇA, Anna Valeska Procópio de M.; MENDES, Joana D'arc Umbelino e SOUZA, Suellen C.C. **Uma reflexão sobre a influência dos Desenhos Animados e a possibilidade de utilizá-los como Recurso Pedagógico**. Dominium, Natal, Ano III Vol. 2. Mai/Ago 2005. Disponível em: http://mail.falnatal.com.br:8080/revista_nova/a3_v2/artigo_8.pdf.

MORAES, Carlos Augusto Guimarães. **Animação experimental**. Trabalho de Conclusão de curso. UFRR, 2014.

MORAN, José Manuel, MASSETTO, Marcos T., BEHRENS Marilda Aparecida. **Novas**

tecnologias e mediações pedagógicas. Campinas, SP. Papirus, 2012.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Perspectivas Psicopedagógicas.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino (Org.). **Geografia em perspectiva: ensino e pesquisa.** São Paulo: Contexto, 2002. p. 195-206. Disponível em: https://updoc.site/download/o-uso-de-desenhos-no-ensino-fundamental-imagens-e-conceitos_pdf

OLIVEIRA, Dilian Martin Sandro de; SHIMIZU, Alessandra de Moraes. **A Criança e o Desenho Animado: Concepções sobre os Desenhos mais assistidos e os Personagens Preferidos.** Anais do III Encontro Nacional de Estudos da Imagem 03 a 06 de maio de 2011 - Londrina – PR. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais2011/trabalhos/pdf/Dilian%20Martin%20Sandro%20de%20Oliveira.pdf>

PARADIZO, Shirley. **Seu filho vê: Dora, a Aventureira.** Disponível em: <http://nomundoanimado.blogspot.com/2009/04/seu-filho-ve-dora-aventureira.html>. Acessado em 17 de maio de 2018.

REIS, Carolina Moraes dos,. **A influência dos desenhos animados no comportamento infantil.** Disponível em: www.ceap.br/material/MAT07102013161635.pdf. Acessado em 26 out. 2017.

SALGADO, Raquel. **O brincar e os desenhos animados: um diálogo com os super-heróis mirins.** Entrevista Ponto e contraponto. (2005)

SANTANA, Ana Lúcia. **A História da animação (2012).** Disponível em: <https://www.infoescola.com/desenho/historia-da-animacao>. Acessado em: 17 de junho 2018.

SANTOS, Clézio. **O uso dos desenhos no ensino fundamental: Imagens e Conceitos.** In: PONTUSCHKA, Nídia Nacib. OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de (Org). **Geografia em perspectiva: ensino e pesquisa.** São Paulo: Contexto, 2002.

SARAIVA, Lúcia Helene Gomes; REIS, Magali. **Os Desenhos Animados Educativos de Televisão no cotidiano das crianças.** 2014. Disponível em: <https://anpedsudeste2014.files.wordpress.com/2015/07/lc3bacia-helena-gomes-saraiva-magali-reis.pdf> Acessado em outubro de 2018.

SILVA, Adeliane Tomaz de; SILVA, Elias do Nascimento. **O uso metodológico dos desenhos animados e da propaganda como recurso pedagógico na sala de aula.**

Disponível em:

https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/o_uso_metodologico_dos_desenhos_animados_e_da_propaganda_como_recurso_pedagogico_na_sala_de_aula.pdf. Acessado em setembro de 2018.

SILVA, Cristina; FOSCECA, Estela; Orlando, LOURENÇO. **Valores Morais em Televisão: Análise de uma série televisiva de grande audiência.** Análise Psicológica (2002), 4 (XX): 541-553. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/pdf/aps/v20n4/v20n4a01.pdf>.

SILVA, Wellington Pedro da; LEITE, Ivonaldo Neres. **A influência da Mídia televisiva sobre o processo de formação infantil.** Disponível em:

http://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/Trabalho_Comunicacao_oral_idinsc

[rito_1407_a2fa101d1f71a69ad8dce84f753cd57c.pdf](#)

SOIFER, Raquel. **A criança e a TV: uma visão psicanalítica**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1992.

SOUZA, Mônica Vaz de. **A influência das Mídias na Educação**. Trabalho de conclusão de curso. CITED/UFRGS, 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133848/000982062.pdf?sequence=1>. Acessado em 22 de julho de 2018.

VIEIRA, Daniela Pereira de., **A Utilização da TV e do Vídeo como Recursos Didáticos na Escola**. Monografia de especialização em Coordenação pedagógico. Universidade de Brasília, 2013.

Sites consultados:

<https://desenhosanimado5.wordpress.com/a-historia-do-desenho-animado/>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Nickelodeon_Entertainment_Company

<https://desenhosanimado5.wordpress.com/a-historia-do-desenho-animado/>. Acesso em 15/03/2018.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Dora_the_Explorer. Acesso em 25 /01/2018.

<https://www.tricae.com.br/dora-aventureira-guia>. Acesso em 25/01/2018.

http://www.notapositiva.com/old/trab_estudantes/trab_estudantes/filosofia/filosofia_trabalhos/preoperatorio.htm.

http://www.notapositiva.com/old/trab_estudantes/trab_estudantes/filosofia/filosofia_trabalhos/preoperatorio.htm.

https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/4040/4040_3.PDF. A televisão e sua influência sobre a infância contemporânea.

<https://www.sitedecuriosidades.com/curiosidade/por-que-quase-nao-tem-programa-infantil-na-tv-aberta.html>.

<https://observatoriodatelevisao.bol.uol.com.br/historia-da-tv/2017/10/ha-17-anos-estrea-na-globo-o-infantil-bambulua>