A TELEVISÃO NO PROCESSO DE EDUCAÇÃO PARA APRENDIZAGEM

PAULA ANDRÉIA DA SILVA OLIVEIRA

RESUMO:

A televisão como meio de comunicação e informação teve seu trajeto no modo evolutivo e o significado dentro da educação da criança. Dentre os meios tecnológicos, a televisão tem a melhor linguagem e está na realidade infantil. A criança pode distinguir o real do imaginário através das experiências do desenho animado, usando a imaginação e a fantasia, vivenciando depois o real. O desenho animado ajuda no desenvolvimento da criança no processo do desenvolvimento sensorial e mental pelos recursos audiovisuais. O professor pode utilizar como recurso pedagógico, mas não como substituto de ensino ou só para entretenimento, mas como suporte pedagógico de ensino, com fundamentos e temas propostos. Desta forma, os desenhos animados enquanto recursos audiovisuais ocupam espaço significativo na vida dos alunos, com uma linguagem que é facilmente assimilada e compreendida pelos telespectadores, torna-se um recurso bastante útil no processo de ensino e aprendizagem. O desenho animado faz parte da ludicidade e continuamente da natureza da criança.

PALAVRAS-CHAVE: Desenho Animado; Educação Da Criança; Imaginação e o Real; Ludicidade; Televisão.

ABSTRACT:

Television as a means of communication and information had its evolutionary path and meaning within children's education. Among technological means, television has the best language and is a reality for children. The child can distinguish the real from the imaginary through cartoon experiences, using imagination and fantasy, then experiencing the real. The cartoon helps the child's development in the process of sensory and mental development through audiovisual resources. The teacher can use it as a pedagogical resource, but not as a substitute for teaching or just for entertainment, but as a pedagogical support for teaching, with proposed foundations and themes. In this way, cartoons as audiovisual resources occupy a significant space in students' lives, with a language that is easily assimilated and understood by viewers, becoming a very useful resource in the teaching and learning process. Cartoons are part of the child's playfulness and continually part of their nature.

KEYWORDS: Cartoon; child education; imagination and the real; playfulness; television.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi em decorrência de verificar que desenhos animados não passam mais na TV aberta. Diante deste fato, foi feita pesquisa referente à tecnologia e ao desenho animado no desenvolvimento da criança. Antigamente, não tinha diversos aparelhos eletrônicos e crianças tinham acesso à televisão para assistir desenhos animados. Ao passo que os desenhos animados vão além da imaginação da criança, são surreais, aproxima a criança da fantasia, da imaginação, e automaticamente, trabalha a mente e consequentemente com o desenvolvimento cognitivo.

A escolha da televisão foi por conta de ter sido um dos primeiros avanços tecnológicos de comunicação e informação onde as crianças tiveram acesso ao desenho animado.

Hoje no mundo atual, crianças têm diversas opções de acesso com o mundo digital, de certa forma, nem toda criança tem acesso às novas tecnologias, como acesso à internet, celulares, entre outros aparelhos eletrônicos. Porém a escola, como referência do preparo social da criança e o local que deve trazer a igualdade de todos, pode alternar as metodologias de ensino e através das aulas, buscar o desenvolvimento contínuo da criança, ao mesmo tempo motivar e resgatar a imaginação e fantasia da infantil. A televisão é um recurso que se torna atraente para a criança e tem proximidades do mundo infantil através de desenhos, aproximando-a da cultura e do conhecimento, com a hipótese que mesmo com novas tecnologias, o desenho animado é uma fonte de desenvolvimento para a criança.

Entretanto, como utilizar o recurso do desenho animado na educação infantil de modo educativo e cultural?

O objetivo geral do trabalho é compreender como utilizar o recurso do desenho animado na Educação Infantil. Os objetivos específicos são analisar a televisão como recurso tecnológico para educação, verificar sobre o real e o imaginário da criança, verificar sobre o desenho animado para o desenvolvimento da criança.

A justificativa é ao observar a educação infantil, verificou-se a importância do desenho animado como forma complementar do desenvolvimento da criança, acrescentando que o desenho animado desperta a fantasia infantil, trabalha a imaginação e contribui para desenvolvimento de competências.

Para alcançar os objetivos, será feita

pesquisa bibliográfica em que se abordarão os seguintes itens: A televisão como forma educativa para a criança; o real e imaginário na visão da psicologia da educação; formas do desenho animado contribuem para educação da criança.

A REPRESENTAÇÃO DA TELEVISÃO COMO MEIO COMUNICATIVO DE ENSINO

A televisão antigamente era o meio tecnológico que as pessoas tinham acesso à informação, entretenimento e comunicação. Segundo Lolla (2010), desde o surgimento da televisão, era uma diversão para as pessoas e um modo de educá-las, a televisão aumentava o nível de conhecimento das pessoas. Era a inovação tecnológica das residências, o atrativo para família toda.

A televisão presente na maioria dos lares trouxe novidades em cor, imagem, som e movimento, configurando-se num atrativo à todas as idades. E os desenhos animados como parte desse universo permeiam a infância dita moderna, seja como espectadores ou consumidores de um mercado que lucra com encantamento dos recursos de comunicação de massa. (ALVES; GOMES, 2017, p. 19088).

A televisão, conforme Cardoso (2010), como evolução tecnológica, desde 1950 passou por diversas transformações no Brasil, desde aparelhos grandes e pesados até as imagens e resolução e sinais fracos, onde poucas famílias tiveram acesso, pois os televisores custavam caro. Segundo ele, hoje as TVs têm melhores resoluções e definição. Ao passo que, na atualidade nem todos têm acesso às renovações tecnológicas.

Salvador (1999) coloca a TV na época como um avanço tecnológico e científico onde a escola deveria adaptar-se para concluir a missão de ensinar, pois os meios de comunicação de massa é um traço característico de cultura, onde o professor faz dos alunos usuários críticos dos meios de comunicação. O autor coloca a TV como um poderoso e adequado para utilizar na escola, sabendo utilizar como uma boa influência, pois existem prejuízos causados pela TV.

Onze anos de utilização, com outros companheiros de TV na escola, levam a conclusão de que fazer o uso educativo requer estar ao par da programação, registrar aquilo que se considera pertinente e delinear as atividades didáticas adequadas. As vantagens dessa inovação educativa resumem-se no fato de que a partir da experiência cultural da criança, ajuda a fazer com que ela possa, a partir do que vê, buscar sua comprovação e progredir, assim, na distinção entre imagem, realidade, ficção. (SALVADOR, 1999, p. 187).

De certa forma, o autor coloca que de fato a TV não substitui a função educativa do professor, pois trata-se de um recurso de enorme potencialidade, que faz educar integralmente de maneira específica através dos meios de comunicação e para o sucesso depende da experiência do professor para atividade televisiva com os alunos.

Diante disto, Salvador (1999) coloca que a TV existe e está presente e que sua influência repercute em muitos aspectos da vida, as crianças nascidas a partir da década de 60, têm participado, desde a primeira infância de uma cultura audiovisual, por uma acomodação social e pessoal, pois os seres humanos não sabem o que seriam sem os meios comunicativos e existe uma grande facilidade com que as crianças pequenas aprendem a utilizar aparelhos dessa cultura, como TV, vídeo game, jogos de computador.

Porém, segundo o autor, a aprendizagem requer a intervenção dos agentes educativos que queiram incidir, ajudando a ter critérios para distinguir e interpretar o que se vê e a formular juízos fundamentais.

A tecnologia dentro da educação é um processo de adaptação de recursos educacionais, podendo o educador ter a inovação tecnológica ou não na rotina escolar. Segundo Girao (2006), há milhões de pessoas que não tem acesso à tecnologia de informação e comunicação, muitas vezes intimida o professor, porém, é necessária a produção audiovisual na formação de professores e alunos. Desta forma, a tecnologia é uma renovação para educação dentro da sala de aula, é um recurso que o aluno tem conhecimento do mundo em diversas perspectivas ou interpretações, a tecnologia pode potencializar mais a educação em diferentes modalidades:

> As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes. (MORAN, 2007, p. 3).

Ao passo que a televisão é uma tecnologia como fonte de comunicação e conhecimento e pode contribuir com o papel educacional. Ela pode servi-lhes de exemplos e instrução educacional.

> A televisão, o cinema e o vídeo, CD ou DVD - os meios de comunicação audiovisuais - desempenham, indiretamente, um papel educacional relevante. Passam-nos continuamente informações, interpretadas; mostram-nos modelos de comportamento, ensinam-nos linguagens coloquiais e multimídia e privilegiam alguns valores em detrimento de outros. (MORAN, 2007, p. 1).

Segundo Garcez (2006), o contato o audiovisual faz a criança adquirir novas competências e habilidades, pois ela utiliza a compreensão e da interpretação como se tivesse fazendo leitura de um texto verbal, mas este modo é visual. Desta forma, a televisão pode representar na educação para as crianças como ótimo recurso de multimídia audiovisual trabalhando com objetos, ângulos e diversos tópicos tecnológicos que podem ajudar no desenvolvimento.

As tecnologias permitem mostrar várias formas de captar e mostrar o mesmo objeto, representando-o sob ângulos e meios diferentes: pelos movimentos, cenários, sons, integrando o racional e o afetivo, o dedutivo e o indutivo, o espaço e o tempo, o concreto e o abstrato. (MORAN, 2007, p. 3).

E dentro do contexto brasileiro, a atualização global traz o desenvolvimento de modo integral da criança e ao mesmo tempo trazendo a informação do mundo atualizado.

A informação e a forma de ver o mundo predominantes no Brasil provêm fundamentalmente da televisão. Ela alimenta e atualiza o universo sensorial, afetivo e ético que crianças e jovens – e grande parte dos adultos. (MORAN, 2007, p. 1).

Desta maneira, a educação das crianças deve estar atualizada com o mundo globalizado tecnológico e utilizar meios atraentes para educação da criança, de forma que a criança viva o emocional e esteja perto da realidade infantil, sair um pouco da rotina escolar que é cansativa.

Em síntese, os Meios são interlocutores constantes e reconhecidos, porque competentes, da maioria da população, especialmente da infantil. Esse reconhecimento significa que os processos educacionais convencionais e formais como a escola não podem voltar as costas para os meios, para esta iconosfera tão atraente e, em consequência, tão eficiente. A maior parte do referencial do mundo de crianças e jovens provém da televisão. Ela fala da vida, do presente, dos problemas afetivos - a escola é muito distante e abstrata - e fala de forma viva e sedutora - a escola, em geral, é mais cansativa. (MORAN, 2007, p. 2).

Segundo Neves (2006), a dimensão pedagógica deve superar a racionalidade tecnológica, inserindo novas linguagens e tecnologias na escola, sendo o conhecimento humano necessário para construção humana. Efetivamente, a televisão como meio interlocutor da educação tem competência dentro da educação infantil de forma atraente como referencial educacional para criança.

A TV (e todos meios eletrônicos e audiovisuais) possuem, quando se sabe utilizá-los, um notável potencial de aprendizagem. Proporcionam experiências que permitem desenvolver capacidades intelectuais diferentes complementares a outras tecnologias, como por exemplo, a leitura e a escrita. (SALVADOR, 1999, p. 172).

A televisão, desta forma, representa uma forma de ensino para a criança se aproximar da leitura e da escrita.

O REAL E O IMAGINÁRIO

Segundo Salvador (1999), coloca que ao assistir a televisão, as crianças devem aprender a diferenciar entre a realidade e a ficção, deverão diferenciar o mundo da imagem do mundo real, mas entre a persuasão e informação não é clara para uma criança pequena. “Para isso, a interação entre criança e desenho animado dá-se por meio da junção de elementos que constituíram a composição da história em todos os seus aspectos. Nesse sentido, as produções verbais e gestuais são utilizadas para atrair os telespectadores.” (SILVA, 2016, p. 14).

O universo da imagem oferece experiências do tipo cognitivo e emocional. A TV capta a atenção, obriga-nos a lembrar da ação de uma história e a compreender as mudanças e as transformações, compreendendo dois mundos, o real e o imaginário.”. (SALVADOR, 1999, p. 174).

Ao passo que ao mexer com a imaginação a criança desenvolve a interpretação da realidade. “Movida pelo princípio de prazer e contrariada pelas inevitáveis frustrações que o meio lhe impõe, a criança passa pouco a pouco a ser regida pelo princípio de realidade, e passa a interpretar o meio que vive.” (PIAGET, 1996, p. 5).

Mais do que no imaginário, os desenhos animados estão nas mochilas, nos cadernos, nos lápis, nos brinquedos, nas roupas, nas festas de aniversário, logo, é inevitável sua presença na escola, seja através das tecnologias audiovisuais onde são exibidos ou presentes no contexto material das crianças. (ALVES; GOMES, 2017, p. 19088).

De acordo com Barboza e Volpini (2015), a criança desfruta a imaginação através da fantasia para fazerem representações de papéis, imitam em relação à realidade de acordo com situações de dificuldades que vivem despertarem e elas possuem sentimentos emocionais, que devem ser controlados e trabalhados de acordo com cada realidade.

Para Almeida e Seminério (2005), a realidade é dada pelo momento de significações de uma realidade afetiva no plano social intersubjetivo, ou seja, nas relações humanas com outros sujeitos, do pensamento individual para uma ação social, refletido pelos pensamentos de uma fantasia em cima do real.

Quando existe representação de uma determinada situação, (especialmente se houver verbalização), a imaginação é desafiada pela busca de soluções para os problemas criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade. (CUNHA, 2007, p. 23 apud BARBOZA; VOLPINI, 2015, p. 8).

Desta forma, a criança necessita passar pela imaginação e pela fantasia para aprender a realidade, desenvolvendo a inteligência e criatividade:

Quando existe representação de uma determinada situação, (especialmente se houver verbalização), a imaginação é desafiada pela busca de soluções para os problemas criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade. (OLIVEIRA, 2005, p. 161 apud BARBOZA; VOLPINI, 2015, p. 9).

Nesta perspectiva, para Assis (1990), na visão de Piaget (1975), a criança tem um conjunto de comportamentos e condutas que aparecem simultaneamente pela imitação, pelo jogo simbólico, pelo desenho, pela imagem mental e a linguagem, onde o jogo simbólico é o jogo do faz-de-conta, é dada pela imitação de modelos exteriores e o símbolo é a imagem para adaptação do real.

Diante disto, a imaginação traz o comportamento social, que segundo Silva e Aguilera (2015), na teoria da aprendizagem social, os modelos comportamentais são aprendidos e constituídos a partir da observação, onde as mídias diversas influenciam em novos modelos comportamentais, na prática educativa e na cultura.

A imagem visual dos desenhos, seus signos e o foco fantasioso são interpretados de forma variada pelas crianças, em cada uma há um entendimento particular. Do mesmo modo que este pode divertir e ensinar, ele poderá influenciar no comportamento, nas atitudes e no desenvolvimento das atividades diárias. Sendo assim, a criança passa de mera receptora para uma processadora de conteúdo. (SILVA, AGUILERA, 2015, p. 105).

Conforme os autores, os desenhos animados podem influenciar no comportamento da criança, onde ela através da imaginação reproduz o comportamento, no processamento do conteúdo dos desenhos animados e os desenhos voltados para o público infantil tem a mídia inocente e influência a subjetividade da criança e ao mesmo tempo é uma base de entretenimento, ou seja, é o que desperta o pensamento da criança.

Os autores colocam também, que no mundo da ludicidade, tem espaço para conteúdos midiáticos e o espaço do brincar e do movimento, todos são importantes para o desenvolvimento e experiências relevantes na infância.

Os desenhos animados [...] surgem como instrumentos para auxiliar o desenvolvimento dos conteúdos construídos em sala de aula, induzindo o aluno à associação entre mundo real e imaginário, preenchendo lacunas deixadas pelo processo de ensino-aprendizagem, permitindo o desenvolvimento de novos conhecimentos. (PAULA; JÚNIOR, 2014, p. 1663).

Para Reis (2009), os desenhos mostram o mito que elimina o real, desta forma trabalha a criatividade infantil pela imaginação e a fantasia infantil, que segundo o autor, os desenhos mexem com a memória da criança das imagens e sons em movimento na construção do conhecimento.

Desta forma, para Silva (2016) os desenhos animados estão mais próximos da realidade infantil pois são melhores para ser interpretados pelas crianças e através daí estimular o imaginário infantil por meio da ludicidade e das cores e formas.

Sendo assim, podemos dizer que o desenho animado nutre a imaginação infantil, fornecendo elementos que ajuda na sua capacidade lúdica de criar e recriar o que foi visto. Por isso, o desenho animado evidencia uma importante fonte de comunicação, aprendizagem e nutrição do pensamento infantil. (SILVA, 2016, p. 15).

O desenho, desta forma, representa a imaginação infantil em decorrência com a realidade, onde a criança aprende a distinguir a diferença entre os dois. Conforme Paula e Júnior (2014) é necessário criar uma associação com o contexto que o aluno está inserido com a realidade a fim de formar uma nova consciência, utilizando diferentes formas, figuras e situações do desenho animado para se apropriar de uma forma plural, trabalhando problemas do cotidiano. Ou seja, o desenho animado pode representar para a criança a aproximação com os fatos reais decorridos na sociedade, em decorrência das animações do desenho.

TELEVISÃO COMO FONTE EDUCATIVA

A televisão como fonte educativa para a criança é algo gratificante, pois a criança fica estimulada pela televisão naturalmente e ao mesmo tempo desenvolve o sensorial com as ilustrações e narrativas que são abordadas, a criança aprende de si e do mundo. ""o aprendizado decorrente do uso da TV dá-se especialmente pelo recurso da linguagem icônica, da qual a linguagem sonora é um aspecto (as imagens falam e/ou produzem sons) adequadamente ambientado pela linguagem musical" (PENTEADO, 1991, p. 98 apud ALVES; GOMES, 2017, p. 19090).

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 estórias dos outros e as estórias que os outros nos contam. (MORAN, 2007, p. 4).

A tecnologia, desta forma, contribui para aprendizagem das crianças. Segundo Takemoto e Brostolin (2015), a criança passou a ser vista como um ser social dentro do contexto histórico e o uso da tecnologia na educação trouxeram novos desafios, pois além das crianças obterem informação e conhecimento, serve como entretenimento e aprendizagem. Ao passo que modelos comportamentais podem ser aprendidos através da observação:

Segundo a teoria da aprendizagem social, os modelos comportamentais são aprendidos e constituídos a partir da observação. As mídias diversas também influenciam na criação de novos modelos comportamentais, assim como também as práticas educativas e a cultura. (SILVA; AGUILERA, 2015, p. 105).

Assim, a referência tecnológica da educação pode trazer modelos comportamentais para práticas educativas e de cultura, onde a maior parte das crianças assistiam desenhos animados na TV aberta. Conforme Ferreira (2014) a TV aberta parou de passar desenhos animados devido a lei 5921/2001 que define a eliminação de qualquer publicidade direcionada ao público infantil, onde a maior parte dos programas destinados à criança tinha o patrocínio privado, vinculado as propagandas infantis.

Desta forma, os desenhos animados que as crianças assistiam na TV aberta, perderam o acesso, sobrando apenas conteúdos destinados a outros públicos, sendo uma grande parte das crianças, das que tem acesso à tecnologia, tem apenas o acesso à televisão aberta.

Para pesquisas em relação ao acesso à televisão no Brasil, IBGE (2014) em relação da posse à televisão, "em 2014, o País tinha 67,0 milhões de domicílios particulares permanentes, dos quais 65,1 milhões (97,1%) possuíam aparelho de televisão, apresentando crescimento de 2,9% em relação a 2013", ou seja, a maior parte brasileira tem acesso ao aparelho de televisão.

No que diz respeito à televisão aberta, em 2014, "atingindo 39,8% dos domicílios com televisão. A televisão digital aberta se expandiu tanto nos domicílios da área rural, como nos da área urbana, alcançando 15,7% e 43,5%, respectivamente" (IBGE, 2014). Ou seja, quase 40% dos domicílios com televisão têm acesso à TV aberta, sendo o acesso de TV por assinatura, "32,1% dos domicílios com aparelho de televisão." Sendo este acesso de diversos conteúdos com prioridade ao usuário. "É possível transformar um material cuja sua "finalidade original" é entretenimento em uma ferramenta para fins pedagógicos, ao invés de um "concorrente", que rouba várias horas das crianças na frente da TV, o desenho animado pode ser um colaborador muito eficaz no processo educativo". (ALVES; GOMES, 2017, p. 19096). Ou seja, utilizar o desenho animado na escola como construtor de conhecimento.

Por ser comum no cotidiano, os desenhos animados contidos nas programações televisivas sejam em canais abertos, fechados, ou em DVD, são levados para o contexto escolar como parte desse encanto infantil, devido a receptividade que exercem sobre as crianças, ao apresentarem a realidade a partir de aspectos lúdicos. (ALVES; GOMES, 2017, p. 19090).

Considera-se então, que, quanto ao uso da televisão nas residências, mesmo a maior parte da população tem acesso ao aparelho de televisão, um terço da população tem acesso à TV aberta onde a maior parte dos canais não passam mais desenhos animados e um terço que tem TV por assinatura, não existe um controle exato quanto aos conteúdos para crianças, sendo a escola o local apropriado para passar o desenho animado conforme cada temática. "Em se tratando de alunos, enquanto telespectadores de programação infantil televisiva, a escola acaba sendo um lugar propício à exploração quando o assunto é desenhos animados". (ALVES; GOMES, 2017, p. 19091).

Segundo Garcez (2006), o texto visual, como desenho animado entre outros, envolve comportamentos, conceitos, ideologias que trabalha habilidades relacionadas à observação, a atenção, a memória, passando de um pensamento lógico para um pensamento criativo, envolvendo luzes, cenários, cores associadas a outras histórias, ideias e realidades. Ao passo que todos os componentes podem facilitar na educação infantil. Devendo então, a escola adaptar-se aos avanços tecnológicos que facilitam a educação:

A escola deverá adaptar-se continuamente ao avanço tecnológico e científico para poder realizar sua missão de maneira mais específica. No mundo atual, os meios de comunicação de massa são um traço característico da cultura e, por essa razão, podemos dizer que "devem ir à escola" para que se aproveite o seu potencial e para contribuir à aprendizagem de alguns critérios que façam dos alunos usuários críticos desses meios. (SALVADOR, 1999, p. 186).

Desta forma, a escola é o local onde

a criança através dos avanços tecnológicos podem trabalhar a memória e o pensamento criativo através de desenhos animados passados na televisão.

3. CONCLUSÃO

Conclui-se que os objetivos foram atingidos, pois foi verificada através das pesquisas a importância da televisão como recurso para o desenvolvimento da criança e os desenhos animados são uma linguagem própria para trabalhar com a criança.

Quando a televisão surgiu, era um meio tecnológico por onde as pessoas tinham acesso à informação. Ela trouxe novidades e foi evoluindo conforme o tempo. A televisão é uma fonte de influência na vida das pessoas. Antes passavam conteúdos de desenho para as crianças na TV aberta, sendo hoje, na TV aberta, diminuíram os desenhos animados. O desenho animado na vida da criança representa a imaginação e a fantasia dos seres inanimados que criam vida. A criança vive a fantasia da imaginação, mas conforme vaia madurecendo, consegue diferenciar da realidade.

Hoje tem muitos recursos tecnológicos para educação, mas a escola como referência social, pode utilizar os recursos para trazer qualidade de ensino, igualar os direitos ao acesso da informação e tecnologia, ao mesmo tempo trazer o entretenimento das crianças, apesar de alguns professores acharem que o recurso tecnológico vai substituir o professor, não utilizam ou alguns utilizam como atrativo de entretenimento escolar.

A televisão é uma fonte de educação e conhecimento e pode contribuir com a educação como forma de instrução, pois através do contato audiovisual as crianças adquirem novas competências e habilidades utilizando a compreensão e interpretação. A educação das crianças deve estar atualizada com o mundo globalizado e tecnológico e ao mesmo tempo estando perto da realidade infantil.

A escola deve inserir novas linguagens de ensino por novas tecnologias, necessários para o conhecimento e a construção humana, sendo a televisão uma interlocutora de competências para educação da criança. A criança já tem atração pela televisão naturalmente e ao mesmo tempo desenvolve o sensorial através das ilustrações e narrativas pela linguagem visual e a linguagem sonora, pela imaginação, a criança desenvolve o pensamento.

A criança pela mídia conhece aos outros e a si mesmo através da observação. O universo da imagem oferece experiências do tipo cognitivo e emocional, para ser compreendido entre o real e o imaginário. A criança desfruta a fantasia pela representação de personagens animados e a realidade aparece nas significações afetivas no plano social intersubjetivo, adequação para o real.

Através dos exemplos de comportamento, a criança tem uma referência como modelos comportamentais e modelos de cultura e informação. Desenhos animados podem influenciar de forma positiva no comportamento da criança.

O desenho como recurso na educação da criança pode ser um recurso metodológico, pois o professor tem a liberdade de selecionar o conteúdo, funciona como forma motivadora, facilita o ensino-aprendizagem dos alunos e efetiva os conteúdos curriculares.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Nilma Figueiredo de; SEMINÉRIO, Franco Lo Presti. Cognição e emoção: a importância do imaginário para a metacognição e a educação. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, RJ:2005.

ALVES, Suanny da Silva; GOMES, Jucimara Canto. Recurso audiovisual na escola: o desenho animado na prática docente nos anos iniciais. Educere 2017. UFAM, Amazonas: 2017.

ASSIS, Orly Zucatto Mantovani de. O jogo simbólico na teoria de Piaget. Pro-posições, vol. 5, Campinas: 1990.

BARBOZA, Letícia; VOLPINI, Maria Neli. O faz de conta: simbólico, representativo ou imaginário. Centro Universitário Unifafibe- Bebedouro- SP:2015.

BIFON, Karoline Raquel. O uso do desenho animado como ferramenta pedagógica na aprendizagem da criança. Universidade Estadual de Londrina. Londrina :2012.

CARDOSO, Ismael. Da válvula ao 3D: os 60 anos da TV no Brasil. 2010. Disponível em <https://www.terra.com.br/noticias/tecnologia/eletronicos/da-valvula-ao-3d-os-60-anos-da-tv-no-brasil,eb196f99d55ea310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html> Acesso em Mar de 2024

FERREIRA, Carlos Eduardo. Os desenhos animados podem desaparecer da TV aberta? 2014. Disponível em <https://www.megacurioso.com.br/desenhos-animados/45060-os-desenhos-animados-podem-mesmo-desaparecer-da-tv-aberta.htm> Acesso em Mar de 2024

GARCEZ, Lucília Helena do Carmo. A leitura da imagem. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

GIRAO, Ligia Cirino. Processos de Produção de vídeos educativos. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal : 2014 /. – Rio de Janeiro : IBGE, 2016.

LEÃO, Izabel et al. O desenho animado na escola. Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo: 2006.

MAGALHÃES, Marcos. Cartilha Anima Escola : técnicas de animação para professores e alunos. 2. ed. Rio de Janeiro :IDEIA - Instituto de DeBsenvolvimento, Estudo eIntegração pela Animação, 2015.

MORAN, Jose Manuel. As mídias na educação. Desafios na Comunicação Pessoal. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007.

NEVES, Carmen Moreira de Castro. Próxima atração: TV que vem aí. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

OLIVEIRA, Dilian Martin Sandro de. SHIMIZU, Alessandra de Morais. A criança e o desenho animado: concepções sobre os desenhos mais assistidos e os personagens preferidos. Faculdade de Filosofia e Ciências, UNESP /Marília. Londrina: 2011.

PAULA, Éder Spuri de; JUNIOR, Antônio Fernandes Nascimento. O desenho animado como ferramenta pedagógica: relato de uma experiência na disciplina de ensino de Ciências. Revista da SBEnBIO, número 7, Lavras: 2014.

PIAGET, Jean. Construção do Real na criança. Fundamentos, 1996, 3 ed.

PORTO, Cecília Japiússu; SANTOS, Gabriella Guedes. A televisão na educação infantil. Revista Eletrônica temática. Paraíba: 2005.

SALVADOR, César Coll. Psicologia da Educação. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

REIS, Carolina Moraes dos. A influência dos desenhos animados no Comportamento infantil. Centro de Ensino Superior Amapá, Ampá:2009.

SILVA, Bruna Tairine. A representação social da infância veiculada no desenho

Animado hora de aventura. Universidade Estadual Paulista. Presidente Prudente 2016.

SILVA, Mayara Darília Santos; AGUILERA, Fernanda. A influência dos desenhos animados no comportamento de crianças ao brincar: uma revisão. Revista Lugares de Educação, Bananeiras-PB, v. 5, n. 11, 2015.

SOUZA, Kamila Regina de. Desenhos Animados e Educomunicação: As brincadeiras das crianças e a prática pedagógica da Educação Infantil. Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis: 2013.