



tecnologicamente avançada, encontramos com os desafios colocados pelas emergentes “sociedade da informação e da comunicação” ou da anunciada “sociedade do conhecimento.” A marca decisiva da “sociedade da informação” encontra-se na multiplicidade de fontes que disponibilizam, através de variados canais, uma infinidade de informações. No entanto, a chegada generalizada da informação tantas vezes desarticuladas, dispersas, ou mesmo contraditórias não permite por si só criar a sociedade do conhecimento, reclama, por parte dos agentes educativos, o intransponível papel de articulação, organização da informação, mecanismos facilitadores para a construção do saber e conhecimento (Skilbeck, 1998). Logo o desenvolvimento de competências na busca do saber, na interpretação e compreensão, na leitura crítica e gestão da informação tornam-se essenciais (Masterman, 1993; Martín, 1997). Os recursos audiovisuais podem ser uma mais valia em todo o processo de ensino e aprendizagem, na medida em que promovem experiências comunicativas e expressivas muito próximas da experiência quotidiana da criança. Os meios audiovisuais podem converter-se em instrumentos de trabalho nos contextos de educação de infância, essenciais na contemporaneidade e que é necessário cada vez mais conhecer e dominar.

A familiaridade com os códigos icónicos e a crescente atenção aos fenómenos contemporâneos do campo audiovisual permitirão emprestar à prática pedagógica factores de actualidade, de localidade e de diversidade extremamente importantes. Cabe aos educadores estarem atentos aos interesses das crianças e saber tirar partido deles de modo a transmitir valores, incrementar comportamentos e atitudes desejados a um cidadão, que se deseja activo numa sociedade capaz de contribuir de forma positiva para o seu próprio desenvolvimento.

A experiência audiovisual no universo infantil concorre para a construção da compreensão do real, de um real mesclado com o ficcional, espaço criativo habitado por seres fantásticos, (monstros, bruxas, florestas encantadas, duendes), como é o caso do “país dos brinquedos”. No entanto, este real construído através destas histórias conquista a atenção das crianças e mesmo dos adultos, uma vez que abre as portas ao sonho num mundo melhor, transmitindo segurança, fazendo-nos esquecer o outro lado do real.

## 1 - A Escolha do Tema

O tema escolhido está indissociavelmente ligado ao facto de se verificar um elevado interesse por parte das crianças em relação a esta personagem e seus amigos, bem como ao universo mágico e de aventura que envolve cada uma das histórias exercendo, por isso mesmo, um extraordinário fascínio sobre o imaginário infantil. O fenómeno “Noddy” teve a sua génese há mais de cinquenta anos (1949), pela mão da célebre escritora britânica Enid Blynton. A primeira aventura do Noddy teve como título, *Noddy goes to the toyland* e foi ilustrado pelo cartunista dinamarquês *Harmsen Van der Beek*. Em 1957, por iniciativa de *Maclean Rogers* foi realizado o primeiro filme com o título *Noddy In Toyland*. Com tão invulgar sucesso, sedimentado ao longo do tempo, assistiu-se ao nascimento e crescimento de uma infindável gama de produtos associados à imagem do Noddy, abrindo a possibilidade de que as suas histórias e personagens fossem reproduzidas em jogos, séries

televisivas, revistas, livros, filmes, DVD, CD's, teatro, material escolar, roupa, alimentos, bonecos. Mas, foram as séries televisivas, que mais animaram a personagem contribuindo, de forma decisiva, para o incremento da notoriedade da personagem.

Desde 2001 que a dupla *Paul Sabella e Jonathan Dern*, têm vindo a produzir esta série, recorrendo a efeitos visuais conseguidos através de imagens computadorizadas, tornando as histórias ainda mais atractivas para as actuais e futuras gerações de crianças. Mas onde reside o segredo de tanto sucesso? Através de uma atenta e cuidada análise do conteúdo das narrativas esperamos esclarecer um pouco mais este tema.

## 2 – Objectivos

O objectivo principal deste estudo é identificar os valores que atravessam os episódios dos desenhos animados do Noddy e que foram objecto de análise neste estudo;

Reconhecer as possibilidades de exploração pedagógica destes documentos audiovisuais em contexto de educação pré-escolar.

Evidenciar nos filmes do Noddy, para além da dimensão axiológica, as potencialidades de exploração nas áreas de conteúdo consagradas nas orientações curriculares e desenvolvidas nas actividades em contexto de educação de infância.

Identificar dimensões que podem contribuir para *educação para os media* no jardim de infância.

## 3 - Enquadramento teórico

O conceito de educação ao longo da vida apresenta-se hoje como um dos pilares decisivos na construção da pessoa humana, enquanto sujeito de saberes, aptidões, capacidade de discernir e agir. A educação impõe-se como a acção consciente e intencional que permite a um ser humano desenvolver as suas aptidões físicas, afectivas e intelectuais, bem como os seus sentimentos sociais, estéticos e morais. O homem, na justa medida em que se assume como ser *(in)satisfeito, (in)completo* afirma, de forma clara, a *educabilidade* e a conseqüente necessidade de educação (Carvalho, 1992). Assim, do nascimento à morte, o projecto humano constrói-se, momento a momento, como transposição dos limites, num obstinado confronto que nos lembra sistematicamente o carácter provisório de cada uma das conquistas. A missão primordial do homem radica no caminho feito, refazendo o mundo, recriando-o e recriando-se a si próprio no acto criativo. Esta missão é alcançada através da educação.

Em todas as épocas se constatou, sobretudo nos momentos de decadência civilizacional, a existência de uma crise de valores; hoje, fruto de um mundo cada vez mais globalizado, essa mesma crise tende a acentuar-se. Os critérios são atingidos por uma extraordinária volatilidade, conduzindo o homem a aceitar a tese de que não há critérios ou fundamentos seguros, afundando-se indelevelmente numa perigosa indistinção entre o bem e o mal, o belo e o disforme, o justo e o injusto o puro e o impuro... grassando impiedosamente o relativismo e o subjectivismo, servindo um estranho jogo de interesses.

Os valores tradicionalmente consagrados, envoltos pela aura de imutabilidade, vão sendo gradualmente abandonados ou postos em causa. Apesar de tudo, há ainda uma pequena bolsa de valores que a sociedade entende dever ser preservada, com destaque para a liberdade, autonomia, cooperação e a vida. Se os “mestres da suspeita” (Karl Marx, Friederich Nietzsche e Sigmund Freud) na feliz expressão de Michel Foucault (2005) atingiram na base os valores tradicionais, pela pena de Nietzsche era anunciado o niilismo e a transmutação de todos os valores, identificando os sintomas de decadência e desafiando o Ocidente a (re)pensar-se criticamente na crise. A educação é axiologicamente atingida, pois parece evidente não poder existir educação sem valores. No entanto, os pais e os educadores, manifestam cada vez mais dificuldade em eleger um conjunto de valores estruturantes para a educação dos seus filhos. O relativismo, o individualismo, o apelo generalizado ao consumo através de estratégias publicitárias agressivas, dirigidas fundamentalmente à população com um grau escolar inferior e à infância, consideradas mais vulneráveis à manipulação, põem tudo em causa. Assim o relativismo axiológico, de que se nutre a sociedade contemporânea, revela-se demasiadamente perigoso, ameaçando o futuro e as gerações vindouras. São, desta feita, reclamados novos consensos construídos em torno de valores que nos sirvam de guia e possam nortear o nosso relacionamento pessoal e colectivo, firmados na comunicação intersubjectiva.

A afirmação de que não há educação sem comunicação (Escola:2003) é tese fundamental para a compreensão da importância da comunicação na educação para os valores. A comunicação educativa, vinculada ao valor do diálogo, da relação eu - tu, educador - educando, pensados como interlocutores num esforço de construção de sentidos, transforma-se num espaço decisivo da educação para os valores. O diálogo que é já um valor, concorre para a compreensão e construção de outros valores. Na comunicação mediatizada, com especial atenção para a televisão, a educação para os valores e a educação para os media têm um campo fundamental de intervenção, sobretudo porque sabemos que uma das experiências mais comuns no quotidiano das crianças é o do contacto com as mensagens, muitas delas inadequadas, veiculadas pelo mundo dos meios de informação e comunicação. É inegável que estes meios de comunicação influenciam a vida das crianças; basta atender à capacidade de penetração de algumas das séries televisivas dos nossos dias: Morangos com Açúcar, Floribella e, naturalmente o Noddy e o Ruca.

Os filmes interferem nas vidas das crianças nomeadamente no trabalho desenvolvido em contexto educativo, na medida em que os indivíduos transportam para o seu jogo “faz-de-conta” e para a sua vida quotidiana as personagens, as atitudes, os gostos e as preferências interferindo nas relações estabelecidas entre os diferentes educandos.

Os vídeos do Noddy revestem-se de um conjunto de dimensões importantes: fazem apelo ao sensorial, ao visual, à linguagem falada, musical e escrita; interagem com todas estas linguagens e por isso impõem-se com uma força notável junto das crianças. Aquelas são atingidos por todos os sentidos e nessa medida são seduzidas, entretidas, mas ao mesmo tempo informadas, projectadas noutras realidades, habitando outros espaços e vivenciado outro tempo. Combinam a comunicação sensorial-cinestésica com a audiovisual, a intuição com a lógica, a emoção com a razão. Embora combine todas estes tipos de

comunicação, os vídeos do Noddy começam primeiro pelo sensorial, emocional e intuitivo para depois atingir o racional.

A crescente familiaridade das crianças com as novas tecnologias, disponibiliza um horizonte considerável de oportunidade às escolas e jardins de infância para as utilizarem na sua prática pedagógica, pois sabemos que o conhecimento não é algo acabado, ele constrói-se pela interação do indivíduo com os outros, com o mundo e hoje, mais do que nunca, integrado os meios tecnológicos.

#### 4 – Metodologia

O nosso estudo foi desenvolvido de modo a identificar nos filmes do Noddy a problemática dos valores. Após a constatação de um interesse das crianças pela figura do Noddy, procurou-se estudar as mensagens que atravessam os filmes do simpático boneco do gizo. Para tal foi realizada a análise de conteúdo de seis dos filmes (*Noddy tem uma visita*; *O Dia de sorte do Noddy*; *Noddy e o Carro Novo*; *Noddy e o Presente Ideal*; *Noddy e a Gaita de Foles*; *Noddy vai às Compras*) que constituem o “corpus”, com mais de cem títulos, do trabalho de investigação realizado no âmbito do mestrado de Comunicação e Tecnologias Educativas da UTAD.

A metodologia escolhida foi a análise de conteúdo, que podemos definir, na linha Laurence Bardin (2004) como sendo um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens. Desta forma, tudo o que é visto ou escrito pode ser submetido a esta metodologia.

A análise de conteúdo é usada quando se quer ir além dos significados, da leitura simples do real. Aplica-se a tudo o que é dito em entrevistas, depoimentos, aplica-se igualmente a tudo o que é escrito em revistas, panfletos, textos, livros e jornais e ainda é aplicável a filmes, cinema, televisão, vídeo e a toda a comunicação não verbal, como gestos, posturas, comportamentos e outras expressões culturais.

Este método não tem modelo definido, vai-se construindo, não existindo, como diz Bardin um “pronto a vestir”, mas somente algumas regras base que dificilmente são transponíveis. A análise de conteúdo adequada ao domínio e ao objectivo pretendidos tem que ser reinventada a cada momento. A descrição analítica funciona segundo procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens, tratando-se portanto, de tratamento da informação contida nas mensagens em análise. Através desta investigação, pretendeu-se levar a cabo uma descrição objectiva, sistemática e quantitativa do conteúdo manifestado neste tipo de comunicação de massa, tentando criar condições de utilização sistemática em contexto de educação pré-escolar.

Houve um primeiro contacto com os documentos a analisar, onde se procedeu à “leitura flutuante” e da qual surgiram as primeiras hipóteses em função das teorias conhecidas. Aqui a hipótese é definida como uma explicação antecipada do fenómeno observado, uma afirmação provisória a que nos propomos a verificar. No nosso caso considerámos três hipóteses principais:

- a) Os filmes do Noddy transmitem um conjunto de valores educacionalmente positivos;

- b) Os filmes do Noddy são uma importante fonte de educação para os valores na educação pré-escolar;
- c) Os filmes do Noddy são um extraordinário suporte para se explorarem temáticas ligadas às áreas de conteúdo (matemática, profissões, noções cromáticas, sinais e regras de trânsito, educação ambiental, etc);
- d) os filmes do Noddy são um recurso adequado à educação para os media na educação pré-escolar.

Num segundo momento, houve lugar para a etapa mais longa e chamada de “exploração do material”, onde foram vistos todos os filmes do Noddy de modo a codificar todos os dados. Aqui os dados brutos foram transformados em dados organizados e agregados em unidades, a partir das quais foi possível a descrição das características pertinentes do conteúdo.

Os filmes do Noddy foram objecto de análise quanto à sua imagem, discurso narrativo, valores inerentes, personagens existentes, histórias, montagem, linguagem videográfica e quanto ao tempo de cada filme, onde estes dados serão agregados em tabelas de categorização. Nesta comunicação centrámo-nos essencialmente na caracterização das personagens, e nos valores. Considerámos, apesar de tudo, outras possibilidades de exploração dos filmes nas áreas de conteúdo.

## 5 - Apresentação de discussão dos resultados

### 5.1 - Caracterização da paisagem e personagens



Imagem 1 – Paisagem e personagens dos filmes do Noddy

Talvez uma das razões para tanto sucesso, seja o facto da paisagem destas histórias ser um mundo novo, o mundo dos brinquedos, com um ambiente alegre, muito colorido, pleno de encanto com as suas casas animadas que caracterizam quem nelas habita, como por exemplo:

- a geladaria da Gata Rosa é em forma de gelado;
- a padaria é em forma de pão;
- o edifício da polícia do Sr. Lei é em forma de um chapéu de polícia tipicamente inglês;
- a casa do Sr. Orelhas é em forma de cogumelo, uma vez que esta personagem é um duende;
- a oficina do Sr. Faísca tem a forma de carro;

- a casa do Noddy é composta por figuras geométricas e coloridas.

No entanto, como não poderia deixar de ser, nestas histórias também existem os “maus da fita”, as personagens Sonso e Mafarrico. Estes moram numa floresta encantada, assombrada, enriquecida pelos mistérios, onde as árvores têm vida e ar assustador. Os tons soturnos desta paisagem, a contínua penumbra que tomba sobre a floresta associa os seus habitantes à maldade.

Nestas histórias não existem reis nem príncipes, mas no mundo mágico dos brinquedos, onde reina a bondade, a amizade, lealdade e a solidariedade, onde os bons ganham e os maus, tocados pelo arrependimento, preparam as condições para a eclosão de finais felizes. Neste reino envolto pela alegria, as personagens participam activamente na construção harmónica da realidade, assegurando que no “país dos brinquedos” a felicidade dos seus habitantes seja plena.

O Noddy é a personagem principal, um menino bom, campeão da honestidade e da benevolência, oferece-se como um verdadeiro exemplo a seguir pelas crianças. Ao longo dos anos a imagem do Noddy sofreu alterações muito ténues. A personagem original, boneco de madeira, foi experimentando intervenções tecnológicas adquirindo um aspecto físico gradualmente mais humano. No curso do tempo algumas personagens foram desapareceram, mas as mais importantes foram permanecendo.

Durante mais de 50 anos o Noddy ajudou a crescer gerações e gerações de crianças, que descobriram com entusiasmo crescentes as inocentes aventuras do pequeno boneco, sempre importunado pelos malvados duendes Sonso e Mafarrico e sistematicamente “salvo” pelos amigos. Cada personagem tem destinado um papel específico a desempenhar e uma missão a cumprir, de ajuda ao próximo.

Com estas personagens, de alguma forma, as histórias transmitem o sentimento de conforto e segurança quanto às preocupações e receios das crianças. Estas histórias transpõem de forma simbólica os conflitos entre as crianças e o mundo. As crianças, com estas histórias vêem reforçada a mensagem de *se aceitarem a si próprias e acreditarem que podem ser felizes*.

Valoriza-se a determinação, a vontade de atingir os objectivos de cumprir sonhos. Com estas histórias encoraja-se as crianças a assumirem comportamentos e a capacidade de adaptação a um ambiente estável, isento de violência. Inúmeros conselhos são dados no decorrer das diversas histórias, prevalecendo os valores tradicionais acrescidos da busca da liberdade, autenticidade e criatividade. As crianças têm a oportunidade de aprender comportamentos, reforçar hábitos e atitudes.

O Noddy é um rapaz de gorro azul com um guizo amarelo, camisola vermelha e calções também azuis. Vive como todas as outras personagens no país dos brinquedos. Tem atitudes, por vezes traquinas como qualquer criança, mas depressa se arrepende deste comportamento. Está sempre pronto a ajudar os outros tendo nas músicas que vai cantarolando a manifestação da sua alegria. Destacam-se dois grandes amigos: a Ursinha Teresa e o Sr. Orelhas. O Noddy tem um grande companheiro que é um cão, o Turbulento que é irrequieto mas um amigo fiel. A Ursinha Teresa, companheira inseparável do Noddy, tem uma voz melodiosa e carinhosa emprestando, pelo seu próprio comportamento, a calma a todos quantos se aproximam de si.

O Sr. Orelhas é um duende sábio, detentor da verdade e sabedoria a quem todos recorrem quando se encontram em apuros, inclusivamente o seu grande amigo Noddy. Tem um ar simpático com a sua roupa de cor alegre, calças amarelas com riscas fina preta, camisola vermelha com riscas brancas, casaco azul com botões amarelos e gorro vermelho, tem cabelo e barba comprida branca, cara redondinha e como não poderia deixar de ser orelhas bicudas e mora num simpático cogumelo gigante.

A Gata Rosa, dona da geladaria, é caracterizada pela sua sensualidade, onde se destaca um andar calmo, silhueta fina e olhos sensuais. Veste-se com um vestido lilás e chapéu a condizer, usa um colar de pérolas ao pescoço e é muito feminina.

A Boneca Dina é dotada de características humanas e é dona de uma tendinha, é de raça negra e veste umas jardineiras azuis com uma camisola laranja. É uma personagem muito simpática, prestável e bondosa.

A Macaca Marta é muito traquina e não consegue estar quieta, se não está em apuros coloca os outros e situações duvidosas. Veste-se com cores alegres e tem características de uma verdadeira macaca.

O Sr. Faísca é o dono da oficina e é o “engenhocas” do país dos brinquedos.

O Sr. Lei é o representante da autoridade e está sempre atento a tudo quanto se passa no país dos brinquedos de modo a fazer cumprir a lei e manter todos em segurança. Quando se torna necessário chega mesmo a aplicar multas e a prender quem infringe a leis, quem faz asneiras ou tem comportamentos eticamente reprováveis.

O Sonso e o Mafarrico são dois malvados duendes que moram na floresta encantada, conhecidos de todos pelos comportamentos menos correctos, mas que no final sempre se arrependem do mal que fizeram ou dos danos que causaram.

Outras personagens fazem parte das histórias do Noddy: o Sr. Volumoso que é um elefante, galinhas, joaninhas, patos, o rato cordas, a Sra. Xadrezinho e seus filhos, que são peças do jogo de xadrez, o Sr. Sempre em pé, o urso rechonchudo e outros brinquedos. Todas estas personagens são animadas e humanizadas, dotadas de características humanas, de personalidade, vestem roupas e falam, com a excepção das galinhas e dos patos.

## 5.2 - Categorização

Personagens	Noddy	Sr. Lei	Sr. Orelhas	Ursa Teresa	Sr. <sup>a</sup> Rosa	Macaca Marta	Boneca Dina	Sr. Faísca	Duendes	Outras
<i>Noddy tem uma visita</i>	X	X	X	X		X	X	X		X
<i>Dia de sorte do Noddy</i>	X	X	X	X			X	X		X
<i>Noddy e o carro novo</i>	X	X	X		X		X		X	X
<i>Noddy e o presente ideal</i>	X	X	X	X		X			X	X
<i>Noddy e a gaita de foles mágica</i>	X	X	X				X	X		X
<i>O Noddy vai às compras</i>	X		X					X		X

Tabela 1 – Personagens dos filmes do Noddy

Valores Filmes	Democracia	Tolerância	Liberdade	Autonomia	Cooperação	Responsabilidade	Justiça	Humildade
	<i>Noddy tem uma visita</i>	X	X	X		X		X
<i>Dia de sorte do Noddy</i>				X		X	X	X
<i>Noddy e o carro novo</i>	X	X	X	X		X	X	X
<i>Noddy e o presente ideal</i>	X	X	X	X	X	X	X	X
<i>Noddy e a gaita de foles mágica</i>			X	X	X	X	X	X
<i>O Noddy vai às compras</i>				X	X	X		X

Tabela 2 – Categorização dos Valores

Outras categorias Filmes	Mate-mática	Sentido cromático	Valores ambientais	Profis-sões	Trans-portes	Regras de trânsito	Noções climatéricas	Acuida-de auditiva	Valores estéticos	Criati-vidade
	<i>Noddy tem uma visita</i>	X	X	X						X
<i>Dia de sorte do Noddy</i>	X	X	X	X			X		X	X
<i>Noddy e o carro novo</i>		X	X	X	X	X		X		X
<i>Noddy e o presente ideal</i>		X						X	X	X
<i>Noddy e a gaita de foles mágica</i>	X	X	X					X		X
<i>O Noddy vai às compras</i>	X	X			X	X		X		X

Tabela 3 – Outras categorias

Como se pode verificar, em todos os filmes está presente a personagem principal – o Noddy - esta como já foi referido, é exemplo para as todas as crianças pequenas, uma vez que estas se revêm nas atitudes e comportamentos, onde os conflitos interiores e anseios são sempre resolvidos com a ajuda do seu grande amigo Orelhas. Este último poderá ser comparado a um guia, um companheiro, um amigo, a um pai, ou mesmo à voz da consciência que está sempre presente em todos os momentos, dando conselhos e orientações, desenvolvendo o sentido de responsabilidade do Noddy. O tipo de relação que estas personagens estabelecem entre si durante os episódios deixa transparecer respeito e amizade.

O Sr. Lei é outra das figuras assíduas nestes episódios. É a voz que impõe autoridade no país dos brinquedos, que regula os conflitos, definindo regras e critérios para uma *(con)vivência* social, contribuindo para o que no relatório da Unesco ficou consagrado como *aprender a viver juntos*. Esta personagem encarna o valor da lei, do respeito pelo outro, pelo socialmente estabelecido, afirmando-se como guardião dos valores democráticos.

O Sr. Faísca ocupa um lugar importante na economia global da narrativa, é uma personagem bastante presente, sempre pronto a ajudar, manifestando a preocupação na

resolução de problemas das outras personagens, transmitindo os seus conhecimentos sempre que solicitado pelos outros habitantes do país dos brinquedos. O Sr. Faísca poderá desenvolver a criatividade e imaginação das nossas crianças uma vez que com o seu engenho inventa, projecta, disponibiliza soluções para os problemas que lhe são propostos.

A Boneca Dina é uma personagem com personalidade forte, responsável e confiante. Tem um grande número de artigos à venda na sua loja, onde os moradores da cidade poderão recorrer sempre que precisem, disponibilizando solução para as suas necessidades. Com a sua banca de vendas ela denota alguma criatividade e imaginação, pois os produtos que vende são sempre originais e muitas vezes reciclados. Sendo africana oferece ao educador a possibilidade de abordar de forma segura as problemáticas da multi e interculturalidade, ao mesmo tempo, as questões do respeito pela diferença.

A Ursa Teresa é a grande amiga do Noddy. Tem com ela uma relação comandada pelo sentimento de profunda amizade, cuidado, preocupação e carinho. A Ursa Teresa é uma personagem simpática, afável, carinhosa e muito vaidosa. A sua postura transmite o sentimento de calma, sendo muito cautelosa nas suas atitudes. Esta personagem é o verdadeiro exemplo de uma amizade sã, generosa, da entrega desinteressada aos amigos.

A Macaca Marta sempre que aparece é motivo de conflitos, perturbação e desordem. Apesar de se revelar extrovertida, atrevida, teimosa, é extremamente exigente com os outros. No entanto, mostra-se sempre arrependida quando chamada à razão. Não tem preocupações, nem avalia com nitidez as consequências dos seus actos, no desconforto que as suas atitudes possam provocar nos outros. De certa forma, as nossas crianças com esta personagem poderão aprender a ser mais tolerantes ao recusarem os comportamentos da Marta.

A Gata Rosa não aparece nestes filmes tão assiduamente quanto outras. Dona da geladaria da Cidade dos Brinquedos não ocupa um papel tão relevante nos episódios. Os seus traços de carácter estão mais associados à vaidade e à sensualidade.

Os Duendes, Sonso e Mafarrico, são personagens relativamente assíduas nestes episódios, demonstram ser invejosos e gananciosos querendo sempre o que é dos outros, mesmo que para tal tenham que recorrer ao roubo ou à mentira, enganando tudo e todos. Por vezes mergulham no mundo mágico, socorrendo-se dos feitiços para alcançar os seus fins. Em todos os episódios as suas malandrices são descobertas e são devidamente castigados pelo Sr. Lei, reforçando junto das crianças que a verdade vem sempre ao de cima.

Todos estes comportamentos, atitudes e características de personalidade das personagens nestes episódios, transmitem a todos nós, mas especialmente às crianças, valores como a democracia, liberdade, humildade, justiça, o respeito pelo outro, responsabilidade, cooperação, tolerância e autonomia. Cada personagem tem a sua própria personalidade e um modo de estar próprio, fornecendo exemplos às crianças de como é viver e conviver em sociedade.

A riqueza dos documentos em análise é tão grande que poderemos ainda propor outras perspectivas de análise no âmbito das áreas de conteúdo (a matemática, sentido cromático, profissões, transportes e regras de trânsito, noções climatéricas e acuidade auditiva, valores ambientais, valores estéticos e ainda e desenvolvimento da criatividade e

imaginação) passíveis de abordagem e exploração em contexto de educação de infância. Com estas dimensões amplia-se de forma decisiva a utilização destes filmes com finalidades pedagógicas.

## 6 – Conclusão

As histórias do Noddy ajudam as crianças a desenvolver a auto-estima, confiança e o sentido de independência, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia. Estas aprendizagens fazem-se observando o Noddy e os seus amigos a superar os seus problemas e conflitos.

As suas aventuras retratam a interacção das crianças com o mundo que as rodeia e no qual estão inseridas.

Em cada episódio são abordadas questões de conflitos, partilha, cedência, alegrias, tristezas, anseios, preocupações, confronto de opiniões, questões de bom senso e de ter que realizar escolhas. Todas estas questões fazem parte do quotidiano das crianças e que por sua vez contribuem para o seu desenvolvimento como cidadãos activos inseridos numa sociedade que se deseja cada vez mais participada e tolerante.

As crianças gostam do Noddy pois facilmente se identificam com as suas características de personalidade. Também o vocabulário é próprio de uma criança de quatro anos. Apesar da bonomia a que está ligado, o Noddy, em algumas ocasiões poderá ser temperamental, rabugento, teimoso e irresponsável, mas, como todas as crianças, facilmente se arrepende sem falsidades.

O Noddy assegura a todas as crianças que elas, apesar das diferenças individuais, não se encontram numa situação ou posição de superioridade de umas sobre as outras, mas antes que todas podem alcançar a felicidade, confiança, auto-estima, podendo ter esperança no futuro.

## Bibliografia

- Almeida, L., & Freire, T. (2003). *Metodologia da Investigação em Psicologia e Educação*. Braga: Edições Psiquilíbrios.
- Bardin, L. (2004). *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- Breton, P. (1994). *A Utopia da Comunicação*. Lisboa: Editora Piaget.
- Breton, P., & Proulx, S. (2000). *A Explosão da Comunicação*. Lisboa: Editorial Bizâncio.
- Carmo, H., & Ferreira, M. (1998). *Metodologia da Investigação – Guia para Auto-aprendizagem*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Carvalho, Adalberto Dias. (1992) *A Educação como Projecto Antropológico*. Porto: Edições Afrontamento.
- Cunha, F., Henriques, M., Reis, J., & Rodrigues, A. (2000). *Educação par a Cidadania*. Lisboa: Plátano Editora.
- Escola, Joaquim (2003) *Comunicação e Educação em Gabriel Marcel*. Tese de doutoramento apresentada à UTAD.
- Heidegger, M. (2000). *Serenidade*. Lisboa: Piaget Editora.

- Martín, Alfonso Gutierrez, (1997) *Educación Multiimedia y Nuevas Tecnologías*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Montigneaux, N. (2003). *Público – Alvo: Crianças – A força das personagens e do marketing para falas com o consumidor*. São Paulo: Negócio Editora.
- Merchán, B., & Porras, M. (1994). *Nuevas Tecnologías Para la Enseñanza – Didáctica e metodología*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Moreira, V. (2000). *Escola do Futuro Sedução ou Inquietação? As Novas Tecnologias e o Reencantamento da Escola*. Porto: Porto Editora.
- Sikilbeck, Malcom (1998) “Os Sistemas Educativos face à Sociedade da Informação” in Rui Marques (org) *Na Sociedade da Informação. O que Aprender na Escola*. Lisboa: Asa, pp. 33-49