UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM

LÍGIA MARIA NOGUEIRA BARIONI

O LÚDICO E O PEDAGÓGICO EM "DORA, A AVENTUREIRA": UM DESENHO ANIMADO TELEVISIVO CONTEMPORÂNEO

CAMPINAS

2013

LÍGIA MARIA NOGUEIRA BARIONI

O LÚDICO E O PEDAGÓGICO EM "DORA, A AVENTUREIRA"- UM DESENHO ANIMADO TELEVISIVO CONTEMPORÂNEO

Monografia apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem (IEL/Unicamp) como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras – Português.

Orientadora: Profª Drª Inês Signorini

CAMPINAS
2013

Aos meus amores que me estimulam diariamente a ser alguém melhor e a buscar um mundo melhor.

A todos que fizeram ou fazem do Instituto de Estudos da Linguagem um lugar especial.

A todos apaixonados pelas mais variadas formas de expressão humana.

RESUMO

Esta pesquisa visa demonstrar como a estrutura da série animada televisiva "Dora, a aventureira", voltada para o público pré-escolar, é, na verdade, uma adaptação do roteiro de um jogo eletrônico para a linguagem televisiva, a fim de facilitar a inserção de valores sociais e culturais. Desta maneira, utilizamos as definições de jogos de Huizinga (2000), Callois (1990) e Juul (2003), autores que reconhecem no jogo um fenômeno/artefato cultural, para que possamos validar a estrutura utilizada pela série como um jogo eletrônico adaptado para a mídia televisiva. Em seguida, partimos da classificação de jogos de Callois (1990), para discutirmos os jogos imitativos ou protagonizados, como uma atividade que viabiliza o aprendizado dos papéis sociais a serem exercidos pela criança no futuro (CALLOIS, 1990; BROUGÈRE, 1998; ELKONIN, 1998; VIGOTSKY, 2007). Por fim, trazemos algumas associações sobre o potencial dos jogos eletrônicos no processo de aprendizagem (PRENSKY, 2001; MAGNANI, 2008; GEE, 2009). A partir disso, buscamos entender as temáticas presentes no programa como o meio ambiente (proteção animal), o multiculturalismo (cultura latina e língua estrangeira), a cooperação e a resolução de conflitos (diálogo). Estas serviram de referência para a escolha dos episódios a serem analisados: El Coquí (2001), The Big Piñata (2002), Egg Hunt (2003), Dora Saves the Game (2003), Best Friends (2003) e To the South Pole (2003). O divertido roteiro desta animação insere, de forma lúdica, a criança nas problemáticas contemporâneas: a proteção animal, em episódios de resgate de animais, e o multiculturalismo representado por Dora, uma menina de origem latina, que traz referências culturais latinas.

Palavras-chave: Dora, a aventureira; Jogo Eletrônico; Criança em idade pré-escolar.

ABSTRACT

This research aims to demonstrate how the structure of the television animated series "Dora, the Explorer", developed for the preschooler audience, is actually an adaptation of a video game script for the televised language, in order to facilitate the insertion of social and cultural values. Thus, we use games definitions from Huizinga (2000), Callois (1990) and Juul (2003), authors who recognize the game as a cultural phenomenon/artifact, so it is possible to validate the structure used by this TV show as a video game adapted to the televised media. Then, we start from the games classification from Callois (1990), to discuss the imitative or protagonist played games as an activity that enables learning of social roles to be exercised by the child in the future (CALLOIS, 1990; BROUGÈRE, 1998; ELKONIN, 1998; VIGOTSKY, 2007). Finally, we bring some associations about the potential of video games in the learning process (PRENSKY, 2001; MAGNANI, 2008; GEE, 2009). From this, we seek to understand the themes present in the program as environment (animal protection), multiculturalism (Latin culture and foreign language), cooperation and conflict resolution (dialogue). These themes served as reference for the choice of episodes to be analyzed: El Coquí (2001), The Big Piñata (2002), Egg Hunt (2003), Dora Saves the Game (2003), Best Friends (2003) and To the South Pole (2003). The amusing script of this animation inserts, in a playful way, the child in contemporary issues: animal protection, in episodes of animal rescue, and multiculturalism, this one represented by Dora, a girl of Latin origins, who brings Latino cultural references.

Keywords: Dora, the Explorer; Videogames; Preschooler children.

Lista de Figuras

Figura 1	Dora Marques e Botas.....	14
Figura 2	Raposo.....	15
Figura 3	Estrelas Aventureiras Mágicas.....	16
Figura 4	Trio Party.....	17
Figura 5	Personagens do Desenho.....	17
Figura 6	Mister Tucan, Bebê Onça e Blue.....	18
Figura 7	Abertura 1° e 2° Temporadas.....	33
Figura 8	Abertura 3° Temporada em diante.....	33
Figura 9	Dora mostra livro de animais para Botas.....	34
Figura 10	O Mapa.....	35
Figura 11	O Mapa Reduzido.....	35
Figura 12	Cursor aponta para o local correto.....	36
Figura 13	Aparição do Raposo.....	37
Figura 14	Raposo some com as chaves.....	38
Figura 15	Atravessando o arbusto do Eco.....	39
Figura 16	Trio Party conclui fase.....	39
Figura 17	Mochila.....	40
Figura 18	Dora convida o telespectador a caminhar com ela.....	41
Figura 19	Dora e Botas pulam sob as pedras.....	41
Figura 20	Canto do Coquí.....	42
Figura 21	Conseguimos!.....	42
Figura 22	Créditos Finais.....	43
Figura 23	Cenas de Best Friends.....	47
Figura 24	Colheita do Morango.....	48
Figura 25	Auxílio da imagem: Mapa reduzido, cursor para indicar o local e cursor para indicar o objeto.....	49
Figura 26	Árvore de Chocolate.....	49
Figura 27	Ações do Raposo.....	51
Figura 28	Cenas de Egg Hunt.....	52
Figura 29	Cenas de The Big Piñata.....	53
Figura 30	Cenas de Dora saves the Game.....	53

Figura 31 Abraços..... 54
Figura 32 Música Final..... 54
Figura 33 Animais Humanizados..... 55
Figura 34 Animais temas de episódios..... 56
Figura 35 Ajuda de Diego e o auxílio de outros animais..... 57
Figura 36 Ajuda das lontras..... 57
Figura 37 Animais obstáculos..... 58
Figura 38 A grande piñata..... 59
Figura 39 Os ovos surpresas..... 59
Figura 40 Alguns aspectos da cultura latino-americana..... 60
Figura 41 A fazenda..... 61

SUMÁRIO

1. SITUANDO "DORA, A AVENTUREIRA" COMO UM DESENHO ANIMADO TELEVISIVO CONTEMPORÂNEO..... 9

1.1 Apresentando "Dora, a aventureira"..... 12

1.1.1 As Personagens..... 14

1.1.2 O Roteiro..... 18

1.1.3 O Enredo..... 19

1.2 Metodologia de Pesquisa..... 20

1.2.1 Objetivos e Organização da Pesquisa..... 20

2. O JOGO, A CRIANÇA E O PEDAGÓGICO: ALGUMAS DEFINIÇÕES..... 22

2.1 Definições de Jogos..... 24

2.1.1 O Jogo Eletrônico..... 24

2.1.2 O Jogo e a Criança..... 25

2.2 O Jogo como ferramenta pedagógica..... 28

3. O LÚDICO E O PEDAGÓGICO EM "DORA, A AVENTUREIRA"..... 30

3.1 "Dora, a aventureira": um jogo?..... 31

3.2 "Dora, a aventureira": qual o seu jogo?..... 44

3.2.1 Valores socioculturais contemporâneos presentes em "Dora, a aventureira"..... 50

4. CONCLUSÃO..... 64

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 66

1. SITUANDO "DORA, A AVENTUREIRA" COMO UM DESENHO TELEVISIVO CONTEMPORÂNEO

O brinquedo, o que é o brinquedo?
Duas ou três partes de plástico, de lata,
Uma matéria fria, sem alegria, sem história.
Mas não é isso, não é filho?
Porque você lhe dá vida
Você faz ele voar, viajar
(TOQUINHO, Abertura. **Casa de Brinquedos.** Faixa 1)

A tecnologia tem mudado práticas sociais e culturais neste início de século XXI, e a compreensão das novidades tecnológicas e seu impacto na sociedade faz-se necessário. O campo escolhido para este estudo é o dos impactos das novidades tecnológicas num desenho animado televisivo para pré-escolares.

Podemos pensar a tevê de duas formas: a primeira como um fenômeno de massa, a partir de uma análise sociológica, que acusa a tevê de provocar uma padronização de gostos e uma imposição de comportamentos, apontando seus malefícios como o "efeito de alienação" e a banalização da violência; a segunda, que será abordada neste estudo, é a de percebermos a televisão como "um dispositivo audiovisual através do qual uma civilização pode exprimir a seus contemporâneos os seus próprios anseios e dúvidas, as suas crenças e descrenças, as suas inquietações, as suas descobertas e os voos de sua imaginação" (MACHADO, 2005, p. 11).

Machado (2005) defende uma televisão de qualidade que busca uma linguagem inovadora, tanto através da promoção eficaz da transmissão de valores, do seu poder de mobilizar a sociedade para um interesse coletivo, de trazer programas que valorizem as diferenças, as individualidades e as minorias, quanto simplesmente, através da apresentação da diversidade. Existe vida inteligente na televisão e precisamos estudá-la.

A tevê, assim como o cinema, é um meio de comunicação que explora o texto verbal e a multimídia, construindo novos e complexos significados a partir da manipulação do tempo e do espaço. A organização pela imagem é dada pela lógica do espaço e seu trabalho imaginativo está na organização dos elementos, como eles estarão dispostos na tela ou no papel, para oferecer o significado desejado. Diferentemente da organização da escrita, que é dada por um tempo lógico e por uma sequência lógica dos elementos no tempo, o trabalho imaginativo está na escolha das palavras e de seus significados para compor uma estrutura sintática (KRESS, 2003). Mas, apesar das formas escritas e visuais

serem diferentes e independentes, ambas expressam significados culturais de uma sociedade específica (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006).

Promotora de enunciados que reproduzem as relações sociais contemporâneas, a mídia televisiva passou a fornecer conteúdos para as brincadeiras infantis como aponta Brougère (2004). As crianças são pessoas reais que interpretam imagens e conteúdos, regulamentando o que pode ser dito, como deve ser dito e como deve ser interpretado dentro de um determinado contexto social. A interpretação é um processo de escolha, dentre as muitas formas de representação, da que melhor representa um significado, e este terá diferentes valores sociais de acordo com o contexto social em que se insere. As variadas representações estão aliadas à história e à cultura de cada um (KRESS & VAN LEEUWEN, 2006).

Como mãe de duas crianças em idade pré-escolar, ao acompanhar a programação infantil televisiva, em especial a oferecida pelos canais fechados, notei a expansão dos desenhos animados infantis educativos. Sem violência e sempre recheados de discursos "politicamente corretos", a nova geração de desenhos, muito diferente da que eu assisti nos anos 1980, é fruto do resultado de lutas contra a violência por órgãos oficiais americanos e da crescente demanda social por uma televisão de qualidade para as crianças. O Brasil, importador do modelo americano de televisão, importou também grande parte da sua produção animada e, por consequência, toda a influência que a Federal Communications Commission (FCC)[1] exerceu nas produções e na programação televisiva dos Estados Unidos foi sentida na programação das tevês brasileiras. A luta do grupo *Children's Television Act*[2], contra a violência presente nos desenhos animados, juntamente com a FCC, deu-se a partir da década de 1960, auge das animações estreladas por super-heróis que contavam com personagens envolvidas em acidentes ou brigas físicas, tiros e explosões, além de mortes sangrentas (FURQUIM, 2010). A fim de amenizar as polêmicas sobre a violência, os estúdios de animação infantil passaram a produzir séries que

[1] Trata-se de uma agência regulamentadora da televisão americana, um órgão independente do governo. Criada em 1934, coordena, fiscaliza e protege o mercado que envolve a área de comunicação nos Estados Unidos. WIKIPEDIA, 2013. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Federal_Communications_Commission>. Acesso em 13 de julho de 2013.

[2] Fundada em 1968, nos Estados Unidos, a organização dedica-se a discutir e melhorar a qualidade da programação oferecida às crianças americanas. Suas ações têm como objetivo proteger a criança do livre discurso televisivo. Por exemplo, partiu do grupo o pedido, junto a FCC, de proibição de mensagens publicitárias na programação infantil. WIKIPEDIA, 2013. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Action_for_Children's_Television>. Acesso em 13 de julho de 2013.

colocavam em pauta temas sociais e questões ambientais, ora como tema de episódios ora com a inserção de discursos "moralistas" ao final de cada episódio (FURQUIM, 2010).

A partir da década de 1990, os desenhos animados, em especial os dedicados às crianças em idade pré-escolar, não só passaram a explorar os temas citados como incluíram práticas pedagógicas nas animações, como as que veremos no decorrer deste trabalho. Apesar desta mudança, a televisão continua a ser um constante alvo de críticas. Uma das mais comuns ao relacionar criança e televisão, é a de que o aparelho tornou-se uma "babá eletrônica" que cuida e educa a nova geração. A maior exposição da criança à tevê é um reflexo da sociedade contemporânea: as crianças estão cada vez mais fechadas em suas casas e com a melhora tecnológica do meio, houve a expansão da televisão fechada (por assinatura) e, como o aumento do poder aquisitivo da população, o aumento do número de aparelhos. Segundo a pesquisa elaborada pela Sophia Mind[3] (2011), as crianças, de 1 a 10 anos, passam 3,7 horas diárias assistindo à televisão, e 51% assistem a canais fechados de tevê. O que resta aos pais mais zelosos é o controle de que canais oferecem uma programação com conteúdo educativo para seus filhos. Eles revelam, em dados da mesma pesquisa, a importância dada a uma programação infantil, julgada mais interessante, com conteúdo educativo e sem violência.

Considerando fatores como esses, o canal fechado Nickelodeon iniciou, na década de 2000, a produção de desenhos animados que supõem uma interação entre as personagens e o telespectador com objetivo educativo. Nesta mesma década foram produzidas ao menos cinco animações com este formato, dentre as quais podemos citar "Dora, a aventureira"; "Go, Diego, Go!"; "Ni Hao Kai Lan", "Bubble Guppies" e "Umizoomi". O Disney Channel também produziu seu desenho "interativo" educativo, o "Playhouse Disney", protagonizado pelas tradicionais personagens Disney como o Mickey e a Minnie Mouse. O roteiro de todos esses programas citados segue o mesmo formato dinâmico, a ser discutido posteriormente, porém desenvolvidos em contextos diferentes. Os temas educativos vinculados a eles também não são os mesmos. Uma marca desta nova geração de desenhos educativos é a inclusão de conteúdos que estão em discussão na sociedade contemporânea como o meio ambiente e o multiculturalismo, além do não uso de

[3] Disponível em: <http://www.sophiamind.com/pesquisas/criancas-passam-37-horas-por-dia-assistindo-televisao/> Acesso em: 26 junho 2012

linguajar agressivo ou chulo e nem a exploração de reações violentas diante de um conflito, tudo se resolve através do diálogo. Assim, um conteúdo comum a todos é o das questões comportamentais, que supõem relações sociais ideais para o convívio em uma sociedade ocidental civilizada – por exemplo, como lidar com quem lhe fez algum mal sem precisar agredi-lo fisicamente e verbalmente.

Os desenhos "Playhouse Disney" e "Bubble Guppies" exploram somente as relações sociais, os demais trazem outros elementos como o meio ambiente, abordado nos desenhos "Dora, a aventureira" e "Go, Diego, Go!" (ajudam animais), a língua estrangeira, nos desenhos "Dora, a aventureira", "Go, Diego, Go!" e "Ni Hao, Kai Lan", o multiculturalismo, nos desenhos "Dora, a aventureira" (latina) e "Ni Hao, Kai Lan" (chinesa) e até mesmo a matemática, no desenho "Umizoomi".

Como mãe, pude observar minhas filhas, informalmente, diante desse novo modelo de desenho e me chamou atenção a constante participação das meninas sempre que solicitadas pelas personagens. Nesse momento, surgiu a questão: o que esses programas têm que fazem com que as crianças se envolvam tanto com eles? Essa pergunta serviu de motivação para investigar o desenho televisivo. Porém, diante da diversidade de animações que seguem a mesma estrutura, escolhi para análise a intitulada "Dora, a aventureira" por ser a que elas mais se interessam, por explorar o multiculturalismo e o meio ambiente e por ser a série de maior sucesso do gênero, a primeira a ser transmitida em canal aberto brasileiro, a mais antiga animação com linguagem "interativa" educativa (desde 1999) e a que possui até agora o maior número de temporadas (são 8 até 2013).

1.1 Apresentando "Dora, a aventureira"

"Dora, a aventureira" é uma série animada infantil criada em 1999, nos Estados Unidos, por Chris Gifford, Valerie Walsh Valdes e Eric Weiner e produzida pela Nickelodeon Animation Studios. Fundado em 1979 nos Estados Unidos, o canal Nick pertence ao grupo MTV Networks e alcançou o sucesso na década de 1990 com a fundação da Nickelodeon Studios, em Orlando. Desse estúdio saíram duas primeiras séries animadas: Doug e Rugrats (Os Anjinhos)[4]. Em parceria com a Paramount Pictures, fundaram a Nickelodeon Movies, que produziu, em 1999, um dos mais populares Nicktoons da

[4]Disponível em: <http://theretronickelodeon.webs.com/thehistoryofnick.htm> Acesso em 22 junho 2012.

história: SpongeBob SquarePants (Bob Esponja Calça Quadrada). A parceria teve fim em 2005 e a emissora transferiu suas produções para Hollywood. Em 1999, além do canal Nickelodeon, o grupo começou a operar outro canal, o Noggin, voltado para o público pré-adolescente[5]. Reestruturado em 2009, passou a se chamar Nick Jr. e a produzir séries para crianças em idade pré-escolar[6]. No Brasil, a Nickelodeon é um canal oferecido pelas operadoras de televisão fechada, e o Nick Jr. é um bloco da sua programação matinal, não um canal independente, como nos Estados Unidos.

O sucesso de "Dora, a aventureira" nos Estados Unidos conduziu os produtores a adaptarem-no para exibí-lo em outros países. Dora, a personagem principal, é uma menina de origem latina bilíngue (no original, utiliza o inglês como idioma principal e o espanhol em família e com algumas das personagens). 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. 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 paises a animação ainda se mostra divertida e interessante (o programa vira quase uma aula, para crianças, de outro idioma). Poderíamos problematizar, também, a questão da tradução, afinal o tradutor tenta repassar expressões e jargões da língua hispânica mexicana (língua estrangeira original) para outras em inglês (língua estrangeira das versões), em alguns momentos, e em outros opta por não traduzir, mantendo o termo espanhol como piñata, por exemplo, como veremos no decorrer do trabalho. Muito poderia ser discutido a respeito destas escolhas, porém optamos por não abordar essa questão por ser extensa e por fugir da motivação inicial desse estudo.

[5] Op.cit.

[6] No Brasil, considera-se idade pré-escolar crianças com até 7 anos de idade, período no qual elas ainda não foram alfabetizadas.

Em 2013 no Brasil, a série é 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. "Dora, a aventureira" possui 157 episódios e atualmente está em sua 8° temporada. O desenho é dividido em blocos, com duração de 24 minutos. A série já foi agraciada com o Prêmio Peabody (2003), oferecido aos profissionais da mídia televisiva e radiofônica nos EUA; três prêmios Imagen (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[7].

1.1.1 As Personagens

A personagem principal e heroína da série é **Dora Marques**, uma menina de sete anos, de família latina e bilíngue (usa os idiomas português e inglês, na versão brasileira). Ela é, pois, uma representante da cultura latina, em particular da cultura mexicana, trazendo aspectos históricos, familiares, conservando gostos e atitudes do seu povo. Dora mostra-se carinhosa e atenciosa com todos, inclusive com o seu antagonista na série, o Raposo. A menina é fã de esportes, joga beisebol e futebol, e também gosta muito de música, toca flauta de madeira. Dora tem traços gráficos do indígena mexicano: sua pele é avermelhada, seu cabelo é preto, volumoso e liso. Ela quase sempre está trajada com a mesma roupa e acessórios: camiseta rosa, short laranja, tenis branco, sua inseparável mochila roxa e uma pulseirinha amarela com uma flor azul ilustrada na Figura 1, abaixo, em que aparece juntamente com seu amigo Botas.

Figura 1 – Dora Marques e Botas

Fonte: Divulgação[8].

[7]Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dora_the_Explorer> Acesso em 13 de maio de 2013.

[8]Disponível em: <http://www.nickjr.com/dora-the-explorer/dora-desktop-decor/dora-wallpaper_ap.html> Acesso em 13 de maio de 2013.

Dora vive boa parte de suas aventuras com seu melhor amigo **Botas**, o co-protagonista[9] da série. Exceto Dora e sua família, as personagens do programa são antropomórficas, ou seja, são animais ou elementos da natureza que possuem características humanas como a linguagem verbal e o raciocínio lógico. Botas é uma dessas personagens: ele é um macaco de 5 anos de idade, vindo da floresta e que usa botas vermelhas, daí seu nome. Sua aparência é similar à de um macaco-prego, comum nas florestas úmidas da América do Sul e Central, espécie considerada a mais inteligente do continente americano e que que possui um marcante "topete" Botas é bastante enérgico; como um bom macaco, executa muitas acrobacias e gosta muito de Dora e de sua família.

O **Raposo**, uma personagem recorrente da série, é uma raposa de máscara e luvas azuis, numa referência à conhecida personagem latina da ficção "Zorro", palavra espanhola para raposa, ilustrado na Figura 2. Rápido e ágil, mas não é um herói como o Zorro, pois sempre tenta atrapalhar o caminho de Dora e Botas com suas travessuras: está sempre escondendo, bagunçando e jogando fora objetos.

Figura 2 – Raposo

Fonte: Divulgação.

Uma personagem importante para Dora é a **Mochila** roxa que a garota carrega consigo. Ela é mágica e sempre traz o que Dora necessita para vencer os desafios. Para Walsh Valdes[10], a mochila é um item indispensável para todo explorador (escoteiro), pois ela precisa conter tudo que for necessário à personagem para seguir seu caminho.

[9] O prefixo "co-" indica uma relação de subordinação ou acompanhamento, no caso, do protagonista. É a personagem que geralmente ajuda o herói na trama.

[10] Disponível em: http://preschoolers.about.com/od/technologyentertainment/ss/Popular-Characters-From-Dora-The-Explorer.htm 28 fev. 2013.

Gifford[11] lembra que toda criança carrega uma mochila, a de Dora é especial porque possui ferramentas que a ajudarão a enfrentar qualquer obstáculo.

Além da mochila, outros objetos carregados por Dora são seus co-adjuvantes. As **estrelas aventureiras mágicas**, ilustradas na Figura 3, por exemplo Ferramenta, a estrela ferramenta; Ventania, a estrela do vento; Ice, a estrela do gelo e da neve; Foguete, a estrela rápida; Jump, a estrela saltitante; Super, a estrela super forte; Mega, a estrela mega forte; Ultra, a estrela ultra forte; Brilhante, a estrela brilhante; Sabonete, a estrela escorregadia; Barulhenta, a estrela barulhenta; Police, a estrela policial; Baseball, a estrela do baseball; Cozinheira, a estrela cozinheira; Disco, a estrela da música e dança; Engraçada, a estrela engraçada; Macia, a estrela fofinha; Woo-Hoo, a estrela esconde-esconde; Herói, a estrela mais forte; Troca-Troca, a estrela que muda de forma; Mago, a estrela que faz mágica; e Fada, a estrela da magia.

Figura 3 – Estrelas Aventureiras Mágicas

Fonte: Divulgação.

Outra personagem a auxiliar Dora é o **Mapa,** que lhe oferece o caminho para atingir seus objetivos sempre que solicitado. Ele também avisa sobre a necessidade do uso de determinadas estrelas mágicas. Em sua orientação, o Mapa sempre mostra três lugares a serem alcançados e que são repetidos ao longo do programa, sempre por três vezes. Walsh Valdes[12] ressalta a importância do mapa como uma ferramenta de organização, muito utilizada no dia a dia da criança – o roteiro/calendário diário – que no desenho aparece sob a forma do Mapa, deixando-a mais segura sobre o que esperar do programa, ou seja, sobre o que vai acontecer na sequência da história.

[11] Op.cit nota n° 6.
[12] Op.cit nota n° 6.

Outras figuras relevantes no desenho são: **Trio Party**, ilustrado na Figura 4, um grupo musical composto por um gafanhoto, um caracol e um sapo que sempre toca uma música para comemorar algum desafio vencido por Dora e Botas; **Isa**, uma iguana de 9 anos de idade que é uma habilidosa jardineira que ajuda Dora em suas aventuras, sempre que necessário; **Tico**, um esquilo que vive na floresta e serve de âncora para a introdução de palavras e frases em inglês (ele só fala inglês); e o **Benny**, um touro comilão que, às vezes, ajuda Dora com sua força.

Figura 4 – Trio Party

Fonte: Divulgação.

As personagens secundárias (com participação esporádica) da série são: **Mommy**, mãe da Dora; **Daddy**, pai da Dora; **Grandma**, avó da Dora; **Diego**, primo da Dora e protagonista de sua própria série com formato parecido (Go, Diego go!); **Alícia**, prima da Dora; **Velho Duende Rabugento**; **Blue**, o trem azul; **Red**, o carro de bombeiro vermelho; **Mister Tucan**; **Bebê Onça**; e a **Grande Galinha Vermelha,** ilustrados nas Figuras 5 e 6.

Da esquerda para a direita, na frente: Dora, Raposo, Botas, Benny, Tico e Isa.

Da esquerda para a direita, ao fundo: Grandma, Mommy, Daddy, Diego e Alícia.

Figura 5 – Personagens do desenho

Fonte: Divulgação.

Figura 6 – Mister Tucan, Bebê Onça e Blue

Fonte: Divulgação.

1.1.2 O Roteiro

A série animada "Dora, a aventureira" segue, quase sempre, o mesmo roteiro. No início do programa há uma contextualização, Dora conta ao telespectador o que ela e possíveis outras personagens estão fazendo. Em seguida informa sobre a situação-problema que, no geral trata de algo que ela precisa fazer ou algum lugar aonde ela necessita ir. Para alcançar seu objetivo, Dora solicita a ajuda do Mapa. Ele se abre na tela e são mostrados os três lugares por onde Dora deve passar e a ordem a seguir. Esse roteiro é muito similar ao roteiro de um jogo eletrônico, tanto na estrutura (contexto – problema - locais aonde deve se dirigir - objetivo final) quanto no gráfico (Mapa, Personagens). Cada local apresenta um desafio ou um obstáculo a Dora, que sempre consegue vencê-los com a ajuda dos seus amigos, da Mochila com suas ferramentas, das estrelas e do telespectador, a quem a menina cria a ilusão de estar sempre pedindo orientação sobre como deve agir (pular, correr etc.), por onde deve seguir e o que deve dizer em inglês no momento em que se depara com algumas personagens que só falam a língua estrangeira. Para ajudar a criança a quem Dora se dirige, a palavra/frase em inglês sempre é apresentada antes (não necessariamente é uma tradução literal), em alguma parte do episódio, para que a criança tome conhecimento, ou o próprio contexto se encarrega de orientar o telespectador sobre o diálogo. Dora assume o papel de um adulto que guia os pré-escolares em suas ações/representações, auxiliando-o na construção de novos saberes, no desenvolvimento infantil.

Na grande maioria dos episódios, podemos esperar por alguma travessura do Raposo, da qual Dora sempre se desvincilha, seja organizando a bagunça provocada por ele, seja impedindo-o de agir ao dizer por três vezes: "Raposo, não pegue". Ela diz isso juntamente com todas as personagens presentes, inclusive o telespectador. Em todo

programa, a menina age a partir de uma pressuposta participação da criança – suas ações seriam vinculadas às respostas dadas pelo telespectador embora aconteçam independentemente da manifestação de quem está do outro lado da tela – criando a ilusão de uma interatividade entre a personagem e a criança através da construção de diálogos diretos, quase um tête-à-tête produzido também pelos efeitos de câmera.

No final de cada episódio, Dora repassa todo o trajeto, em forma de canção, e cada personagem participante coloca qual foi a sua colaboração. Durante a música, é entoada constantemente a palavra "Conseguimos" e/ou a frase "We did it!" por todos. Dora convida, então, o telespectador a contar qual foi a sua parte favorita da aventura. Em seguida, ela e Botas dizem qual foi a preferida deles também. Qualquer outra personagem pode participar desta conversa final.

1.1.3 O Enredo

O programa "Dora, a aventureira" explora temáticas sociais, ambientais e culturais, como já mencionado anteriormente. Dora apresenta e sugere um comportamento que supõe relações sociais ideais para o convívio em uma sociedade ocidental civilizada. A cooperação, a amizade e a família são elementos constituintes do enredo do programa, e aparecem também como tema de episódios como Best Friends (2005) e Dora saves the game (2003). O conflito surge na figura do antagonista Raposo, sempre disposto a atrapalhar Dora em seu caminho, mas ela sempre consegue vencê-lo sem agressão física ou verbal. Dora é uma garota muito positiva, nunca desiste e sempre repete o mantra "nós vamos conseguir". Ela também costuma elogiar e agradecer a ajuda dos amigos e do telespectador com frequência ao longo do programa.

O meio ambiente aparece como tema em episódios que envolvem resgate de animais. Neles são oferecidas informações sobre animais – onde vivem, suas características, de que se alimentam – como em El Coquí (2001) e To the South Pole (2003). Geralmente, Dora conta com a ajuda de Diego, seu primo, protagonista de uma série com mesmo formato e no mesmo canal, que ajuda seus pais em um Centro de Resgate Animal.

Conforme já apontamos, o multiculturalismo também é explorado na série. Há episódios inteiros que trazem elementos culturais do México, como no episódio The Big

Piñata (2002), em que aparece uma brincadeira típica mexicana, ou em Egg Hunt (2003), em que Dora procura por cascarones – ovos-surpresa comuns em brincadeiras de Carnaval e Páscoa. Além do reconhecimento da diversidade cultural, há também a inserção da língua estrangeira ao longo do programa.

Outros temas são recorrentes na série, como a literatura clássica, em Three *Lil'Piggie* (2000) e The Secret of Atlantis (2012), contos de fadas, em Dora saves the prince (2001) e Dora saves the Mermaids (2007), e aspectos do cotidiano da criança, em First Day of School (2008) e Big Sister Dora (2005).

1.2 Metodologia de Pesquisa

A proposta deste trabalho é de investigação documental a partir de um corpus pré-determinado. Ao analisarmos diretamente o material selecionando, pretendemos ampliar o entendimento do objeto em relação ao seu contexto histórico e sociocultural e identificar informações a partir das questões de interesse. Com isso, nos propomos a produzir e reelaborar conhecimentos, bem como criar novas formas de compreender os fenômenos (SÁ-SILVA, ALMEIDA & GUINDANI, 2009).

O corpus de análise foi selecionado, dentre os 157 episódios possíveis, de acordo com dois critérios: o episódio deve ter sido exibido no Brasil a fim de SE evitar variações interpretativas geradas pela tradução, e deve explorar, de forma objetiva, pelo menos um dos seguintes temas já citados – proteção animal, presença de elementos culturais de outros povos, cooperação e resolução de conflitos. A escolha dos episódios foi assim orientada porque a estrutura dos episódios é muito parecida, todos utilizam a mesma abordagem, resultando que a variação ocorre na temática e não no formato.

Os programas que constituem nosso corpus de análise foram gravados através da exibição pelo canal de televisão fechada Nickelodeon. Como tivemos dificuldade em capturar imagens a partir da 4° temporada, por problemas de acessibilidades às imagens, escolhemos episódios das três primeiras temporadas, com a convicção de que este universo seja representativo, já que as alterações, como já explicado anteriormente, não são estruturais e sim temáticas, e os episódios escolhidos estão dentro dos critérios estabelecidos para este estudo. Foram 6 os episódios escolhidos: El Coquí (2001) da primeira temporada, The Big Piñata (2002) e Egg Hunt (2003) da segunda temporada,

Dora Saves the Game (2003), To the South Pole (2003) e Best Friends (2003) da terceira temporada (2003).

1.2.1 Objetivos e Organização da Pesquisa

Ao identificar na série animada infantil "Dora, a aventureira" uma linguagem diferenciada, que se aproxima da de um jogo eletrônico, para o meio televisivo, e a inclusão de temáticas educativas no roteiro, elaboramos algumas questões para nortear a discussão deste estudo:

a) Qual a relação do roteiro do programa com o de jogos eletrônicos?
b) Por que utilizar recursos verbais interativos em uma série animada televisiva para pré-escolares?
c) Por que incluir questões potencialmente conflituosas em uma série animada televisiva para pré-escolares?

Definidas as questões, desenvolvemos a pesquisa e apresentamos os resultados em três capítulos. No primeiro capítulo, O Jogo, a Criança e o Pedagógico: algumas definições, buscamos apontar algumas definições de jogos e suas características, desde as concepções mais clássicas até as mais contemporâneas, envolvendo os jogos eletrônicos, além de apresentar teóricos que aliam o jogo à criança para a construção de uma relação favorável à aprendizagem. No segundo capítulo, Do Lúdico ao Pedagógico em "Dora, a aventureira", discutiremos, através da descrição dos episódios selecionados, os elementos do lúdico (jogo) encontrado na estrutura do roteiro e a sua utilização com finalidade pedagógica a partir da construção de um "bom jogo" (GEE, 2009) em que são abordadas temáticas contemporâneas como resolução de conflitos, cooperação, meio ambiente (proteção animal) e multiculturalismo (família latina de Dora e a língua estrangeira). Por fim, a Conclusão que aponta a vantagem de se utilizar o meio televisivo, de grande expansão, para a inclusão de temáticas contemporâneas a partir de uma linguagem inovadora para a mídia: a adaptação do jogo eletrônico para uma animação infantil.

2. O JOGO, A CRIANÇA E O PEDAGÓGICO: ALGUMAS DEFINIÇÕES

Em "Dora, a aventureira", acompanhamos uma história dinâmica, divertida e estimulante para crianças pré-escolares, composta por uma sequência bem definida, com regras, objetivo final e desafios a serem superados, elementos que nos remetem à estrutura de um jogo. Ao pensarmos nas características de um jogo clássico, como xadrez ou jogo da velha, conseguimos identificar semelhanças, mas também diferenças. Orientado pelas questões iniciais deste trabalho, propomos iniciar uma reflexão a partir de teorias clássicas sobre jogos e suas características (CALLOIS, 1990; HUIZINGA, 2000), sem esquecer-se do mais recente tipo de jogo, o eletrônico (MURRAY, 1997; FRASCA, 1999, 2003; AARSETH, 2001; ESKELINEN, 2001; ATKINS, 2003; JUUL, 2003). Além destas concepções, outras definem jogos como uma atividade genuinamente infantil e de grande importância para o desenvolvimento da criança, em especial a em idade pré-escolar, público-alvo da animação em estudo (CALLOIS, 1990; BROUGÈRE, 1998; ELKONIN, 1998; GADAMER, 1999; VIGOTSKY, 2007). Estas definições envolvem a criança e o jogo em uma relação favorável de aprendizagem (PRENSKY, 2001; MAGNANI, 2008; GEE, 2009).

2.1 Definições de Jogos

Um dos primeiros autores a tratar especificamente do tema foi Huizinga (2000)[13], em uma abordagem antropológica, que buscou integrar o conceito de jogo ao de cultura. Para o autor, a civilização se desenvolveu através do jogo e, portanto, este é anterior à própria cultura[14], contrariando pesquisas biologizantes nas quais o jogo aparecia como uma ação instintiva do animal/homem. Callois (1990)[15] retomou a discussão afirmando que pouco importa quem precedeu quem, há tanto elemento do jogo na formação cultural quanto resíduos de cultura nos jogos. O importante é reconhecer que a função social do jogo muda ao longo do tempo, apesar de sua natureza permanecer inalterada.

[13] O livro "Homo Ludens" é referência nos estudos sobre jogos e teve sua primeira impressão em 1938.
[14] Para Huizinga (2000) rituais e competições são exemplos de jogos e estão presentes entre os animais, como o rito do acasalamento e a disputa de poder entre bandos. Já a cultura pressupõe uma sociedade humana para existir, ou seja, foi posterior ao surgimento dos animais.
[15] A primeira impressão do livro "Os Jogos e os Homens: a Máscara e a Vertigem" é de 1961.

O jogo é uma "função da vida" que não é passível de uma definição lógica, biológica ou estética, por isso Huizinga (2000) limita-se a apontar suas características:

> O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'. (HUIZINGA, 2000, p. 24)

Callois (1990) endossou quase toda a definição de jogos oferecida por Huizinga e a expandiu: considerou o jogo uma atividade livre e voluntária, limitada no espaço e no tempo, incerta, improdutiva (não gera bens e riqueza, apenas movimenta-as), regulamentada, fictícia, fonte de alegria e divertimento (o que motiva o jogador). Apenas questionou o não interesse material do jogador, já que foram excluídos todos os jogos de apostas e azar, e o não seguimento de regras que, para Huizinga (2000) seria um elemento destruidor do jogo, mas para Callois o que o destrói é a não aceitação do ato por um dos participantes, pois se não há acordo, não há jogo.

São vários os jogos existentes na sociedade, o que os diferenciam são alguns elementos. Callois (1990) também se propôs a classificá-los e os dividiu em quatro categorias fundamentais, o que não significa que elas não possam se sobrepor, a partir de elementos como o instrumento do jogo, a qualidade exigida do jogador, número de jogadores, a atmosfera e o lugar onde ocorre a disputa. São elas:

1. Agôn: são os jogos que aparecem sob a forma de competição, no qual há um combate criado em um contexto artificial de igualdade de oportunidades, embora se reconheça que este ambiente nunca será inteiramente realizável (há sempre alguém em vantagem), para a execução de uma ou mais qualidades (rapidez, resistência, vigor, memória) em determinados limites e sem auxílio externo, destacando-se o melhor jogador em cada categoria.
2. Alea: o jogo não depende da execução de uma qualidade do jogador, não se vence um adversário e sim "o destino". Ao jogador resta aguardar as imposições da sua sorte, pois não há treino, experiência ou qualificação que mude a ordem do jogo.

3. Mimicry: nesta categoria fica mais evidente a evasão da realidade, pois supõe a ilusão. O jogador assume uma personagem ilusória, adotando um comportamento, em um universo fechado e imaginário.

4. Ilinx: são os jogos de vertigem, aqueles que prejudicam a percepção, a perda de equilíbrio, tontura e vertigem.

Outros autores também apresentaram definições como Suits (1978 apud JUUL, 2003)[16], Crawford (1981 apud JUUL, 2003) [17] e Sallem & Zimmerman (2003 apud JUUL, 2003)[18]. No geral, ou atualizam a definição de Huizinga (2000) e Callois (1990), ou esmiúçam determinada característica de acordo com a disciplina à qual se vincula o pesquisador.

2.1.1 O Jogo Eletrônico

Discussões contemporâneas a respeito dos jogos envolvem um novo elemento, os jogos eletrônicos. Os pesquisadores dividem-se, basicamente, em duas vertentes: uma que investiga qual é o papel do jogo eletrônico na vida das pessoas e quais são os significados produzidos a partir desta experiência; e a outra que o entende como um artefato cultural (produtor de significados), buscando compreender o seu papel como um meio de expressão humana. É nesta última que se encontram debates entre os narratologistas e os ludologistas. A narratologia coloca o computador como mais um meio, como a televisão e o cinema, de contar histórias, e, portanto, os jogos seriam uma nova forma de narrativa, podendo ser estudados pelas suas teorias (MURRAY, 1997; ATKINS, 2003 apud GAME STORIES, 2013). Já a ludologia propõe que os jogos sejam analisados pelo seu próprio sistema através de suas próprias regras, pois o videogame é diferente da narrativa como estrutura comunicativa e cognitiva (AARSETH, 2001; ESKELINEN, 2001; ESKELINEN, 2004 apud GAME STORIES, 2013). Frasca (1999, 2003 apud MAGNANI, 2008) acredita que o ideal seria que ambas as vertentes se complementassem, ou seja, a

[16] "To play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favor of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity." (SUITS, 1978 apud JUUL, 2003).

[17] "I perceive four common factors: representation ["a closed formal system that subjectively represents a subset of reality"], interaction, conflict, and safety ["the results of a game are always less harsh than the situations the game models"]." (CRAWFORD, 1981 apud JUUL, 2003).

[18] "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome." (SALLEM & ZIMMERMAN, 2003 apud JUUL, 2003).

partir das características e especificidades identificadas no videogame (os aspectos formais do jogo), analisar a construção da narrativa e no que ela pode ajudar na compreensão das posições ideológicas-culturais presentes no jogo, mesmo que esta não seja a única forma de avaliar a dimensão social implícita. Estas discussões evidenciam a problemática de se analisar objetos complexos, multifacetados, a partir de um único viés disciplinar (MAGNANI, 2008).

Como representante da ludologia, de uma vertente moderada, Juul (2003) apresentou uma definição de jogos que começa colocando o jogo eletrônico como um artefato cultural. Para o autor, uma boa definição deve descrever o jogo enquanto sistema de regras, a relação entre o jogo e o jogador e a relação entre jogar o jogo e o resto do mundo, e, portanto, elaborou uma definição em seis pontos:

1. Os jogos são baseados em regras, estas devem estar bem definidas a fim de evitar discussões a seu respeito. Quanto maior for o apoio eletrônico do jogo, menos ambígua se tornam suas regras.
2. Os jogos têm resultados quantificados e variáveis. Ele deve oferecer diferentes resultados possíveis e deve ser projetado para que não haja controvérsias em relação ao resultado oferecido.
3. Aos diferentes resultados dos jogos atribuem-se valores diferentes, alguns resultados possíveis dos jogos são melhores que outros. Há uma tendência dos resultados positivos serem mais difíceis de alcançar do que os negativos, o desafio de conseguir o melhor resultado possível é o que torna o jogo atraente.
4. O jogador esforça-se em busca de um resultado, seja um esforço da interação jogo/jogador, ou da manifestação de conflitos. Na maioria dos jogos, as ações dos jogadores influenciam o estado e o resultado do jogo.
5. O jogador tem seu ânimo determinado pelo resultado do jogo, trata-se de uma característica psicológica do jogador que deve se sentir triste ao perder e feliz ao ganhar. O verdadeiro desmancha-prazeres é o que não se sente triste com o resultado negativo e nem feliz com o positivo.
6. O mesmo jogo pode ser jogado com ou sem consequências reais. Todos os jogos resultam em consequências, algumas são apenas as variações de ânimos, outras trazem

consequências não opcionais e não negociáveis como perdas materiais em casas de aposta. Isto depende do que foi negociado entre os jogadores e suas regras.

As seis características do jogo são suficientes para que algo seja considerado jogo, o que não significa que todos os jogos possuam as seis características.

2.1.2 O Jogo e a Criança

Alguns autores definem jogo como uma atividade essencialmente infantil, relacionada, em especial, a crianças em idade pré-escolar. Podemos enxergar esta visão como reducionista frente à variada gama de jogos, porém interessante nesta pesquisa, já que é este o público do desenho "Dora, a aventureira". Estes teóricos, na verdade, associam o jogo a apenas uma das categorias apontadas por Callois (1990), o Mimicry, ou seja, os jogos que envolvem a mímica, o faz de conta e o disfarce.

Autores como Huizinga (2000), Vigotsky (2007) e Gadamer (1999) consideram brincadeira/ brinquedo equivalente ao jogo infantil, já que não há diferença significativa entre ambas as atividades que justifique a construção de dois conceitos, como ocorre nas línguas inglesa e francesa, em que o termo to play e jouer, respectivamente, referem-se ao brincar, tocar um instrumento e jogar. Já Benjamin (1984) diferencia a brincadeira do jogo: a brincadeira distancia-se do conteúdo do brinquedo, é um livre criar, diferentemente do jogo que é estruturado por regras. Sendo assim, a imitação "é própria do jogo e não do brinquedo" (BENJAMIN, 1984, p.70). Como o enfoque dado nesta pesquisa envolve o jogo de representação, pouco importa a abordagem escolhida, brincar/brinquedo aqui, será equivalente ao jogo.

O brinquedo é visto como o principal estímulo auxiliar para o desenvolvimento cultural da criança, já que ele é portador de funções sociais e de significados que remetem ao mundo real e ao imaginário infantil (BROUGÈRE, 1998; VIGOTSKY, 2007)

> A criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. (VIGOTSKY, 2007, p. 109)

Brougère (1998) aponta o brinquedo como responsável direto da apropriação dos elementos da cultura vigente pela criança, já que ele é portador de funções sociais e de significados que remetem ao mundo real e ao imaginário infantil. Portanto, ao brincar, a

criança se depara com a cultura da sociedade em que está inserida, apropria-se dela e atua de forma inovadora e criativa para poder transformá-la. Quem brinca aprende a relacionar-se, a vivenciar experiências, a construir subjetividade, a imaginar, a experimentar emoções, a administrar conflitos, a interagir e a se desenvolver. Para Brougère (1995), a brincadeira só acontece através da intermediação da linguagem, pois brincar pressupõe comunicação, interpretação e uma sucessão de decisões, tornando-se um espaço para o exercício da flexibilidade e da criação.

O brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento psicológico da criança e envolve situações imaginárias. Vigotsky (2007) define a imaginação como uma atividade consciente, essencialmente humana, e que se inicia aos três anos de idade – antes disso, a criança não consegue estabelecer uma independência entre o que vê e o significado, para ela pensar é igual a lembrar.

Elkonin (1998) aponta dois aspectos essenciais para o entendimento das relações existentes entre o jogo e o processo de desenvolvimento infantil: o papel (as funções sociais desempenhadas) e a ação (o jogo) que variam de acordo com o contexto histórico-cultural da criança. No jogo protagonizado, o equivalente ao jogo de representação de Vigotsky (2007), a criança assume um papel social e o reconstrói/representa, porém o sentido dado à ação muda de acordo com as crianças envolvidas. Gadamer (1999) afirma que ao imitar (mimesis), representamos aquilo que é reconhecido, o que identificamos como ser próprio daquele comportamento, pois a idade e as relações concretas vivenciadas pela criança servem de base para a ação dos jogos que "podem ser de cooperação, de ajuda mútua, de divisão de trabalho e de solicitude e atenção de uns com outros; mas também podem ser relações de autoritarismo, até despotismo, hostilidade, rudeza etc." (ELKONIN, 1998, p. 80).

Através do brinquedo, a criança projeta-se na vida adulta, ensaia futuras representações e valores, adquire as atitudes necessárias para inserir-se na sua sociedade, por isso ela é tão importante para o desenvolvimento (VIGOTSKY, 2007). O jogo protagonizado é um mediador entre o mundo adulto e o infantil. Benjamin (1984) acrescenta que ao representar, a criança não só procura ser coerente com o papel assumido (todos os aspectos da vida infantil viram temas), como também atua em um nível intelectual maior ao que possui, aprendendo, assim, a controlar seus impulsos a fim de

obedecer às regras. O mais importante na representação infantil é ensiná-las regras de comportamento (VIGOTSKY, 2007).

O brinquedo dirige o desenvolvimento e as brincadeiras tornam-se cada vez mais complexas. Vigotsky (2007) propõe uma analogia entre o brinquedo e a instrução formal: ambos criam a zona de desenvolvimento proximal (ZDP). Por zona de desenvolvimento proximal entende-se a distância entre o nível real em que a criança se encontra, de acordo com sua capacidade de resolver problemas de forma independente, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pela resolução de problemas com a assistência de um adulto ou de alguém mais capacitado. E o que hoje foi uma habilidade de nível de desenvolvimento potencial, amanhã será de nível de desenvolvimento real, pois se internalizam os conhecimentos e as habilidades socialmente disponibilizadas. Benjamin (1984) aborda a repetição como uma lei fundamental da brincadeira, pois nada alegra mais uma criança do que poder repeti-la inúmeras vezes. Nenhum jogo é jogado da mesma forma por mais de duas vezes, os jogadores experimentam novas formas de jogá-lo, ampliando seu repertório e oferecendo novos horizontes para o mundo (GADAMER, 1999).

O jogo é uma atividade fundamental para o desenvolvimento qualitativo da criança, principalmente a que se encontra em idade pré-escolar, pois através dela assimilam-se situações essenciais que contribuirão para o desenvolvimento psíquico e social da mesma. Ele promove uma situação de aprendizagem.

2.2 O Jogo como ferramenta pedagógica

É crescente o número de trabalhos que a ressaltam a importância dos jogos no aprendizado, inclusive com apontamentos sobre o potencial da utilização de jogos eletrônicos em propostas pedagógicas (MAGNANI, 2008).

O jogo é uma atividade lúdica e como tal, pode aliar diversão à aprendizagem. Um dos grandes benefícios trazidos por esta associação é o jogo eletrônico assumindo o papel de mediador entre o sujeito e o conhecimento (PRENSKY, 2001 apud MAGNANI, 2008), porém um mediador "que o diverte e desafia" (MAGNANI, 2008, p.35). Outro grande benefício é o fato do jogo eletrônico só acontecer mediante a participação de jogadores, favorecendo a relação ensino-aprendizagem, pois esta se concretiza a partir da

transmissão/assimilação ativa do conhecimento e de habilidades (LIBÂNEO, 1994). Por assimilação ativa, entende-se que o aprendizado dá-se pela assimilação mental "dos fatos, fenômenos e relações do mundo, da natureza e da sociedade, através do estudo das matérias de ensino" (LIBÂNEO, 1994, p.83) a fim de poder aplicá-los de forma consciente e autônoma.

Gee (2009), autor de diversos estudos que associam jogos digitais e educação, faz um interessante questionamento: por que os jogos digitais conseguem prender a atenção por tanto tempo de seus usuários numa missão complexa e exigente, ensinando-os variadas habilidades ao longo do processo (são os jogos de maior demanda), e a escola falha ao tentar fazer o mesmo? Para o autor esta questão deveria orientar novas propostas de ensino, afinal um bom jogo eletrônico tem feito o que a escola não tem conseguido fazer. Os jogos digitais aos quais o autor se refere são os de simulação, no qual o jogador assume uma personagem virtual que age e interage com um mundo virtual dentro de algumas regras. Uma concepção não distante dos jogos de representação infantil citados anteriormente, já que ambos são concebidos a partir de modelos humanos de interação e envolvem uma "atuação" do jogador num mundo ficcional desenvolvida a partir de seus conhecimentos prévios.

Em resposta a sua questão, Gee (2009) afirma que todos os bons jogos incorporam alguns princípios de aprendizagem ideal, tornando-se um facilitador do conhecimento. Vejamos alguns dos princípios mais interessantes para se pensar neste estudo:

1) Identidade: para aprender algo novo, o aprendiz precisa assumir uma nova identidade e dedicar seu tempo, muitas vezes longo, ao aprendizado.

2) Interação: o diálogo é fundamental, pois possibilita um feedback das decisões tomadas pelo aluno, oferecendo-o a possibilidade de reformular.

3) Produção: alunos são produtores de conhecimento, não apenas consumidores.

4) Agência: o aluno sente que controla suas ações e seu desenvolvimento.

5) Boa ordenação dos problemas: a condução bem orientada permite aos alunos a construir boas hipóteses sem dificultar soluções, por vezes, fáceis.

6) Desafio e consolidação: oferecer problemas desafiadores e deixar que o aprendiz o resolva até que automatizem suas soluções.

7) “Na hora certa” e “a pedido”: “ter a mão” informações importantes para auxiliar na resolução de um problema.

8) Sentidos contextualizados: as palavras só fazem sentido no contexto em que se inserem, por isso da importância de se contextualizar sempre.

9) Frustrações prazerosas: o aprendiz pode até não alcançar um determinado objetivo, mas ele se sente capaz de fazer isso. Esta é a principal motivação de um aprendiz.

10) Equipes transfuncionais: quando há uma equipe envolvida, que cada componente possua uma habilidade que irá ajudar a equipe, mas não desconheça as habilidades do restante.

Estamos diante de uma proposta pedagógica que envolve o aprendizado ativo do aprendiz-jogador através da colocação de problemas desafiadores, bem contextualizados e bem orientados, permitindo a ele formular e reformular hipóteses, explorar as possibilidades existentes e a produzir conhecimento.

No próximo capítulo veremos como essas teorias e conhecimentos podem se vincular a um desenho animado televisivo contemporâneo como “Dora, a aventureira”.

3. O LÚDICO E O PEDAGÓGICO EM “DORA, A AVENTUREIRA”

Na falta de uma definição que abranja a totalidade do jogo, em uma visão transdisciplinar, partiremos da definição de jogo oferecida por Juul (2003), já que esta busca relacionar o jogo, o jogador e o mundo, mas sem desconsiderar as características apontadas por Huizinga (2000) e Callois (1990), à espera de que estas estejam presentes na animação “Dora, a aventureira”, representada pelo episódio El Coquí (2001). Para facilitar a visualização, resumimos as definições dos autores escolhidos e as dispusemos na Tabela 1 – Definição de Jogos.

Autor	Características dos Jogos
Huizinga (2000)	- ocupação voluntária; - limitada no tempo e no espaço; - obedece a regras livremente consentidas, mas obrigatórias; - possui um fim em si mesmo;

	- o jogador percebe que é uma atividade que difere da vida comum; - acompanha sentimentos de tensão e alegria.
Callois (1990)	- uma atividade livre e voluntária; - limitada no espaço e no tempo; - incerta, improdutiva, regulamentada, fictícia; - fonte de alegria e divertimento; - pode haver interesse material por parte do jogador.
Juul (2003)	- baseados em regras bem definidas; - possui resultados quantificados e variáveis; - aos diferentes resultados dos jogos atribuem-se valores diferentes; - há um esforço por parte do jogador em busca de um resultado; - o jogador tem seu ânimo determinado pelo resultado do jogo; - o mesmo jogo pode ser jogado com ou sem consequências reais.

Tabela 1 – Definição de Jogos

Partiremos da estruturação do programa na tentativa de entender a escolha de uma linguagem baseada em recursos verbais interativos para uma animação destinada a pré-escolares. Para tanto, utilizaremos as concepções de jogo e criança descritos por Brougère (1998), Elkonin (1998), Gadamer (1999) e Vigotsky (20007), e do potencial pedagógico desta relação (PRENSKY, 2001; MAGNANI, 2008; GEE, 2009) associadas aos recortes do corpus selecionado. Por fim, serão discutidas as funções das temáticas exploradas pelo programa.

3.1 "Dora, a aventureira": um jogo?

Dadas as definições sobre jogos, voltemos à questão inicial: Qual a relação do roteiro do programa com o de jogos eletrônicos?

Primeiramente, ressaltamos que não estamos trabalhando com a hipótese de que qualquer série animada televisiva seja um jogo. A maioria ainda se limita a contar uma história ou a divertir crianças com humor pastelão[19]. Nesse caso não são jogos, são narrativas expressas sob a forma de animação. Este estilo é diferente do de "Dora, a aventureira" e são estas diferenças presentes na animação que a aproximam do jogo, em

[19]Slapstick em inglês, refere-se ao tipo de comédia em que predominam cenas de tropelias e que apelam, muitas vezes, para a violência física.

particular do jogo eletrônico ao qual o programa faz diversas alusões, uma linguagem inovadora dentro do conceito televisivo. Vejamos como se estrutrura a série. Para isso utilizaremos o episódio El Coquí (2001) como exemplo.

A abertura das duas primeiras temporadas do desenho traz algumas representações a serem observadas. Primeiramente a câmera entra em um quarto infantil num plano subjetivo, ou seja, o movimento da câmera converte-se em uma personagem para que o telespectador tenha a impressão de estar naquele ambiente seguindo aquele olhar, aquele caminho. Eis que a câmera encontra o computador e podemos ver, no monitor, um jogo eletrônico no modo demonstração, como ilustrado pelo primeiro quadro da esquerda para a direita, na Figura 7. O jogo em questão seria similar ao Pitfall[20] do Atari: em um cenário de floresta com árvores, ponte, rio e obstáculos, as personagens da série Dora percorrem o caminho ao som da música tema, como ilustrado pelo segundo quadro, na Figura 3.1.1. Antes de iniciar o show, aparece o logotipo do programa seguido por um cursor (ícone gráfico computacional) que clica na tela. O movimento é acompanhado pelo som característico de um clique de computador, e assim, inicia-se o programa, como ilustrado pelo terceiro quadro da esquerda para a direita, na Figura 7. O cursor aparece em todos os momentos de escolha e direcionamento durante os episódios. A abertura já apresenta o papel que o telespectador assumirá a partir daquele momento: o de jogador. Há, portanto, uma alusão direta aos jogos de videogames que, por definição, são jogos com linguagem interativa, o que cria a necessidade de trocas comunicativas entre o jogo e o jogador, a fim de gerar conteúdo (resposta) para que o jogo continue[21]. O telespectador está, pois, convocado a interagir com o desenho. Mesmo que a sua resposta, por se tratar do meio televisivo que impossibilita esta ação, não altere o percurso pré-determinado, a ilusão já está ali construída.

[20] Pitfall, lançado em 1982, foi um dos jogos eletrônicos mais vendidos para Atari 2600. O jogo consiste numa travessia da personagem Pitfall Harry por uma densa floresta com inúmeros obstáculos, na tentativa de recuperar 32 tesouros em 20 minutos.

[21] RICHARDS, R. Users, interactivety and generation. In: New Media & Society. Vol. 8, 2006. Disponível em: <http://nms.sagepub.com/cgi/content/abstract/8/4/531>

Figura 7 – Abertura 1° e 2° Temporada

Fonte: El Coquí, 2001.

A partir da terceira temporada temos uma nova abertura, mais dinâmica. Nela, Dora se pendura em um cipó e passeia por entre todas as personagens da série (primeiro quadro da esquerda para a direita, na Figura 8), depois são exibidos momentos de alguns episódios da série, tudo ao som da música tema. Os momentos escolhidos são, praticamente, um resumo geral do tipo de aventuras vivido por Dora e seus amigos: Diego segura um bebê onça que cai da árvore, unicórnios voam com Dora e Botas em um nevoeiro, Dora e Botas escorregam em um tobogã (segundo quadro, na Figura 8), Dora mostra a Mochila e o Mapa, Diego e Dora esquiam na água e o encontro com o Raposo. A parte final permanece a mesma: aparece o logotipo da série e um cursor azul que clica para inicio do programa, como ilustrado pelo terceiro quadro da esquerda para a direita, na Figura 8.

Figura 8 – Abertura 3° Temporada em diante

Fonte: To the South Pole, 2003.

Após a abertura, em todo início do episódio, Dora e Botas inteiram o telespectador sobre o que estão fazendo. Em El Coquí (2001), por exemplo, Dora folheia junto com Botas um livro sobre animais que traz imagens, sons e informações sobre eles,

como ilustrado pela Figura 9. Nele, eles encontram um sapo que coaxa de forma diferente – "coquí, coquí". Neste momento aparece um Coquí, com seu violão, perto deles e Botas pede que ele cante, mas o sapo não consegue. Dora decide ler as informações sobre o coquí em seu livro e encontra o motivo: o Coquí ficou doente por estar longe do lugar onde nasceu, uma linda ilha, e de sua família e amigos. Dora abraça o animal e decide ajudá-lo a voltar para sua casa e, assim, a cantar novamente. O telespectador é convidado a embarcar nessa aventura.

Figura 9 – Dora mostra livro de animais para Botas
Fonte: El Coquí, 2001.

Nestes minutos iniciais, o contexto e o objetivo do episódio já foram apresentados para o telespectador. O desenho apresenta um "fim em si mesmo" (chegar à ilha) e propõe uma evasão da vida real, ele é exterior a interesses imediatos e individuais (HUIZINGA, 2000; CALLOIS, 1990), duas das características do jogo. A criança é convidada a participar do programa com a condição de que ela se envolva e aceite interagir/participar como se fosse uma personagem. Aquela que não concordar, pode se envolver em outra atividade, assistir a outro programa, ou simplesmente desligar a televisão – reafirmando o caráter voluntário e livre da atividade (HUIZINGA, 2000; CALLOIS, 1990). Há também aquele que opta por assistir e não participar do programa: o seu ânimo permanecerá inalterado, um desmancha-prazeres na definição de Juul (2003).

Com a finalidade do episódio apresentada, Dora chama pelo Mapa, sempre através da mesma pergunta: "A quem pedimos ajuda quando não sabemos para que lado ir?" Afinal ele sabe como chegar à ilha,é ele quem delimita o espaço a ser percorrido pelos telespectadores mostrando o começo, o meio e o final do trajeto, outra similaridade com o jogo. Assim, quando solicitado, o Mapa abre seu tabuleiro virtual para que possamos ver o

caminho a ser seguido, como ilustrado pela Figura 10. Em El Coquí (2001) primeiro a menina precisa atravessar o arbusto do eco, depois seguir pelo oceano e só assim chegará à ilha do Coquí. O Mapa, então, pede que o telespectador repita com ele os lugares por onde deve passar, respeitando a sequência, por três vezes seguidas.

Figura 10 – O Mapa
Fonte: El Coquí, 2001.

Após a demonstração do Mapa, a câmera se volta para Dora, que pergunta ao telespectador como chegar à ilha. As imagens dos lugares por onde ela deve passar aparecem, então, em quadrados embaixo dela, numa versão simplificada do Mapa para consulta sempre que necessário, não prejudicando o ritmo do programa, como ilustrado na Figura 11. A harmonia na sequência e o ritmo são elementos importantes na constituição de um jogo (HUIZINGA, 2000), garantindo, assim, a atenção do jogador. Em especial quando este é o telespectador que está propenso a se distrair a qualquer momento e abandonar a atividade.

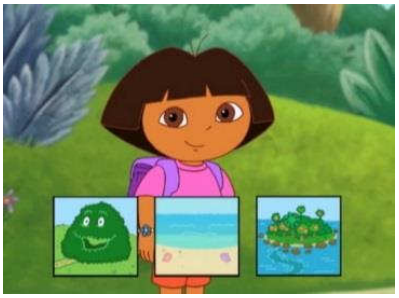

Figura 11 – O Mapa Reduzido
Fonte: El Coquí, 2001.

Na sequência, Dora repete novamente o trajeto e pergunta sobre o primeiro lugar aonde precisa ir: “está vendo o arbusto do eco?” Após o tempo de resposta, aparece o cursor e clica em cima do arbusto. Dora chama todos para caminharem com ela: “Vamos! Let’s go! Vamos levar o Coquí para casa!” Dora e Botas repetem a sequência de lugares por onde devem passar por quatro vezes enquanto se dirigem para o arbusto. Em seguida cantam juntos: “Venha! Let’s go! Nós vamos conseguir. Chegar naquela ilha, na ilha do Coquí. Aonde nós vamos? Na ilha do Coquí. Aonde nós vamos? Na ilha do Coquí. Aonde nós vamos? Na ilha do Coquí.” (o ritmo musical é sempre o mesmo). Para Huizinga (2000), uma das qualidades fundamentais do jogo é a sua capacidade de repetição, pois é ela que lhe garante ritmo e harmonia. A música entoada pelas personagens também ajuda a reforçar a memorização de uma forma lúdica. Se não há diversão, não há motivação para jogar (CALLOIS, 1990). Dora pergunta ao telespectador onde está o arbusto do eco, após o tempo de espera da resposta do telespectador, aparece o cursor e clica sobre o local como ilustrado pela Figura 12. Sempre que se questiona o telespectador sobre a localização de algo, não há mais de duas opções disponíveis, normalmente há somente uma opção de local possível, como no caso da Figura 12. Lembrando que o público-alvo do programa são crianças em idade pré-escolar.

Figura 12 – Cursor aponta para o local correto

Fonte: El Coquí, 2001.

No caminho em direção ao arbusto, Dora e Botas ouvem um barulho e desconfiam que seja o Raposo, pois sempre que ele aparece, escutamos este som. Botas anuncia: “Esse Raposo bisbilhoteiro está sempre tentando pegar as nossas coisas”. Raposo

deseja pegar o violão que o Coquí carrega, mas para evitar a travessura, Dora pede ajuda ao telespectador: “Ajude-nos a deter o Raposo. Você tem que dizer: Raposo não pegue! Repita com a gente.” Então o grupo se coloca na frente do Raposo e repete em coro: “Raposo, não pegue! Raposo, não pegue! Raposo, não pegue!”, como ilustrado na Figura 13. Raposo diz: “Puxa vida” e vai embora. Em seguida, Dora sempre agradece ao telespectador: “Obrigada por nos ajudar!”.

Figura 13 – Aparição do Raposo

Fonte: El Coquí, 2001.

Como já mencionado na introdução deste estudo, Raposo foi criado para servir de obstáculo durante o percurso de Dora e seus amigos, inclusive o telespectador, que nem sempre conseguirão detê-lo. Assim mantém-se o “medo” do Raposo. A incerteza do resultado é uma das características do jogo (JUUL, 2003). Em vários episódios, Raposo pega o objeto desejado e o joga em algum lugar. No episódio To the South Pole (2003), por exemplo, Dora, Botas e Diego estão ajudando um pinguim a voltar para sua casa. Eles precisam cruzar a água gelada e avistam um barco que está preso à margem com um cadeado. O pinguim está com as chaves do cadeado quando ouve o barulho do Raposo, que aparece atrás da montanha, como ilustrado pelo primeiro quadro da esquerda para a direita, na Figura 14. Ele desce de esqui pela montanha gelada tão rapidamente que as personagens não conseguem completar a frase, “Raposo, não pegue”, a tempo. Raposo joga as chaves na água gelada e diz: “Tarde demais. Agora vocês jamais acharão as chaves”, e vai embora, como ilustrado no segundo quadro da esquerda para a direita, na Figura 14. Assim, quando Dora e seus amigos não conseguem impedir o Raposo, eles precisam procurar pelo objeto

perdido e sempre o encontram. No exemplo citado, o pinguim mergulhou na água e encontrou as chaves no fundo do mar que estavam no fundo do mar.

Figura 14 – Raposo some com as chaves

Fonte: To the South Pole, 2003.

No episódio El Coquí (2001), passado o problema com o Raposo, Dora e Botas precisam atravessar o arbusto do eco que está no meio do caminho em direção à ilha. Como o arbusto repete tudo que as personagens dizem, Dora explica ao telespectador que devemos "abrir bem a boca e falar AAAAAAAA", pois assim, quando o arbusto for imitá-los poderão aproveitar a abertura da boca e atravessar pelo meio dela, como ilustrado pela Figura 15. Para garantir a execução correta da ação pelo telespectador, Dora sempre faz uma demonstração antes. O arbusto poderia ser ultrapassado de outra forma? Sim, Dora poderia desviar dele, saltar sobre ele com a ajuda de Botas, abrir um túnel embaixo do arbusto até o outro lado, podá-lo, por exemplo. Mas essas alternativas não são possíveis, porque o desenho "Dora, a aventureira" não é um programa com linguagem interativa de fato, como um jogo eletrônico, pelas dificuldades técnicas e comerciais do meio televisivo. Por isso, uma alternativa encontrada pelos criadores, ao adaptarem a linguagem do jogo eletrônico para a televisiva, foi colocação de regras para esse fim: só se pode avançar do jeito indicado por Dora, porque esta é a regra de passagem e, em especial num jogo eletrônico, regras não se discutem. Lembrando que regras são essenciais para a constituição do jogo em todas as definições apresentadas anteriormente.

Figura 15 – Atravessando o arbusto do Eco

Fonte: El Coquí, 2001.

A cada desafio vencido, aparece o Trio Party, que toca uma breve música para marcar o final daquela parte, em mais uma referência aos jogos eletrônicos que, em cada fase passada, apresentam uma marca que pode ser imagem, dança ou sons indicando a transição para outra fase, como ilustrado na Figura 16.

Figura 16 – Trio Party conclui fase

Fonte: El Coquí, 2001.

A estrutura do roteiro – consulta ao mapa reduzido, caminhada até o local e encontro com algum desafio, que pode ser um obstáculo que impede a passagem ou alguém que necessita de ajuda naquele local – é sempre a mesma em cada um dos três lugares por onde as personagens devem passar em cada episódio e está presente em todos os episódios da série, em todas as temporadas aqui referidas. Relembrando que a repetição é um dos alicerces do jogo, como aponta Huizinga (2000). Assim, no exemplo do episódio do coquí, após atravessarem o arbusto do eco, Dora e Botas precisam passar pelo oceano e avistam um barco pilotado pelo Mr. Tucan, que só fala inglês. Ele os cumprimenta: “Hello Dora,

hello Boots, hello Coquí". Dora, então, pergunta: "Mr. Tucan, can you take us to the Coqui's island?" Mr. Tucan responde: "Yes, of course. But you have to hurry". Em seguida eles seguem em direção a uma máquina, que também só entende inglês, para comprar bilhetes para o barco, mas ninguém está com moedas. Dora resolve olhar em sua mochila para ver se as encontra. Ela pede que os telespectadores a ajudem a abrir sua Mochila dizendo: "Mochila". Ela se abre ao som da sua música tema: "Mochila, Mochila. Mochila, Mochila. Eu sou a Mochila e tenho muitas coisas para você. Tudo que você precisar, sei que posso te ajudar. Mochila, Mochila. Mochila, Mochila. Yeah."

A Mochila distribui, então, algumas moedas pela tela e diz que Dora e seus amigos necessitam de uma moeda vermelha com cinco pontos, como ilustrado na Figura 17. Após o telespectador encontrá-la, as demais moedas voltam para dentro da Mochila. Dora insere três moedas na máquina contando em inglês: "One, two, three". Agora, eles podem embarcar e seguir com o navio, mas a neblina atrapalha a visão do piloto, que não consegue ver que outro barco se aproxima. Quando o avista, Dora tenta sinalizar para o outro barco não bater neles. Ela balança os braços e grita: "Watch out!". Mas o barco não a vê. Ela, então, pede a ajuda de todos, inclusive do telespectador, para reproduzir os movimentos e a frase "Watch out!". O barco desvia e Dora agradece ao telespectador pela ajuda. O trio party aparece e anuncia o final desta fase.

Figura 17. – Mochila

Fonte: El Coquí, 2001.

Conforme vimos no exemplo dado, a participação do telespectador é solicitada através de perguntas e pedidos de ajuda feitos por Dora e seus amigos em quase todos os momentos do jogo. O diálogo é marcado pela fala direta da personagem de frente para a câmera. Em seguida, todos ficam em silêncio por alguns segundos, à espera da resposta,

como ilustra a Figura 18. A interação não é real como nos jogos, pois televisão não é realmente interativa. A fim de minimizar a falta de interatividade, os produtores do desenho buscaram utilizar os recursos acima citados para criar a ilusão de que o telespectador está participando do programa ao ajudar Dora a tomar importantes decisões.

Figura 18 – Dora convida o telespectador a caminhar com ela

Fonte: El Coquí, 2001.

Outro recurso utilizado para criar a ilusão de interatividade é a solicitação de algumas ações. Em todo o episódio há pelo menos um momento em que Dora pede ao telespectador que realize ações físicas. Ela sempre começa com a frase "fique de pé" e, em seguida, pede que o telespectador imite seus movimentos. No episódio El Coquí (2001), por exemplo, pediu para balançar as mãos para sinalizar para o barco e, ao chegar à ilha, pediu para pular como sapo para atravessar a barreira de pedras no mar, como mostra a Figura 19. Apesar dessa característica do programa não torna-lo um jogo de fato, é inegável a tentativa dos criadores em aproximar o desenho do jogo através do roteiro do programa.

Figura 19 – Dora e Botas pulam sob as pedras

Fonte: El Coquí, 2001.

Assim, voltando à sequência do programa, Dora e Botas chegam à ilha e Coquí canta, dança e toca para eles atendendo aos pedidos. Os amigos do coquí aparecem e cantam todos juntos. “Coquí, coquí. Coquí qui qui, qui” como ilustra a Figura 20. O objetivo do programa foi alcançado com sucesso.

Figura 20 – Canto do Coquí

Fonte: El Coquí, 2001.

Por isso, Dora e Botas finalizam o episódio com sua música de encerramento: “Conseguimos! Conseguimos! Conseguimos! Yeah! We did it! Conseguimos!”, como ilustrado na Figura 21. Cada personagem conta uma parte da aventura vivida. Após a música, aparece o cursor e clica na personagem Dora. Em seguida, aparecem as personagens em outro momento, conversando sobre o episódio. Dora pergunta, então, ao telespectador: “Qual foi a sua parte favorita do passeio?” Após o tempo de resposta, ela diz que também gostou dessa parte. Botas também conta qual foi sua parte preferida e Dora fala sobre a sua. Ela arremata: “Não teríamos conseguido levar o Coquí para casa em sua ilha sem você. Obrigada pela ajuda” Eles acenam, aparece o cursor e clica na personagem Dora. O encerramento é sempre acompanhado pela música “Conseguimos”. Afinal, eles nunca falham.

Figura 21 – Conseguimos!

Fonte: El Coquí, 2001.

No final, enquanto entram os créditos, Dora apresenta um mini game: uma paisagem de cachoeira onde o telespectador é convidado a encontrar a Isa, que aparece e some atrás da folhagem como ilustrado na Figura 22. O cursor acompanha seus movimentos. Os mini games estão presentes em grande parte dos episódios, são variados e envolvem as personagens amigas de Dora.

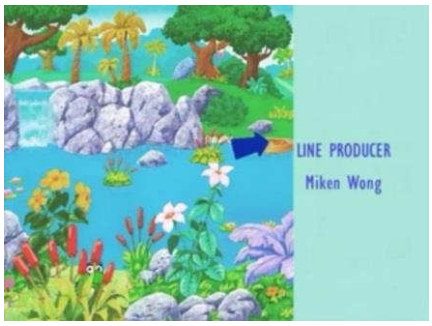

Figura 22 – Créditos Finais
Fonte: El Coquí, 2001.

Após a descrição de um episódio da série "Dora, a aventureira", podemos notar as constantes referências ao jogo eletrônico no programa, desde a abertura até quando é alcançado o objetivo final. Algumas características dos jogos se realizam perfeitamente no programa, conforme foi destacado no decorrer da descrição: é uma atividade voluntária, possui uma finalidade em si mesma, tem espaço e tempo delimitados, é baseada em regras consentidas, demanda esforço por parte do jogador, e apresenta os sentimentos de tensão e alegria (HUIZINGA, 2000; CALLOIS, 1990; JUUL, 2003). Outras características fundamentais nos jogos – a variação de resultados possíveis e a interação (JUUL, 2003) – não são realizadas na animação de maneira efetiva, por questões tecnológicas e comerciais que envolvem a mídia televisiva. No entanto, o programa busca a todo o momento esta "interatividade" através de alguns recursos já mencionados anteriormente.

Um desenho animado com propósito educativo, abordagem de conteúdos socioculturais ou narrativa de aventuras não é, porém, nenhuma novidade no meio televisivo. O que diferencia esta série das demais é a referência à linguagem de jogo eletrônico a partir de uma suposta interação entre personagem e telespectador, por isso é perfeitamente possível relacionar as definições, características e classificações dos jogos

com a animação "Dora, a aventureira" e as adotaremos ao longo desse estudo utilizando o sinal de aspas na palavra jogo, para marcar a diferença entre o "jogo" do programa e o jogo trabalhado pelos teóricos citados. No caso do desenho em questão, é a tecnologia do jogo eletrônico interativa sendo adaptada para a tela televisiva. E como toda adaptação, elementos precisaram ser modificados para que fazerem sentido neste contexto.

O que pretendem as empresas de televisão com essas mudanças? Provavelmente lucro, pois se o programa, mesmo que fosse socialmente importante por causa do conteúdo veiculado, não tiver patrocínio, que em grande parte está ligado à audiência, não teria sobrevivido à primeira temporada. Independentemente das questões de mercado que acompanham essas mudanças, o fato é que elas são positivas, já que iniciam os pré-escolares no letramento midiático (DALEY, 2010). A sociedade contemporânea está absorvendo cada vez mais as novas tecnologias, a linguagem multimidiática da tela – capaz de construir significados complexos e independentes do texto – aparece como uma solução perfeita, por exemplo, para construir conhecimento juntamente com os pré-escolares que ainda não leem ou escrevem, além de abrir campo para a não linearidade, a subjetividade e a interatividade na construção de significado. Daley (2010) defende que será letrado no século XXI quem aprender a ler e escrever a linguagem multimidiática da tela.

> O conceito de uma linguagem composta de elementos que não palavras e textos não é nem fundamentalmente novo e nem especialmente revolucionário. Na verdade, esse conceito é uma evolução das idéias e práticas que estão conosco desde os esforços ancestrais para deixar registros e contar histórias. A tecnologia está simplesmente possibilitando esses modos alternativos de comunicação que penetram em nossas vidas mais diretamente e de formas mais poderosas. (DALEY, 2010, p. 491)

Por fim, não podemos deixar de questionar o porquê da escolha dessa linguagem de "jogo" para uma animação televisiva infantil.

3.2 Dora, a aventureira: qual o seu "jogo"?

Como vimos, na série "Dora, a aventureira" não há interação real ou possibilidade de alteração do resultado final, portanto, não podemos considerá-la um "jogo" de competição. Também não há elementos de sorte ou vertigem. Estamos diante de um "jogo" de representação ou protagonizado – entendamos o motivo.

Primeiramente, o programa é destinado a pré-escolares, o mesmo público atraído por "jogos" de representação que, por sua vez, são fundamentais para o seu desenvolvimento e, como o objetivo da série aparentemente é educativo, nada mais natural do que inserir elementos que coloquem a criança no papel de co-protagonista de um "jogo". Lembremos que, segundo um dos criadores[22] do programa, Botas é a personagem criada para ser uma representação do telespectador[23]: mais jovem que Dora, ansioso por aventuras e muito prestativo. O criador e produtor do programa, Chris Gifford, ressalta a importância desta personagem ao afirmar que os grandes heróis da ficção tiveram bons companheiros. A amizade, o amor e a cumplicidade entre Dora e Botas é um forte apelo da série. Eles são leais, engraçados e conseguem exaltar o que o cada um tem de melhor. Já Dora, embora seja representada graficamente como uma menina, tem nas suas atitudes a representação de um adulto.

Segundo Vigotsky, a criança humana necessita da participação de um adulto para auxiliá-la no seu desenvolvimento, ainda que participe ativamente do seu processo. O adulto pode ampliar e enriquecer o universo da criança quando participa da brincadeira, pois, por ter maior experiência e estar em outro nível psíquico, ele se adianta ao desenvolvimento,

> o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança (VIGOTSKY, 2007, p.101).

Dora, enquanto adulta, tem o papel de mediadora no processo de desenvolvimento infantil, já que trabalha dentro da Zona de Desenvolvimento Proximal (Vigotski, 2007) da criança pré-escolar. Dora, através dos seus questionamentos e ações, mostra habilidades e conhecimentos que estão dentro do nível de desenvolvimento

[22] Op. cit. nota n°6
[23] Walsh Valdes usa a expressão "stand-*in"* ao falar de Botas. Stand-in é o termo designado, no cinema e na televisão, a pessoa que substitui o ator antes da filmagem a fim de auxiliar os acertos técnicos como a iluminação.

potencial de um pré-escolar, oferecendo-lhe a possibilidade de internalizar o que está sendo transmitido.

A fim de ilustrar o comportamento infantil de Botas e o adulto de Dora, separamos alguns exemplos do episódio Best Friends (2003). Logo no início do programa, Dora avisa que é dia do amigo e, portanto, um dia para brincar com seus melhores amigos – Botas e o telespectador. Dora e Botas vão fazer um piquenique especial e devem se encontrar no topo de uma rocha denominada Rocha Arco-íris, já que estão longe um do outro neste momento. Dora segue por um caminho e Botas por outro. Dora aciona, então, o Mapa a fim de saber como chegar à rocha e o seu trajeto é mostrado na tela. Botas ainda não sabe onde deve encontrá-la, por isso Dora pede ao telespectador para dar-lhe um recado: "Diga ao Botas, rocha arco-íris". Botas, em seguida, pergunta ao telespectador onde deve encontrar Dora e espera pela resposta a fim de se orientar. Em seguida, lembra que não sabe como chegar lá porque não tem um mapa. Botas pede que o telespectador dê um recado a Dora: "Socorro". Dora ouve o recado e faz sua tradicional pergunta: "A quem pedimos ajuda quando não sabemos para que lado ir?" O Mapa mostra o caminho que Botas deve seguir, como ilustrado pelo primeiro quadro da esquerda para a direita, na Figura 23.

Na continuação do episódio, ambos atravessam a floresta, cada um em seu próprio trajeto, e com seus próprios desafios. Dora enfrenta seu obstáculo sozinha, inclusive desvencilhando-se do Raposo. Já Botas, quando está diante do obstáculo (caranguejos, por exemplo) conta com a ajuda de uma garota intermediada pelo telespectador, como ilustrado pelo segundo quadro da Figura 23. Botas ouve o recado de Dora e pede que o telespectador o avise quando vir um caranguejo. Botas passa pelos caranguejos e chega até a rocha do arco-íris, Dora também está lá, mas do lado oposto. Dora decide, então, pegar uma corda em sua Mochila para que possa chegar ao topo da rocha. Passa a corda para o outro lado, onde Botas está, com o auxílio da estrela foguete capturada por ela ao longo do trajeto. Raposo aparece novamente e tenta pegar a corda de Dora, mas ela consegue impedi-lo dizendo: "Raposo, não pegue!" como ilustrado pelo terceiro quadro da esquerda para a direita, na Figura 23. Raposo tenta, então, pegar a corda de Botas. Dora o orienta a repetir a frase de sempre: "Raposo, não pegue!", e consegue

impedir o sucesso de Raposo. Finalmente, Dora e Botas escalam a montanha e se encontram no topo da rocha arco-íris.

Figura 23 – Cenas de Best Friends

Fonte: Best Friends, 2003.

Nesses trechos do episódio Best Friends (2003), podemos notar que Dora é quem oferece a orientação e a segurança que Botas necessita para seguir. A garota chama o Mapa para si, enfrenta o obstáculo sozinha e toma a iniciativa de pegar a corda para escalar a montanha. Já Botas precisa do seu apoio durante o trajeto, não age de maneira independente diante de um desafio. E qual o lugar do telespectador no "jogo"? Ele também é um participante, um jogador, e sua participação é sempre buscada através da suposta interação construída pela dinâmica do "jogo". Na verdade, em "Dora, a aventureira" busca-se a interação o tempo todo. A série rompe com a barreira do distanciamento entre telespectador e a imagem, comum no meio televisivo, mesmo que a interação não seja real. Vejamos mais alguns exemplos no episódio Best Friends (2003).

No início do programa, Dora convida o telespectador para participar do piquenique do dia do amigo e entende que a resposta foi afirmativa, disparando: "Legal!", como ilustrado pelo quadro à esquerda na Figura 24. Ela pede a ajuda do telespectador para colher morangos, pois gostaria de levá-los para Botas, que gosta da fruta. Observem como Dora olha diretamente para a câmera e aguarda a resposta do telespectador no quadro à direita da Figura 24.

Figura 24 – Colheita do Morango

Fonte: Best Friends, 2003.

Dora pede que o telespectador a ajude a colher 10 morangos, contando em inglês cada um deles, mas iniciando a contagem e esperando a repetição de cada palavra pela criança na sequência. E é assim que as personagens prosseguem diante de um desafio. Nos momentos em que é solicitado o uso da língua inglesa, a fala da criança sempre é direcionada por Dora, ou alguém de sua família, que pronuncia a palavra ou a frase primeiro, para servir de modelo.

Além da fala de Dora, as imagens também servem para direcionar as crianças. Por exemplo, Dora, por não saber como chegar ao local do piquenique, pergunta para o telespectador: “A quem pedimos ajuda quando não sabemos para que lado ir?”. Enquanto aguarda a resposta da criança, o Mapa salta da mochila de Dora, indicando a que ele é a resposta. Após a indicação dos locais pelo Mapa, sempre através do mesmo modelo repetitivo apresentado no capítulo anterior, enquanto a menina ou outra personagem pergunta sobre o trajeto oferecido pelo Mapa, as imagens do local já estão dispostas embaixo do vídeo para auxiliar a resposta do telespectador, como ilustrado pelo quadro a esquerda, na Figura 25. Sempre que há necessidade de se indicar um local ou um objeto, além das imagens serem facilmente reconhecíveis pela criança, ainda há o auxílio do cursor que “clica” em cima do local ou do objeto, depois do tempo de resposta. É o que está ilustrado pelo quadro a direita, na Figura 25.

Figura 25 – Auxílio da imagem: mapa reduzido, cursor para indicar o objeto

Fonte: Best Friends, 2003.

Também há momentos em que o telespectador é convidado a se movimentar para ajudar as personagens, unindo as duas formas de orientação (fala e imagem). Enquanto a personagem diz à criança o que fazer, ela demonstra a ação. No episódio Best Friends (2003), por exemplo, Botas pede ao telespectador que o ajude a colher chocolates para Dora do alto de uma árvore, como ilustrado pela Figura 26. Enquanto o macaco fala para o telespectador levantar as mãos e se esticar, ele demonstra como deve fazer.

Figura 26 – Árvore de Chocolate

Fonte: Best Friends, 2003.

A reposta do telespectador é sempre orientada pela fala e/ou induzida pelas imagens. Como sinalizado anteriormente, isto ocorre tanto para evitar que o telespectador dê uma contribuição que não é a que foi pré-estabelecida pelo roteiro, já que a televisão não suporta esta interatividade; quanto porque o público do desenho são crianças pequenas que,

assim como Botas, precisam de uma orientação em situações que envolvam uma compreensão que está acima do seu desenvolvimento real.

A animação inclui a inserção de valores socioculturais de uma sociedade ocidental civilizada contemporânea através da construção de um roteiro que privilegiou o jogo de representação, o faz-de-conta, com o objetivo de apresentar à criança representações do que seria esperado de seu futuro comportamento, por isso do uso de recursos verbais interativos. As regras sociais estão ali depositadas. Neste momento, trazemos para a discussão o último questionamento realizado no início do trabalho: Por que incluir questões potencialmente conflituosas em uma série animada televisiva para pré-escolares?

3.2.1. Valores socioculturais contemporâneos presentes em "Dora, a aventureira"

O programa apresenta, em seu enredo, valores socioculturais a serem assimilados pelas crianças. Discutiremos os mais presentes nos episódios: relações sociais, em especial a questão do conflito e da cooperação, por estarem presentes em todos os episódios da série; a questão ambiental (preservação animal) e o multiculturalismo (família de Dora, língua estrangeira e cultura latina).

Em quase todos os episódios da série, Dora encontra-se com Raposo pelo caminho, como já mostrado anteriormente (Figura 27) Quando as personagens conseguem evitar sua travessura, o fazem através do diálogo, posicionando-se em frente a ele e dizendo inúmeras vezes: "Raposo, não pegue!". Mas, quando Raposo consegue o que quer, Dora dá a entender que foi porque não conseguiram falar a frase a tempo, não por vilania da personagem quando isso acontece, Raposo sempre diz: "Tarde demais." Mas Dora não demonstra raiva e nem a ofende, concentra-se na resolução do problema. A ausência de luta física e de ofensas verbais, tão comuns nas animações produzidas nas décadas anteriores, traz a representação da postura esperada de um adulto diante de um conflito, que difere da adotada por uma criança pré-escolar, cuja dificuldade em verbalizar um problema é comum e, não raro, resolvido com agressão. Isto porque ela ainda se encontra em um estágio de linguagem egocêntrica, não se colocando no lugar do outro e nem percebendo a importância de se fazer entender. A linguagem socializada começa a ser desenvolvida por volta dos 6 a 7 anos, quando a criança passa a se comunicar com o mundo externo

(VIGOTSKY, 2007). Verbalizar e argumentar são aprendizados importantes para que se estabeleça o diálogo durante a resolução de conflitos, e é a postura que se espera destes futuros adultos.

Esta e, pois, uma série sem vilões, não há um enfrentamento entre o bem e o mal, comum em muitas animações, E há apenas um antagonista, o Raposo. Ele é a personagem que age em sentido oposto ao de Dora e seus amigos, indo contra os objetivos deles, mas não chegando a ser um vilão, pois não é mesquinho ou vil, não faz ofensas. É apenas uma raposa "bisbilhoteria", como o define Botas. Walsh Valdes[24] também fala sobre Raposo, a autora afirma ele foi criado com a intenção de servir de obstáculo para os heróis do programa, pois, uma das peças importantes para o sucesso do "jogo", é a crença de se viver uma aventura perigosa ou, ao menos, trabalhosa.

Figura 27 – Ações do Raposo

Fonte: Best Friends, 2003; The Big Piñata, 2002; Egg Hunt, 2003 (respectivamente).

Outro valor presente em todos os episódios da série é a cooperação, que aparece tanto na representação do adulto, presente em Dora, auxiliando o desenvolvimento da criança/telespectador, como mencionado anteriormente, quanto na representação da criança que colabora/auxilia/contribui com seus pares. Assim, o desenho estimula um ambiente de cooperação mútua entre as personagens. Dora ajuda e é ajudada. No episódio Egg Hunt (2003), por exemplos, com cenas ilustradas pela Figura 28, Dora e Botas irão participar de uma caça aos ovos escondidos pelos pais de Dora, mas não há uma competição para ver quem encontra mais ovos. A proposta é que eles encontrem os 12 ovos juntos, como uma equipe, para ganhar o grande ovo amarelo. Todas as personagens em cena contribuem para encontrá-los. No final, eles conseguem ganhar o grande ovo amarelo e todas as personagens

[24] Op.cit nota n° 6.

participam juntas da festa, já que dentro do ovo estão confetes, serpentinas e doces. É difícil de acreditar que uma criança real convidaria vários colegas para participar de uma caça aos ovos preparada para ela, pelo simples fato de querer dividir com eles as surpresas encontradas. É mais provável que ela tentasse fazer tudo sozinha, já que crianças em idade pré-escolar têm uma enorme dificuldade em dividir, pela falta de maturidade cognitiva, tendendo a se envolver em dramáticas disputas com seus pares. Talvez esta seja a razão para predomínio dado na série ao interesse coletivo sobrepondo-se ao individual, mostrando à criança que dividir não só é importante, como pode ser prazeroso.

Figura 28 – Cenas de Egg Hunt

Fonte: Egg Hunt, 2003.

Em The Big Piñata (2002), com cenas ilustradas pela Figura 29, Dora e Botas estão em um parque de diversões e pedem ajuda ao telespectador para ganhar a grande piñata. Porém, precisam juntar 10 tíquetes amarelos só conseguidos ao final das brincadeiras. Ao chegarem à roda gigante, descobrem que Mr. Tucan está consertando-a. Eles se oferecem para ajudá-lo e assim o fazem. Dora explica que eles precisam indicar os pedaços necessários para o conserto da roda, mas o Mr Tucan só fala inglês e precisam dizer “long” se o que faltar for uma peça comprida, ou “short” se faltar uma peça curta (os telespectadores são convidados a repetir 3 vezes os nomes em inglês). Uma linha imaginária mostra o local e Dora pergunta qual pedaço cabe ali. No final, conseguem vencer as brincadeiras e juntam os tíquetes necessários. Todas as personagens são convidadas a desfrutar da grande piñata.

Figura 29 – Cenas de The Big Piñata

Fonte: The Big Piñata, 2002.

No episódio Best Friends (2003), Dora e Botas contam com a ajuda do telespectador para intermediar a orientação oferecida por Dora. Nos episódios El Coqui (2001) e To the South Pole (2003) é a vez de ajudar os animais: ajudam um sapo e um pinguim a voltarem para suas casas. Em To the South Pole (2003), ainda contam com o auxílio de Diego, primo de Dora e conhecedor dos animais.

Por fim, em Dora Saves the Game (2003), com cenas ilustradas na Figura 30, Dora está em casa com toda sua família para torcer pela jogadora de futebol Daisy, sua prima. O time de Daisy está sem um componente, por isso a partida será cancelada pelo árbitro. Mas a jovem resolve pedir que sua prima Dora entre para o time. Dora decide ir até o estádio: "A Daisy precisa de mim e o seu time do meu chute para ganhar". Durante o caminho, Dora ainda interrompe o caminho para ajudar Tico que derrubou suas bolas morro abaixo e, posteriormente, é ajudada por lontras que devolvem para a ponte as tábuas de madeira que caíram no rio, impedindo-a de passar, Dora chega finalmente ao estádio e, com seu super chute, ajuda o time de sua prima a vencer.

Figura 30 – Cenas de Dora saves the Game

Fonte: Dora saves the Game, 2003.

De modo geral, Dora é uma criança carinhosa (abraços são constantes nos episódios) e é também uma garota muito positiva como ilustrado por cenas do programa na Figura 31. Ela não poupa elogios e agradecimentos. São frases comuns da garota: “Nós vamos conseguir!”, “Obrigado por avisar sobre o Raposo. Nós o paramos”, “Eu te amo Dora”, “Você pegou bem as estrelas”, “Obrigada por nos ajudar!” ou “Muito bem. Very good”. No final dos episódios, Dora sempre elogia a participação do telespectador com um: “Não teríamos conseguido sem você. Obrigada pela ajuda. Thank you”. Além disso, as personagens participantes do episódio sempre cantam uma música de encerramento, como ilustram algumas cenas mostradas na Figura 32, em que há celebração por terem atingido o objetivo inicial: “Conseguimos! Conseguimos! Conseguimos! Yeah! We did it! Conseguimos!”.

Figura 31 – Abraços

Fonte: El Coquí, 2001; To the South Pole, 2003; Best Friends, 2003 (respectivamente).

Figura 32 – Música Final

Fonte: El Coquí, 2001; To the South Pole, 2003; Egg Hunt, 2003 (respectivamente).

Conforme mostrado, são muitos os animais que participam do programa. Podemos dividi-los em três grupos. O primeiro grupo é composto pelos amigos de Dora,

incluindo seu melhor amigo Botas, e os animais com quem ela convive diariamente. Esses animais mais próximos a Dora, como Botas (macaco), Benny (touro), Raposo (raposa), Tico (esquilo), Isa (iguana), a Grande Galinha Vermelha (galinha) e o Mr. Tucan (tucano), são humanizados: eles pensam, questionam, riem, falam, andam sob duas patas, cantam e dançam. Estão ilustrados pela Figura 33. O relacionamento entre os animais e as personagens humanas é como entre pares, não há uma hierarquização, uma relação de domínio. Eles são muito bem tratados pelos humanos, inclusive o bisbilhoteiro Raposo.

Figura 33 – Animais Humanizados

Fonte: Divulgação.

O segundo grupo de animais é composto por aqueles que servem como tema de apenas um episódio, como o sapo em El Coquí (2001) e o pinguim em To the South Pole (2003). Eles também são capazes de expressar seus sentimentos, como o Coquí, que demonstra tristeza por estar longe de casa, alegria ao retornar, e gratidão ao abraçar Dora no final. Mas como não falam como os amigos de Dora, se fazem entender através da mímica, como nas cenas mostradas na Figura 34.

Figura 34 – Animais temas de episódios

Fonte: El Coquí, 2001; El Coquí, 2001; To the South Pole, 2003; To the South Pole, 2003 (respectivamente).

O terceiro e último grupo de animais é o composto pelos que participam de alguns episódios com o objetivo de auxiliar Dora e seus amigos em um desafio, mas que apresentam somente características próprias de sua espécie. Neste caso, são comuns os episódios que contam sempre com a ajuda de Diego, primo de Dora, que tem contato muito próximo com os animais e "fala a língua deles". Ele é o mediador do contato com os animais e também fornece informações sobre eles. Em To The South Pole (2003), por exemplo, com cenas ilustradas na Figura 35, Diego, Dora e Botas decidem levar de volta para casa um pinguim que chegou ao Centro de Resgate Animal. Diego conta que o pinguim é da espécie imperador e que vive no Pólo Sul, por isso decidem levá-lo de volta. Eles pegam um avião, já que o lugar está muito distante deles, vestem suas parcas – Diego explica que é um casaco impermeável, ideal para proteger de condições climáticas adversas – e colocam o cinto de segurança "para ficarmos seguros". A importância de colocar o cinto de segurança é sempre ressaltada nos episódios em que as personagens se deslocam de avião, carro ou montanha-russa. O garoto dá informações sobre durante o caminho, por exemplo, onde vivem os pinguins, qual o som produzido por eles, como andam; explica também que os pinguins são aves que não voam e que são ótimos mergulhadores. Nesse episódio, Diego é o mediador da conversa com os animais, compreende e traduz o que diz o pinguim, chama a Baleia Azul ("o maior animal do mundo") através da emissão de sons

similares ao dela, com o objetivo de abrir espaço para o barco atravessar a água gelada. Em outro momento, eles seguem em um carro de neve até a montanha, mas encontram várias focas no caminho. Diego sugere, então, inclusive para o telespectador, que batam palmas sempre que virem uma foca e que imitem o som feito por ela, pois assim ela sai do caminho e não será atropelada.

Figura 35 – Ajuda de Diego e o auxílio de outros animais

Fonte: To the South Pole, 2003.

No episódio Dora saves the Game (2003), Dora precisa atravessar uma ponte para chegar ao estádio de futebol, cujas tábuas de madeira caíram no rio, onde há lontras gigantes. Diego aparece para ajudá-la e informa que as lontras são muito mansas e boas construtoras e que, portanto, elas podem reconstruir a ponte. Diego imita o som das lontras para chamá-las e pede que o telespectador faça o mesmo. As lontras respondem e estão prontas para ajudar. Como precisam de 15 tábuas que estão no rio, o cursor clica em cima de cada uma delas e a lontra as joga para consertar a ponte, como ilustrado na Figura 36.

Figura 36 – Ajuda das lontras

Fonte: Dora saves the Game, 2003.

Não só os animais como também a natureza estão sempre presentes na série. Dora atravessa florestas, montanhas, praias, rios, oceanos e outros ambientes, desde que

sejam naturais. Sua própria casa está em meio à natureza. Portanto, é esperado que haja muitos animais a sua volta, tanto os que a ajudam e são seus amigos, quanto os que lhe servem de obstáculo, como no exemplo dos caranguejos no meio do caminho (Best Friends), da perseguição de crocodilos (Dora saves the Game), das galinhas, porcos, vacas, cavalos e outros que escondem os ovos que Dora procura (Egg Hunt) ou das focas no meio do caminho (To the South Pole). Esses obstáculos estão ilustrados pela Figura 37.

Figura 37 – Animais obstáculos

Fonte: Best Frinds, 2003; Dora saves the Game, 2003); To the South Pole, 2003 (respectivamente).

A humanização de animais protagonistas em séries animadas é um modelo antigo e de muito sucesso no universo infantil, sendo o mais ilustre de todos, O Mickey Mouse. Em "Dora, a aventureira" apenas associou-se a simpatia que as crianças têm pelos personagens animais ao respeito e reconhecimento da natureza e, em alguns casos, a relação de carinho e amizade com os animais.

Além da natureza, elementos socioculturais também são explorados pela série, mas sempre através da cultura latina, representada por Dora e sua família, e também por uma língua estrangeira. Podemos acompanhar episódios inteiros que trabalham com elementos culturais de outros povos, em especial do México, como em The Big Piñata (2002), ou em Egg Hunt (2003).

Em The Big Piñata (2002), Dora e Botas vão a um parque de diversões para brincar e ganhar prêmios, porém desejam ganhar o grande prêmio: a grande piñata, mostrada na Figura 38. Especialmente popular no México, a piñata é uma brincadeira infantil comum nos aniversários: uma panela cheia de doces é coberta por papel crepom e pendurada a 2 metros do chão. O participante vedado deve quebrá-la com um bastão,

derrubando os doces para desfrute das crianças. Dora diz que adora quando a piñata quebra e espalha vários brindes, sobretudo brinquedos e doces.

Figura 38 – A grande piñata

Fonte: The Big Piñata, 2002.

Em Egg Hunt (2003), Dora está participando de uma caça aos ovos juntamente com Botas. Cascarones, no original, são cascas de ovos recheadas com confetes e prêmios. Cenas do episódio estão ilustradas na Figura 39. Eles são comuns em toda América Latina, em especial durante as festividades do carnaval no México, e também no sudoeste americano. A brincadeira consiste em quebrar os ovos cheios de confete na cabeça de outras pessoas para trazer boa sorte. Os ovos tornaram-se tão populares nos Estados Unidos que também são feitos em outras épocas do ano, como na Páscoa e no Halloween. Dora explica a brincadeira: eles precisam encontrar 12 ovos especiais, pois dentro de cada um deles há um prêmio, e o maior prêmio de todos está no grande ovo amarelo.

Figura 39 – Os ovos surpresas

Fonte: Egg Hunt, 2003.

Além da cultura ser tema de episódios, ela também aparece em vários outros momentos da série, como na expressão de proximidade e na demosntração de carinho por parte de Dora e seus familiares, no interesse pelo futebol, pela flauta de pã, na arquitetura colonial latina da colorida casa de Dora, em algumas comidas e vestimentas, nas festas comemorativas, no convívio com animais típicos do continente americano, entre outros. Alguns destes exemplos estão ilustrados na Figura 40.

Figura 40 – Alguns aspectos da cultura latino-americana
Fonte: Dora saves the Game, 2003.

Por fim, um elemento cultural não menos importante: a linguagem. Dora utiliza a língua estrangeira em muitos momentos do programa. Ela é bilingue, transita pelos dois idiomas com naturalidade e costuma repetir a mesma palavra ou frase nos dois idiomas: "Venha, Let's go!", "corre Dora, corre. Run Dora, run", "Conseguimos! Conseguimos! Conseguimos! Yeah! We did it!", "Muito bem. Very good", "Nós temos amigos, we've got a friends" ou "Obrigada pela ajuda. Thank you". Ela também utiliza a língua estrangeira para se comunicar com personagens que falam somente esta língua. Nesses casos, Dora não costuma traduzir conversas, ela deixa que o contexto criado pela imagem e pelos diálogos anteriores e posteriores direcione o entendimento da criança telespectadora. Afinal não é importante que ela entenda o significado de cada palavra e sim o que está sendo comunicado. Em To the South Pole (2003), por exemplo, Dora, Botas e Diego precisam ir de avião até o Pólo Sul, mas o "airplane" só fala inglês. Dora pergunta ao avião: "Can you take us, please?". Ele responde: "*It's my pleasure. Hop in*.", eles sobem no avião. A criança não precisa entender o que foi dito palavra por palavra, o contexto produz a compreensão, mas, em alguns casos, a tradução acaba sendo necessária. Vejamos um exemplo, em Egg Hunt (2003): Dora e Botas chegam à fazenda à procura de ovos, mas no cenário há muitos

animais, como ilustrado pela Figura 41. Lá está Tico, uma personagem que só se comunica em inglês. Dora diz: "Hi Tico, we are looking for eggs". Tico responde: "*There's an egg next to the animals that say 'oinc, oinc, oinc'*". Dora traduz o que Tico disse e pergunta quais são os animais que fazem "oinc, oinc". Eles pegam o ovo perto dos porcos, mas querem os outros ovos escondidos por ali também e Tico dá a dica: "*There's another egg next to the animals say 'muuumuuuu'*". Dessa vez, Dora não traduz e pergunta diretamente ao telespectador quais são os animais que fazem "muuumuuuu". Por fim, há outro ovo "*next to the animal that says 'miau miau'*". Dora pergunta qual animal faz "miau miau". A tradução foi necessária, a princípio, para que a criança não se sentisse perdida diante de tantas possibilidades, mas perdeu a importância com a repetição constante da pergunta e da estratégia para responder. Assim, espera-se que a criança aprenda o que precisa fazer.

Figura 41 – A fazenda

Fonte: Egg Hunt, 2003.

Ainda houve momentos em que se introduziram frases curtas e palavras para que o telespectador repetisse. Dora é quem costuma servir de modelo, pronuncia primeiro e pede que o telespectador repita junto com ela. Em To the South Pole (2003), por exemplo, Dora pede que o telespectador ajude a guiar o pinguim que mergulhou no fundo do rio para buscar a chave perdida. Para isso, Dora pede que ele diga "Down" sempre que o pinguim precisar descer até chegar próximo à chave. São necessárias três repetições da palavra até que ele a alcance. Em Egg Hunt (2002), Dora encontra o ovo que procura no galho de uma árvore, mas ao tentar pegá-lo, Botas deixa o ovo rolar até a barriga de um bicho preguiça que está dormindo. Eles precisam acordá-lo e Dora pede que o telespectador repita com ela: "Good Morning!", e assim o fazem por mais de uma vez.

Para finalizar, a língua estrangeira sempre está presente em família. Dora só se refere aos seus parentes pelo termo em inglês: mommy, daddy, grandma e cousin, que são as personagens recorrentes na série. Com isso, confirma o caráter familiar daquela que é sua língua materna (o inglês), mesmo que não seja a que usa para se comunicar com o telespectador (o português).

Dora, na versão original, é de família hispânica, o que faz todo sentido no contexto de produção da série, os Estados Unidos. Na verdade, um desenho que introduz aspectos da cultura latino-americana na grande mídia televisiva americana pode tanto atrair as famílias de imigrantes destes países, que se reconhecem naquela animação, como também apresentar para outras crianças um pouco da cultura de outros povos, afim de que elas reconheçam a diversidade cultural e as assimile como um comportamento natural, evitando uma possível aversão futura ao estrangeiro.

Os desenhos animados educativos e com motivação sociocultural são uma tendência nesse início de século XXI e têm dominado a programação de alguns canais de televisão brasileiros. Ainda não podemos dimensionar se esse esforço trará algum resultado real para a sociedade futura, até porque precisamos considerar que a animação será interpretada a partir do contexto social da criança. Uma pesquisa qualitativa longitudinal seria necessária para se chegar a alguma conclusão.

O que se pode afirmar, porém, é que ao jogar com Dora, a criança participa ativamente do processo de construção de conhecimento, aprendendo a se relacionar, a imaginar, a administrar conflitos e a interagir. Temos presente no roteiro da animação não só os componentes que o qualificam como jogo, mas também que o qualificam com um bom jogo, ou seja, aquele que incorpora alguns princípios de aprendizagem considerados ideais por Gee (2009): a nova identidade do aprendiz (a criança representada por Botas); a interação proporcionada pela ilusão construída através do diálogo direto, que também provoca a sensação de que ele controla as ações do programa; a condução bem orientada que Dora, no papel do adulto, faz ao longo do programa; a disponibilidade de informações, postas na hora exata, para auxiliar na resolução de problemas através do Mapa, da Mochila, do Diego e outras personagens; a contextualização do episódio e da língua estrangeira que é aprendida através das situações e ações das personagens; a demonstração das habilidades do trabalho em equipe; e o oferecimento de problemas desafiadores.

4. CONCLUSÃO

A expansão da televisão no Brasil, devido à melhora do poder aquisitivo da população, do avanço da tecnologia e de fatores sociais que deixaram as crianças mais expostas a esta mídia, proporciona um questionamento do conteúdo presente na programação infantil. Pais e órgãos regulamentadores do meio passaram a controlar os conteúdos violentos e a valorizar os programas educativos, especialmente os destinados a pré-escolares.

Com isso, os programas educativos ganharam força, em especial no início do século XXI. Uma destas animações de grande sucesso é a série infantil "Dora, a aventureira", cujo roteiro foi construído em uma linguagem inovadora para o meio televisivo – a do jogo eletrônico. Cada episódio apresenta a situação-problema logo no início – em geral é algo que Dora precisa fazer ou um lugar aonde deva ir. A personagem, sempre na companhia do seu amigo, o macaco Botas, precisa passar pelos três lugares indicados pelo Mapa, e em cada local encontra um desafio, que é sempre superado com a ajuda das demais personagens, da Mochila, das estrelas e do telespectador. Ao final do episódio, Dora repassa todo o trajeto em forma de canção e cada personagem participante coloca qual foi a sua colaboração. A linguagem do jogo eletrônico foi adaptada para a tecnologia disponível na tevê, perdendo características importantes, como a interação real e a variação de resultados. No entanto, o roteirista do programa contornou estas "ausências" através do jogo de câmeras e do diálogo direto, construindo a ilusão de interatividade junto ao telespectador, aproximando-o das personagens principais (Dora, o adulto e Botas, a criança) e pela imposição de regras que "impossibilitam" um resultado diferente do pré-estabelecido pelo programa. Outras características importantes do "jogo" estão presentes na série, como o caráter voluntário da atividade, o fim em si mesmo, o espaço e o tempo delimitado, o esforço por parte dos jogadores e os sentimentos de tensão e alegria.

A linguagem de jogo teve sua escolha intencional, já que o jogo, em especial o de representação (imitação), faz parte do universo infantil. Os jogos de representação são fundamentais no desenvolvimento da criança para inserir aspectos culturais da sociedade em que vivemos, oferecendo a oportunidade de vivenciar e se experimentar papéis sociais. Os valores e as representações estão ali postas, por isso a percepção que se tem da

experiência varia de acordo com o contexto em que a criança está inserida. Em "Dora, a aventureira" o telespectador imita e representa a todo o momento. Com isso, pode experienciar o mundo sob a orientação de Dora. O telespectador é orientado e/ou induzido pela fala de Dora – apesar de ser uma menina, tem nas suas atitudes a representação de um adulto – ou pelas imagens, ampliando o horizonte infantil. Ao jogar, a criança participa ativamente do seu próprio desenvolvimento cultural e cognitivo, e absorve valores socioculturais de uma sociedade ocidental civilizada. Ali estão comportamentos sociais esperados de um adulto em determinados contextos – a resolução de conflito através do diálogo, sem agressões; estímulo ao ambiente cooperativo no qual as pessoas se ajudam; promoção da harmonia entre a natureza e os homens (Dora vive na natureza e está cercada por ela); a relação de amizade com os animais, o resgate animal; e por fim, o multiculturalismo representado por Dora e sua família latino-americana e pelo bilinguismo da garota.

Podemos dizer que o grande diferencial de uma animação como "Dora, a aventureira" não está na inserção de temáticas educativas, e sim no formato do programa. A adaptação do roteiro do jogo eletrônico para o meio televisivo tornou a série mais divertida e instigante para os telespectadores em relação a animações infantis televisivas de modo geral, na medida em que eles se sentem desafiados a todo o momento. Dora se dirige ao telespectador: ela pede ajuda, faz perguntas, pede que eles repitam o que ela diz, elogia sua participação. Crianças em idade pré-escolar ainda não prendem sua atenção a animações televisivas cujas narrativas são longas e cheias de elementos. Por isso, a estrutura de jogo, com o uso de recursos verbais interativos, funciona bem para os pequenos. Talvez, o modelo seja sucesso somente com este público, já que os mais velhos podem rejeitar a participação em um jogo já definido, sem desafios reais que alterem o resultado do programa. Além disso, estamos preparando as crianças para o futuro através do letramento multimidiático ao aprenderem a "ler" através da tela.

"Dora, a aventureira" não é só um jogo, é um bom jogo, pois estabelece uma boa relação entre o jogo eletrônico, a criança e o aprendizado: todos os elementos presentes no jogo são passíveis de serem absorvidos por um pré-escolar, há diversas ferramentas para seu auxílio, há uma boa orientação do Mapa e de Dora, há diálogo, há contextualização, enfim, tudo favorece a aprendizagem. O objetivo da série é claramente pedagógico – pela

escolha do formato, por desenvolver seu enredo num tom de “manual de boa convivência”, e por mostrar os anseios, crenças e inquietudes do nosso tempo, em especial quando trata do meio ambiente e do multiculturalismo.

A série não é só um bom jogo, é também um programa televisivo de qualidade na concepção de Machado (2005), na qual a diversidade e as minorias estão ali representadas e são valorizadas, e com uma promoção eficaz de valores socioculturais. O fato da série ser televisiva, um meio de comunicação bem difundido em nossa sociedade, amplia a possibilidade de que estas mensagens cheguem a um número expressivo de crianças ao redor do mundo. Em outras palavras, o rompimento das barreiras territoriais proporcionados pela difusão da televisão pode e deve também romper barreiras socioculturais.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. **Reflexões:** a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984. 119p.

BEST Friends. Direção: George Chialtas. Produção de Chris Gifford. Estados Unidos, Nickelodeon Animation Studios, 2005. DVD (24 min), son. color.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

_____. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

_____. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

CALLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990. 228p.

CASCARONES. Direção: Sherie Pollack. Produção: Chris Gifford. Estados Unidos, Nickelodeon Animation Studios, 2003. DVD (24 min), son. color.

DALEY, Elisabeth. Expanding the concept of literacy. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, 49 (02), 481-491, jul./dez. de 2010.

DORA saves the Game. Direção de George Chialtas. Produção de Chris Gifford. Estados Unidos, Nickelodeon Animation Studios, 2005. DVD (24 min), son. color.

DORA THE EXPLORER. In: Wikipedia: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dora_the_Explorer> Acesso em: 13 de maio de 2013.

EL Coquí. Direção: Gary Conrad. Produção: Chris Gifford. Estados Unidos, Nickelodeon Animation Studios, 2001. DVD (24 min), son. color.

ELKONIN, Daniil. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 447p.

FURQUIM, Fernanda. Uma Breve História da Animação na TV. **REVISTA TV SÉRIES**. Fev. 2010. Disponível em: <http://revistatvseries.blogspot.com.br/2010/02/uma-breve-historia-da-animacao-na-tv.html> Acesso em: 07 de maio de 2013.

GADAMER, Hans-Georg. Primeira Parte: definição, classificação dos jogos, vocação social dos jogos, corrupção dos jogos, para uma sociologia a partir dos jogos. In: **Verdade e Método**: Traços Fundamentais de uma Hermenêutica Filosófica. 3ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999. 09-89p.

GAME STUDIES. In: Wikipedia: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Game_studies> Acesso em: 14 de maio de 2013

GEE. James Paul. Bons Videogames e Boa Aprendizagem. **Perspectiva,** Florianópolis, 27 (1), 167-178p., jan/jul de 2009

HOUAISS, A. & VILLAR, M. de S. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 2.925p.

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

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2009. 428p.

JUUL, Jesper. Games Telling Stories?: a brief note on games and narratives. In: **International Journal of Computer Game Research**. Vol.1, n°1, jul/2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> Acesso em: 12 de maio de 2013.

_____. The game, The player, The world: looking for a heart of gameness. In: **Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings**. Utrecht: Utrecht University, 2003. <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> Acesso em: 12 de maio de 2013.

KRESS, Gunther. **Literacy in the new media age**. London; New York: Routledge, 2003. 186p.

_____& VAN LEEUWEN, Theo. **Reading Images**: the grammar of visual design. 2ª ed. London: Routledge, 2006. 291p.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 3ª ed. São Paulo, SP: Cortez, 1994. 261p.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **A Arte da Animação**: técnica e estética através da história. 2ª ed. São Paulo, SP: Senac, 2005. 456p.

MACHADO. Arlindo. **A Arte do Vídeo**. 3ª ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 1995. 225p.

_____. **A Televisão levada a sério**. 4ª ed. São Paulo, SP: Senac, 2005. 244p.

MAGNANI, Luiz Henrique. **Virando o jogo**: uma análise dos videogames através de um olhar discursivo crítico. 2008. 165f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

NICK JR. Dora The Explorer. Disponível em: < http://www.nickjr.com/dora-the-explorer/> Acesso em: 13 de maio de 2013.

OLD NICKELODEON! The History of Nickelodeon. **OLD NICKELODEON!** Disponível em: <http://theretronickelodeon.webs.com/thehistoryofnick.htm> Acesso em: 13 de maio de 2013.

PITFALL!. In: Wikipedia: a enciclopédia livre. Disponível em: < http://pt.wikipedia.org/wiki/Pitfall!> Acesso em: 17 de maio de 2013.

RICHARDS, Russell. Users, interactivety and generation. In: **New Media & Society**. Vol. 8, 2006. Disponível em: <http://nms.sagepub.com/cgi/content/abstract/8/4/531> Acesso em: 17 de maio de 2013.

ROCK, A. Ten years of Dora the Explorer: the adventure of a lifetime. **ABOUT.COM GUIDE**. Disponível em: <http://preschoolers.about.com/od/technologyentertainment/a/Ten-Years-Of-Dora-The-Explorer-The-Adventure-Of-A-Lifetime.htm> Acesso em: 13 de maio de 2013.

_____. 14 Fun Facts about Dora the Explorer. **ABOUT.COM GUIDE**. Disponível em: <http://preschoolers.about.com/od/technologyentertainment/a/14-Fun-Facts-About-Dora-The-Explorer.htm> Acesso em: 13 de maio de 2013.

_____. Popular Characters from Dora the Explorer. **ABOUT.COM GUIDE**. Disponível em: < http://preschoolers.about.com/od/technologyentertainment/ss/Popular-Characters-From-Dora-The-Explorer.htm> Acesso em: 13 de maio de 2013.

SÁ-SILVA, Jackson R., ALMEIDA, Cristovão D. De & GUINDANI, Joel F. Pesquisa Documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História e Ciências Sociais.** Ano I (I), jul de 2009.

SOPHIA MIND. Criança passam 3,7 horas por dia assistindo televisão. **SOPHIA MIND**. Mar 2011. Disponível em: <http://www.sophiamind.com/pesquisas/criancas-passam-37-horas-por-dia-assistindo-televisao/> Acesso em: 26 junho 2012

THE Big Piñata. Direção: Sherie Pollack. Produção de Chris Gifford. Estados Unidos, Nickelodeon Animation Studios, 2002. DVD (24 min), son. color.

TO the South Pole. Direção: Sherie Pollack. Produção de Chris Gifford. Estados Unidos, Nickelodeon Animation Studios, 2003. DVD (24 min), son. color.

VIGOTSKY, Lev. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7ª ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2007. 182p.