

XIV Salão Iniciação Científica da PUCRS MODELO DE RESUMO

A tecnologia nas programações infantis do *Discovery Kids*

SILVEIRA, Déborah & WORTMANN, Maria Lúcia C.

Universidade Luterana do Brasil, Programa de Pós-Graduação em Educação. Av. Farroupilha, nº8001. Prédio 14, Sala: 217. Bairro São José, CEP: 924225-900 Canoas/RS.

Resumo

A tecnologia pode ser pensada como uma complexa rede que envolve a produção de inúmeros artefatos, materializados ou não, através dos quais se tem possibilitado uma série de ações e práticas tornadas cada vez mais necessárias na vida contemporânea. Entre essas destaca-se a importância assumida pela televisão e o papel que essa assume frente as inúmeras transformações ocorridas nos valores contemporâneos. Relativamente ao público infantil destaca-se o canal *Discovery Kids*, que se apresenta como fornecendo conhecimento e entretenimento para as crianças 24 horas por dia. Sua programação focaliza uma multiplicidade de temáticas entre as quais figuram a ciência, a dança, o meio ambiente, o ensino da língua inglesa, a amizade, as diferenças étnicas e as tecnologias, entre outras. Constatamos o importante crescimento de animações que focalizam a tecnologia: Mecanimais, Rob, o Robô, As aventuras de Chuck, Octanautas e Transformers. Neste estudo focalizamos a animação Mecanimais, atualmente na terceira temporada. Objetivamos examinar as representações de tecnologia nela destacadas e configurar como essa série opera como uma pedagogia cultural ensinando a importância da tecnologia, bem como da tecnologização dos seres para o aprimoramento das suas qualidades. Inspiradas nos Estudos Culturais, lidamos com conceitos tais como pedagogia cultural, representação e construcionismo cultural. Realizamos análises discursivas e imagéticas de 10 episódios da primeira temporada, que está disponibilizada em sites de compartilhamento na *web*. Cada episódio tem a duração de 10 minutos. Uma das peculiaridades desta animação é ser essa protagonizada por animais da ficção, bem como por animais extintos, além de animais que usualmente encontramos em nossos ambientes contemporâneos, todos eles robotizados, que protagonizam missões que implicam a resolução de problemas bastante específicos, tais como atravessar um extenso lago, plantar turbo feijões, salvar aranhas marinheiras, que ficaram presas em lugares inacessíveis, entre outras. Qualidades neles valorizadas são a força, a inteligência e a coragem, bem como suas enormes possibilidades de realizarem tarefas que seriam impossíveis a animais “reais”. É importante atentar para a frequência da associação feita entre sujeitos tecnológicos, tais como os robôs, e a possibilidade de ter-se super poderes. Na animação que estamos focalizando ocorrem hibridações entre o orgânico e o inorgânico, entre seres vivos e máquinas, produção e reprodução de entes tecnológicos que realizam funções animais/humanas de forma aprimorada. Aliás, cabe também salientar que as discussões sobre o papel da tecnologia ganharam ainda maior proeminência nos tempos atuais, notadamente àquelas que dizem respeito aos limites da sua utilização.

Palavras-Chave: Tecnologia; Mecanimais; Pedagogia Cultural; *Discovery Kids*;