

# A Tecnologia nas Programações Infantis do *Discovery Kids*: a animação *Mecanimais*

Déborah Goulart Silveira<sup>1</sup> (deby.stj@hotmail.com); Dr<sup>a</sup> Maria Lúcia Castagna Wortmann<sup>2</sup> (wortmann@terra.com.br);

<sup>1</sup>Universidade Luterana do Brasil – Curso Psicologia: bolsista de Iniciação Científica FAPERGS;

<sup>2</sup> Professora no Programa de Pós Graduação em Educação na Universidade Luterana do Brasil;

## INTRODUÇÃO



A tecnologia é uma complexa rede que envolve a produção de inúmeros artefatos, materializados, ou não, que mantêm variadas ações e práticas tornadas cada vez mais necessárias na vida contemporânea e que ganham representatividade na expressão “cultura da convergência”, utilizada por Henry Jenkins (2009). Tal cultura caracteriza-se pelo fluxo constante de informações que circulam por diferentes canais e sistemas midiáticos hibridizando-se, ao mesmo tempo que reorganizam e intensificam o consumo midiático.

Neste estudo, destacamos o importante papel que o canal televisivo por assinatura *Discovery Kids* tem sobre os públicos infantis, ao fornecer informações e entretenimento para as crianças 24 horas por dia. Focalizamos a animação *Mecanimais*, que integra a programação dessa emissora desde janeiro de 2009, sendo exibida diariamente, podendo ainda ser vista na *web* e em uma série de três discos em DVD. Protagonizam essa animação cinco animais robotizados que representam animais mitológicos, lendários, extintos e animais que vivem no mundo

contemporâneo. São eles: Sasquatch (semelhante a um Pé grande), Maus (semelhante a uma Ratinha), Komodo (assemelhado a um Dragão), um Unicórnio e Rex (assemelhado a um Tiranossauro). Esses executam “missões” possibilitadas por suas aptidões que exacerbam as atribuídas aos animais que representam.



## OBJETIVOS

Examinar as representações de tecnologia e de seres tecnologizados destacadas nesta animação e configurar como a série *Mecanimais* opera como uma pedagogia cultural, que ensina a importância da tecnologia para o aprimoramento das aptidões e características dos animais representados.

## PROCEDIMENTOS INVESTIGATIVOS

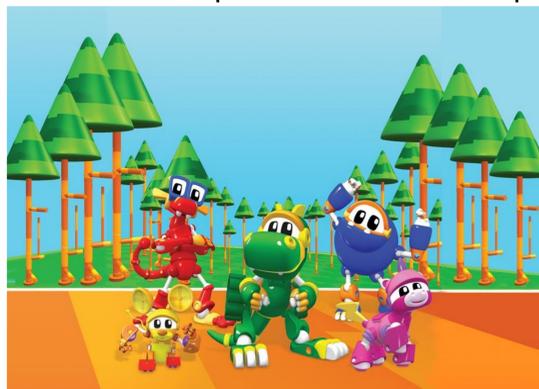


O estudo inspira-se nos Estudos Culturais na sua intersecção com a Educação, tendo como conceitos centrais: Pedagogias culturais, representação cultural e construcionismo cultural. Valemo-nos da abordagem analítica conhecida como construcionismo cultural, na qual se entende serem os saberes, os sujeitos, e as suas compreensões de mundo produzidas/inventadas e colocadas em circulação em discursos perpassados por relações de poder. Realizamos análises culturais, dando destaque ao que foi dito e às imagens disponibilizadas em 10 episódios da primeira temporada, a partir de *sites* de compartilhamento na *web*.



## RESULTADOS PARCIAIS

Constatamos que as “missões” cumpridas em cada episódio não focalizam problemáticas do mundo contemporâneo, tais como as



que envolvem questões ambientais ou outros aspectos de cunho social, ao contrário do que ocorre em outras séries exibidas por este mesmo canal: as missões implicam, apenas, o exercício de potencialidades morfo-tecnológicas dos protagonistas que lhes permitem, por exemplo, atravessar um extenso lago sem valer-se de qualquer outro artefato que não eles próprios, plantar variedades de feijões que resistem a ser apanhadas, salvar aranhas “marinheiras”, presas em lugares inacessíveis, entre outras.

Assim, todas as “missões” destacam as qualidades tecnológicas peculiares a cada mecanimal, bem como ser condição mecânica/robotizada dos animais representados, que permite que realizem as tarefas destacadas. Então, sejam animais lendários, como o “Pé grande”, ou animais da mitologia como o Unicórnio e o Komodo, sejam os extintos saúrios

como o Tiranossauro Rex, ou um prosaico ratinho como Maus, todos eles ganham o estatuto de poderosas e autossuficientes máquinas capazes de feitos incríveis. Ou seja, a gama de diferenciados animais representados na animação como robôs dá destaque a tornarem-se esses muito mais “competentes” quando robotizados.

Então, perguntamos: essas não podem ser vistas como produtivas representações endereçadas à consagração da tecnologia?

## REFERÊNCIAS:



HALL, Stuart Hall. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação e Realidade*. V.22. N.2. Jul-Dez, 1997.  
HALL, Stuart. The work of representation. IN: HALL, Stuart. *Representation: cultural representations and signifying practices*. London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage/The Open University, 1997.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

STEINBERG, Shirley R. Kinder cultura: a construção da infância pelas grandes corporações. In: SILVA, Luiz H. et al. *Identidade*