

Ensino de História da Psicologia e desenhos animados: possibilidades de novas articulações

Cristina Lhullier

Universidade de Caxias do Sul – RS – Brasil

Resumo

Os professores do ensino superior devem estar atentos para o desenvolvimento de recursos pedagógicos que possibilitem novas oportunidades de aprendizagem para os estudantes. Este artigo pretende descrever a utilização, pela autora, do desenho animado de longa metragem *George, o Curioso* na disciplina de História e Sistemas em Psicologia I durante o ano de 2008. Esse filme possibilita a articulação dos conceitos e das teorias do Funcionalismo com a história contada na tela. As vantagens desse tipo de recurso incluem a menor duração dos desenhos animados quando comparados com filmes com atores, permitindo melhor uso do tempo em sala de aula, e também a facilidade em identificar os tópicos levantados pelo professor, pois o roteiro pressupõe consistência de comportamento dos personagens, narrativa linear e desfecho explicativo. Longe de promover uma infantilização dos estudantes, esse recurso abre uma via de diálogo entre estes e a ciência psicológica, resgatando a ludicidade da aprendizagem.

Palavras-chave: História da psicologia, Desenho animado, Ensino de psicologia, Recursos pedagógicos.

The teaching of History of Psychology and animated movies: possible new interactions

Abstract

Higher education teachers should be attentive to the appearance of teaching means that allow new learning opportunities for the students. The present paper intends to describe the use of the “Curious George” animated feature in the History of Psychology class during 2008. This movie allows the relating of concepts and theories of Functionalism to the story being told. The advantages of this teaching resource are a shorter duration of cartoons, compared to live action movies, allowing better in-class time management, and also ease identification of topics raised by the teacher, as the plot presents consistency regarding the characters’ behavior, linear narrative and self-explanatory ending. Far from infantilizing the students, this resource opens up dialogue possibilities between the latter and Psychological Science and also brings back the ludic aspects of learning.

Keywords: History of psychology, Animated movie, Psychology teaching, Teaching resources.

O ensino de História da Psicologia nos cursos de graduação apresenta especificidades que geram a necessidade de refletir sobre sua prática – ver, por exemplo, coletâneas organizadas por Campos (1996) e Brozek e Massimi (1998). Dentre essas, pode-se destacar o caráter teórico dessa disciplina e certo distanciamento dos alunos em relação aos

conteúdos históricos. O professor deve não somente possuir conhecimento relativo às teorias e aos sistemas psicológicos, mas também estar atento para o desenvolvimento de recursos pedagógicos que tornem a aprendizagem mais atrativa aos estudantes.

Um dos recursos utilizados em sala de aula é a apresentação de filmes seguidos de uma

Endereço para correspondência: Rua Joaquim Cruz, 331, casa 09. Santo Antonio, Porto Alegre, RS. CEP: 90660-3000. Fones: (51) 3223 7924/(51) 9997 3425. Fax: (54) 3218 2809. E-mail: cris.lhullier@yahoo.com.br.

Gostaria de agradecer ao Prof. Dr. Lucas F. de Oliveira pela revisão do manuscrito e pelas traduções do resumo e dos trechos das canções apresentadas no artigo.

discussão que busca relacionar o que foi visto com o que foi estudado. Contudo, as produções cinematográficas nem sempre se adequam ao período da aula, tendo o professor que passar o filme em uma aula e realizar a discussão em outra, às vezes com um distanciamento de tempo entre elas. Outro possível empecilho é a linguagem do cinema, que, em algumas situações, apresenta-se de forma cifrada ao espectador. Se o aluno não consegue compartilhar desse simbolismo, terá dificuldades em estabelecer relações entre os elementos presentes no filme e os conteúdos trabalhados em aula.

Desse modo, por que não pensar em outros recursos que se utilizem do mesmo formato, mas que possuam uma linguagem mais acessível e uma duração mais curta? E, nesses aspectos, os desenhos animados de longa metragem preenchem os requisitos de modo satisfatório.

Embora identificados como produtos destinados ao público infanto-juvenil, os desenhos animados de longa metragem comumente são também um divertimento para adultos, em especial para aqueles que cresceram em contato com a televisão. As produções contemporâneas contêm muitas referências a seriados, filmes e videoclipes. Isto

talvez seja reflexo do tipo de ambiente que desenhistas e roteiristas tenham tido contato na sua infância. Em algumas ocasiões, as crianças e os adolescentes não compreendem o que acontece no filme, enquanto que os adultos explodem em risadas. Desse modo, pode-se pensar que os alunos do curso de graduação em Psicologia poderão se aproveitar desse tipo de mídia no seu processo de aprendizagem. Outro ponto importante em relação aos desenhos de longa metragem refere-se ao uso de técnicas de animação cada vez mais sofisticadas, que tornam a experiência de assisti-los repleta de prazer estético.

Ao longo do ano letivo de 2008, o filme escolhido para ser discutido pela autora com os alunos da disciplina de História da Psicologia I, do curso de Psicologia de uma universidade da região nordeste do estado do Rio Grande do Sul, foi *George, o curioso*. Essa produção norte-americana de 2006 foi realizada com uma técnica de animação considerada *clássica*, prescindindo de recursos computacionais ([http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_\(2006_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_(2006_film))). Entretanto, o filme cativa o espectador pelo colorido das imagens e pelo carisma do seu personagem central, o macaquinho George.



Figura 1. *George, o Curioso*, como apresentado em um dos cartazes de divulgação do filme. Reproduzida da página de divulgação Animatoons. Recuperada em 24 de abril de 2009, de http://www.animatoons.com.br/movies/curious_george. Copirraite 2006 Universal Studios.

Este personagem é oriundo dos livros infantis criados pelo casal Hans August e Margret Rey na década de 1940 ([http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_\(character\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_(character))).

Posteriormente, o personagem deu origem a uma série de desenhos de curta metragem para televisão e a grande variedade de produtos infantis. Adaptações foram feitas no intuito de transportar George das páginas dos livros para a tela. Como o personagem não fala, seu protagonismo foi dividido com o Homem do Chapéu Amarelo, agora chamado de Ted. É ele quem o macaquinho segue até os Estados Unidos. Nos livros, o Homem de Chapéu Amarelo rapta George da floresta e o leva para a cidade grande, mas no filme é apresentada uma versão menos “colonialista”, que será apresentada adiante.

Discussões a respeito do revisionismo politicamente correto à parte (Miller, <http://www.opinionjournal.com>, 02/02/2006; Strike, <http://mag.awn.com>, 10/02/2006), o importante é que a característica central do personagem – a curiosidade – foi mantida. E esse é o tópico principal neste artigo. As possíveis relações entre os conteúdos do filme e a teoria do Funcionalismo, nas suas versões norte-americana e européia, são trabalhadas a seguir articulando a descrição de cenas do filme e os conceitos desta vertente teórica. Ao final, são discutidas as vantagens do uso deste tipo de recurso pedagógico em sala de aula e suas consequências para o processo de aprendizagem da História da Psicologia.

George, o Curioso como recurso pedagógico nas aulas de História da Psicologia

O filme começa com George na floresta cercado por outros animais. Ele está mostrando como pintar pedras com a seiva de uma árvore e, depois, estando com as mãos sujas, como lavá-las em um lago formado por uma cachoeira. As cenas não possuem diálogos, apenas a canção *Upside Down*, composta pelo músico norte-americano Jack Johnson, cujo refrão é o seguinte¹:

¹ As letras das músicas que compõem a trilha sonora do filme “George, o Curioso” foram obtidas no site STLyrics (<http://www.stlyrics.com/lyrics/curiousgeorge/>), e foram compostas por Jack Johnson. A tradução do

I want to turn the whole thing
upside down

I'll find the things they say just
can't be found

I'll share this love I find with
everyone

We'll sing and dance to Mother
Nature's songs

I don't want this feeling to go away

George e os outros animais parecem estar se divertindo com as novas descobertas, mas estas perturbam a ordem da floresta. Isso fica claro quando os *pais* dos animais aparecem e ordenam, por meio de gestos, que George deve deixá-los, pois o fato dele colocar a floresta *de cabeça para baixo* com sua curiosidade não é bem-vindo. O macaquinho, então, é abandonado, enquanto os animais se afastam com seus filhotes.

Os espectadores somente percebem que George e os outros animais são filhotes quando os animais adultos aparecem em cena. Antes disso, o filme parece retratar o cotidiano da floresta. A partir do momento em que isso acontece, a floresta se divide em dois mundos distintos – os dos adultos, marcado pela seriedade e pelo cumprimento das regras, e o dos filhotes, onde as brincadeiras e a experimentação imperam. Contudo, os adultos desaprovam essa busca por novidades e preferem que os filhotes façam as mesmas coisas que eles. George claramente destoa dos demais.

Este primeiro momento remete à noção de criança como uma cópia em miniatura do adulto (Ariès, 1981; Borstelmann, 1983). Por se parecerem fisicamente com um adulto, esperava-se que estas se comportassem como tal, ignorando a existência de um mundo e de uma mente infantis. Uma das teorias psicológicas que contesta tal noção é o Funcionalismo. Tanto na sua vertente norte-americana como na européia, os funcionalistas vão se interessar pela investigação das fases

primeiro trecho encontra-se abaixo. Nas traduções, priorizou-se o sentido e a ritmicidade da letra e não a literalidade das palavras.

Quero virar tudo de cabeça para baixo

Quero encontrar as coisas que dizem não poder
ser achadas

Vou dividir com todos o amor que eu encontrar

Vamos cantar e dançar ao som das músicas da
Mãe Natureza

Não quero que este sentimento vá embora

iniciais do desenvolvimento humano a fim de demonstrar que as crianças possuem características psíquicas diferentes dos adultos (Schultz & Schultz, 2005; Campos & Nepomuceno, 2007).

Essas investigações tinham como objetivo o estabelecimento de novas práticas pedagógicas, que deveriam ter a criança como centro. O estabelecimento do conceito de interesse como noção-chave do processo de aprendizagem infantil por E. Claparède e as publicações sobre a infância e a adolescência de autores norte-americanos, como J. M. Baldwin e J. McKeen Cattell, são exemplos da preocupação dos funcionalistas em estabelecer a infância como um momento diferenciado no desenvolvimento do ser humano (Schultz & Schultz, 2005; Campos & Nepomuceno, 2007). Outro exemplo é a construção de instrumentos de avaliação das habilidades infantis, como o teste elaborado por A. Binet e Th. Simon e sua adaptação, o Stanford-Binet (Braunstein & Pewzner, 2003; Ferreira & Gutman, 2007).

A vida infantil, segundo os funcionalistas, deveria ser marcada pela possibilidade das crianças entrarem em contato com o ambiente sem a regulamentação dos adultos, tendo seu corpo como veículo de exploração. A utilização dos sentidos como modo principal de acesso às informações do ambiente remete às bases empiristas desta teoria (Schultz & Schultz, 2005). No entanto, a criança não é considerada uma *tabula rasa*, moldada pelo ambiente, mas um ser dotado de uma consciência capaz de mediar estas interações e produzir novos conhecimentos a partir destas. Os adultos surgem como mediadores desse processo, estando atentos aos interesses e às necessidades das crianças, e oportunizando situações para que esta aprendizagem pelos sentidos ocorra (Campos & Nepomuceno, 2007).

O personagem de George surge como um representante desta visão de infância proveniente da teoria funcionalista. Sua curiosidade o conduz a novas descobertas, muitas delas acidentais, como quando mistura as tintas na banheira do apartamento de Ms. Plushbottom, vizinha de Ted. Contudo, elas também são geradoras de conflitos com os adultos, tanto humanos como animais. O desenvolvimento da cognição nas crianças se dá através de várias etapas, aproximando-se cada vez mais de uma estrutura de pensamento adulta. Dadas as diferenças entre estas cognições, os adultos podem não reconhecer as

habilidades cognitivas presentes nas crianças e interpretar as consequências das ações destes apenas pela ótica do descumprimento de regras e não pela ludicidade da descoberta. E é o que acontece com George no desenho.

O antropomorfismo do macaquinho é explorado no filme em diversas situações. George apresenta-se não como um animal, mas como uma criança que ainda não fala, tendo suas emoções reveladas pelo seu rosto e algumas vocalizações. Destacam-se dois momentos em que essas características quase humanas são exploradas pelos roteiristas.

O primeiro acontece no encontro de Ted e George na floresta. Ted está em uma viagem de exploração em busca do ídolo perdido de Zagawa. Esta estátua gigantesca há muito tempo desaparecida é a salvação financeira do museu de ciências em que ele trabalha. O dono do museu, Mr. Bloomsberry, um grande aventureiro no passado, não pode realizar a viagem por causa da idade avançada. Seu filho, Junior, acha melhor que o museu seja vendido e que o terreno torne-se um estacionamento. Portanto, Ted encontra-se investido de uma tarefa que não apenas irá manter seu emprego como também sua amizade e cumplicidade com Mr. Bloomsberry. Ted entra na floresta vestindo um chamativo uniforme amarelo. George acaba confundindo o chapéu com uma banana e o rouba de Ted. Este, tentando reavê-lo, acaba brincando de esconde-esconde com George, o que deixa o macaquinho muito feliz. Ted desiste de conseguir o chapéu de volta e o deixa com George. O macaquinho, querendo continuar a brincadeira, segue Ted até o navio e acaba por viajar para os Estados Unidos.

Uma vez reunidos, tem-se o segundo momento em que as características quase humanas de George são apresentadas. Ted busca uma maneira de devolver George à floresta, mas este parece mais interessado no que pode descobrir na cidade grande. Em uma das caminhadas pelas ruas, George observa atentamente a maneira como as crianças passeiam com seus pais, seja de mãos dadas, seja carregadas nos ombros ou abraçadas nas pernas dos pais. A cada novo jeito de passear, George o imita com Ted. A música que acompanha a cena chama-se *People watching*, e seus versos iniciais afirmam que²:

² E estamos todos pessoas olhando
Outras pessoas olhando a gente
Somos tão solitários quanto queremos ser

And we're all people watching
 The other people watching we
 We're as lonely as we wanted to be

George se afeiçoa a Ted, pois este é o único a lhe dedicar um pouco de atenção no momento em que ele está sozinho. O macaquinho reconhece no homem do chapéu amarelo uma possibilidade de interação que ele não mais possui na floresta. Inicialmente, Ted acha essa situação desconfortável, já que o macaquinho não apenas atrapalha a sua rotina de vida como o conduz a muitas confusões, que o levam a ser expulso do seu apartamento. No entanto, Ted também está sozinho na cidade e George aparece como um possível amigo, quem sabe um filho para ser cuidado.

Seu primeiro passeio na cidade começa com muitos desacertos. George imita as crianças que enxerga, enquanto Ted não parece muito satisfeito no seu papel de pai. Os olhares a eles dirigidos misturam surpresa e desaprovação, mas, à medida que o comportamento do macaquinho começa a se assemelhar aos das crianças, os passantes acham divertido, e Ted percebe que também deve aproveitar o momento.

A relação que se desenvolve entre Ted e George pode ser associada com o processo de formação de hábitos descrito por W. James (James, 1890/2009). Este conceitua o hábito como uma via, um modo de fazer as coisas que se torna automatizado (Ferreira & Gutman, 2007). A origem deste hábito deve ser buscada na capacidade adaptativa da consciência. A consciência desenvolve novas formas de solucionar as tarefas do cotidiano, formas que dependem menos energia e que facilitam a adaptação do organismo ao ambiente. No momento em que essa nova forma passa a ser utilizada com frequência, a via que a gerou também passa a ser mais e mais usada, sendo incorporada ao conjunto de hábitos já existentes.

Para Ted, ter o macaquinho por perto parece trazer apenas desvantagens, como perder o seu apartamento, mas, aos poucos, ele se dá conta de que George é um elemento que o coloca em contato com os outros. Esse contato é percebido por Ted como satisfatório, pois ele sabe que não é bem sucedido nos seus relacionamentos, já que seus únicos amigos são Mr. Bloomsberry e Clóvis, o excêntrico inventor que realiza a manutenção dos objetos eletrônicos do museu. George dá a ele a

oportunidade de ser responsável por outro ser e ser avaliado positivamente pelos demais, o que será considerado como mais adaptativo que o modo de agir anterior. Aos poucos, estar com George por perto torna-se um hábito cuja perda será sentida.

A convivência com George ocasiona em Ted outras mudanças, ligadas ao modo como ele vê o mundo e o conhecimento. Ted é apresentado como um legítimo representante da tribo dos *ratos de biblioteca*. Embora trabalhe em um museu, ele nunca havia realizado uma viagem para coletar os objetos que compõem a exposição. Ele não permite que os visitantes toquem ou interajam com os objetos e acredita que tudo o que é preciso saber já está escrito nos livros. Racional, suas piadas carecem de graça, pois não possuem emoção e empatia.

George irá modificar esta postura ao desafiar Ted a experimentar novos modos de se comportar, que irão gerar novos modos de pensar e de conhecer. Em um dado momento do filme, Ted e George estão no zoológico. O macaquinho encanta-se com os balões coloridos e levanta voo ao segurar muitos deles. Ted vai resgatá-lo, tomando emprestado do vendedor os balões remanescentes. Ele descobre que pode utilizar uma pipa como leme e direcionar os balões para seguir a trajetória de George. Quando finalmente o alcança, ele tem de salvá-lo, pois os balões de George acabam furando. Juntos, realizam um passeio aéreo pela cidade, e Ted repara que esta parece diferente se vista do alto.

A canção que embala o passeio é *Talk to the Town*³:

And the trouble I find is that the
 trouble finds me
 It's a part of my mind it begins with
 a dream
 And a feeling I get when I look and
 I see
 That this world is a puzzle, I'll find
 all of the pieces
 And put it all together, and then I'll
 rearrange it

³ E o problema que encontro é que os problemas me encontram

É uma parte da minha cabeça que começa com um sonho

E com a sensação que tenho quando olho e vejo

Que este mundo é um quebra-cabeças, e eu vou encontrar todas as peças

E colocá-las juntas e depois reorganizar tudo



Figura 2. George e Ted em seu passeio aéreo, como apresentado em um dos cartazes de divulgação do filme. Reproduzida da página de divulgação Animatoons. Recuperada em 24 de abril de 2009, de http://www.animatoons.com.br/movies/curious_george. Copirraite 2006 Universal Studios.

Se pensarmos em termos do desenvolvimento cognitivo, tal como descrito por J. Piaget (Campos & Nepomuceno, 2007), observa-se que George age como um fator desequilibrador no pensamento de Ted. Ele desafia o homem do chapéu amarelo a sair de sua posição habitual e a experimentar novas possibilidades, bem como utilizar o seu conhecimento prévio de novas maneiras. Ted sabe que os balões o levarão para perto de George, mas somente conseguirá seguir a mesma direção se, ativamente, for impulsionado para isto. Então, ele faz uso da pipa. No céu, voando com George, ele avista a cidade de uma nova posição e descobre que as peças que a compõem, já conhecidas por ele, podem ser reorganizadas em novos formatos. Não apenas sua percepção começa a se ampliar, mas a se refletir mais adiante no seu comportamento.

George também ensina Ted que sempre há oportunidade de aprender coisas novas, mesmo que estas venham de um macaco! Sem lugar para dormir, eles vão para o parque e Ted deita-se em um banco. George escolhe uma árvore e constrói uma cama com as folhas. Ted ri da cama de George. Começa a chover e Ted fica

todo molhado. Ele percebe que George está sequeando em sua cama e junta-se a ele. As nuvens se afastam e vagalumes aparecem. George não os conhece e tenta capturá-los. Ted o ajuda e George põe os vagalumes na boca. Após cuspi-los, a língua de George está fosforescente. Ted explica que isto se deve a uma substância que os vaga-lumes possuem. George oferece vaga-lumes para Ted. Este hesita em um primeiro momento, mas percebe que é importante compartilhar da brincadeira. Ele também “come” os vaga-lumes e fica com a língua igual à de George. No final da cena, George adormece e Ted observa o céu estrelado que costuma ficar escondido pelas luzes da cidade. Mais uma vez, as peças se reorganizam para mostrar a ele uma realidade diferente, pois seu ponto de vista foi modificado por George. A aprendizagem não significa somente apropriar-se do conteúdo, mas poder compartilhá-lo com o outro.

A capacidade de George de experimentar coisas novas o levará a encontrar uma solução para os problemas financeiros do museu. Ted trouxe de sua viagem uma cópia em miniatura do ídolo perdido de Zagawa, pensando ser o verdadeiro. Desesperado, pois o tempo para a

apresentação do ídolo no museu está se esgotando, ele faz uma visita ao seu amigo Clóvis esperando que ele o ajude a encontrar uma saída. Clóvis parece mais interessado em desenvolver um jeito novo de fazer pipoca a partir de um único grão de milho e não presta atenção na aflição de Ted. George passeia distraidamente pelo laboratório de Clóvis e se assusta com uma aranha enorme que está na parede. Após o susto, ele percebe que a aranha não está na parede, mas no vidro de um retroprojektor, que a aumenta de tamanho. Ao colocar um vidro de formato circular sobre o vidro do retroprojektor, a aranha aumenta mais um pouco de tamanho. Os animais eletrônicos de Clóvis, um elefante-aspirador de pó e um cachorro com nariz de lâmpada, buscam outros vidros e a aranha fica maior e maior. Casualmente, George desenvolve um método para aumentar o tamanho da cópia do ídolo e apresentá-lo como verdadeiro.

A maneira como George interage com o retroprojektor pode encontrar paralelo com a aprendizagem por tentativa e sucesso casual desenvolvida por E. Thorndike (Schultz & Schultz, 2005; Ferreira & Gutman, 2007). Este autor postula que o organismo busca solucionar problemas a partir de várias tentativas. Aquelas que trazem um efeito percebido como agradável para o organismo são conservadas, enquanto que as que produzem efeitos desagradáveis são descartadas. Este postulado ficou conhecido como Lei do Efeito. George não está procurando uma solução para o problema de Ted, ele não compreende que este está em apuros. No entanto, uma situação inusitada, a aranha na parede, vai atrair sua atenção para o retroprojektor, e ele dará início a suas tentativas de aumentar ou diminuir o tamanho da aranha. A curiosidade de George o coloca diante do mundo em uma postura aberta, sem julgamentos prévios. Esta postura garante a ele a vantagem de explorar o ambiente sem ter seu olhar direcionado e, portanto, consegue descobrir coisas que não são percebidas pelos demais. A abertura ao ambiente é um modo de interação valorizada pela teoria funcionalista em relação à educação infantil, pois é necessário que a criança mantenha-se atenta às oportunidades que este ambiente lhe oferece para o aprendizado (Campos & Nepomuceno, 2007).

Outro aspecto que pode ser trabalho a partir do conteúdo do filme são as transformações que o museu em que Ted

trabalha sofre no decorrer da história. Como foi escrito acima, ele impede que os visitantes toquem nos objetos e esses somente podem olhá-los à distância. Isto faz com que o número de visitantes diminua e que o museu esteja ameaçado de fechamento. Encontrar o ídolo perdido de Zagawa aparece como uma esperança de recuperação financeira. O verdadeiro ídolo será encontrado por Ted e George no final do filme em uma nova expedição na floresta, mas tal achado não será mais tão importante para o museu.

O homem do chapéu amarelo e Mr. Bloomsberry, com o auxílio de Clóvis, irão modificar o museu, tornando-o um ambiente interativo para crianças e adultos. O esqueleto do Tiranossauro Rex que havia sido desmontado acidentalmente por George em um momento do filme, está enterrado em uma caixa de areia e as crianças são convidadas a escavarem a procura dos ossos. Há um espaço para que os visitantes pintem com as mãos, imitando tanto o comportamento de George com os dos nossos ancestrais humanos que decoravam as paredes das cavernas. Até o retroprojektor que aumentou o tamanho da aranha é utilizado para que as crianças possam brincar com os conceitos de grande e de pequeno.

O museu que, no início do filme, é apresentado como um lugar rígido e parado no tempo e, portanto, desinteressante para os visitantes, acaba se transformando em um ambiente cheio de vida e de possibilidades de descobertas. Essa situação possibilita uma discussão sobre o papel desempenhado pelos museus no processo de aprendizagem de crianças e adultos. Tal processo seria facilitado se o museu permitisse a interação dos visitantes com os objetos lá expostos, colocando-os em uma posição de descobridores do conhecimento. A autonomia do visitante para explorar o ambiente é incentivada, especialmente em relação às crianças. Embora autores como Gould (1997) tenham escrito que há espaço para todos os tipos de museus, dos mais expositivos aos mais interativos, o filme opta por enfatizar a segunda opção como a que aproximaria as pessoas do museu e, conseqüentemente, da ciência.

Novamente, percebem-se influências do Funcionalismo na imagem de museu que é veiculada na história. O livre acesso aos objetos de aprendizagem é algo preconizado tanto pelos funcionalistas norte-americanos como pelos

européus, com um maior desenvolvimento teórico destes últimos (Ferreira & Gutman, 2007; Campos & Nepomuceno, 2007). Ao indivíduo devem ser dadas oportunidades de interagir com o ambiente a fim de que este construa o seu próprio conhecimento em uma abordagem interacionista. Também pode se relacionar esta proposta de museu com os objetivos da teoria funcionalista de preparação dos indivíduos para o exercício da cidadania e para a inserção no mundo do trabalho (Cahan, 1994). Ao se relacionarem ativamente com o museu, os visitantes sentem-se como proprietários do mesmo e passam a considerá-lo como um patrimônio da sociedade em que vivem. Isso promoveria o desenvolvimento de uma atitude de respeito e de responsabilidade pela manutenção deste local, que será significado como um espaço de convivência da população da cidade.

Considerações finais

Ao se optar pelo uso de desenhos animados de longa metragem como recurso pedagógico para o ensino de História da Psicologia nos cursos de graduação, busca-se mais do que um melhor uso do tempo em sala de aula. Usualmente, esses filmes possuem uma menor duração do que os filmes com atores, o que possibilita ao professor projetá-los e promover a discussão em uma aula apenas. Além disso, permitem uma maior dinamicidade no processo de estabelecimento de relações entre os eventos narrados no filme e os conteúdos estudados, fornecendo aos estudantes uma maneira de colocar em prática o que foi aprendido de uma forma divertida.

Este resgate da ludicidade no processo de aprendizagem foi examinado por Mesquita e Soares (2008) na análise das visões de ciência presentes em desenhos animados de curta metragem veiculados na televisão. De acordo com os autores, a proposta de utilização de desenhos animados alia o lúdico ao questionamento. O primeiro proporcionaria um encontro do mundo do conhecimento, representado pelo professor, com o mundo da informação visual, presente no cotidiano dos alunos. Já o questionamento aconteceria tanto para os estudantes, instigados a relacionar as informações teóricas aprendidas com as situações apresentadas nos desenhos, quanto para o professor, que seria instado a revisar suas formas de aquisição e transmissão do

conhecimento, normalmente ligada aos livros, o que poderia gerar uma mudança de sua postura em sala de aula.

Além disso, os desenhos animados de longa metragem possuem elementos estruturais que facilitam a identificação dos tópicos indicados pelo professor em sala de aula. O roteiro pressupõe uma consistência de comportamento dos personagens. Normalmente, os heróis e os vilões se comportam como tal durante todo o filme, salvo nas ocasiões em que o vilão se redime dos seus maus atos e se transforma em um bom sujeito ou que o herói é, na verdade, um traidor. Mas, mesmo nestas situações, o filme dá dicas do que irá acontecer a seguir. Tal consistência permite o aluno a fazer inferências sobre as ações dos personagens tendo a teoria aprendida em aula como referência.

A narrativa linear desse tipo de produção também vem ao auxílio dos alunos e professores, pois dificilmente há reviravoltas e *flashbacks*, o que poderia dificultar a compreensão da história contada, fazendo com que os espectadores sigam o curso da narrativa e possam estabelecer relações entre teoria e as situações apresentadas no desenho animado. Caso os espectadores fiquem com alguma dúvida a respeito do destino dos personagens ou de situações que ficaram abertas ao longo da narrativa, os filmes de animação quase sempre apresentam um desfecho explicativo, no qual são indicadas as relações que permeiam o filme, além das recompensas e punições para os heróis e vilões da história.

As características mencionadas acima - curta duração, estrutura linear e clara e desfecho explicativo -, apesar de não serem exclusivas de desenhos animados de longa metragem, são prevalentes nos mesmos quando comparados a filmes com atores. Dessa maneira, o professor, ao procurar por um desenho de longa metragem para exibir em sua aula, precisa apenas preocupar-se com a temática que quer representar/discutir. Por outro lado, se estiver buscando um filme com atores, teria que, além da temática, preocupar-se com duração, estrutura e clareza na hora de decidir se o filme é adequado. Além disso, os filmes com atores que compartilham as características desejadas usualmente não abordam as temáticas que estão sendo buscadas pelos professores.

Uma segunda vantagem dos desenhos animados com relação a filmes com atores pode

ser identificada através do proposto por McCloud (2005) em sua obra *Desvendando os Quadrinhos*. Este trabalho, apesar de tratar de outra forma de mídia, discute a importância da representação gráfica dos personagens. O autor organiza este aspecto entre três extremos possíveis: pictórico, realista e simbólico. De uma maneira geral, quanto menos realista e mais simbólica a representação dos personagens, mais universal sua aparência, o que facilitaria a identificação do leitor com os mesmos. A mesma lógica naturalmente é aplicável aos desenhos animados.

A identificação dos alunos com os personagens do desenho *George, o Curioso* pôde ser percebida quando de sua utilização em sala de aula. Estes compartilharam das situações vividas pelo macaquinho na tela, manifestando-se verbalmente ao longo da projeção do desenho com sugestões de como ele deveria agir e com expectativas de um desfecho feliz ao lado de Ted. Para além do aspecto afetivo envolvido nesta atividade, a escolha desse desenho animado de longa metragem revelou-se acertada também quanto à temática. Uma vez encerrado o desenho, os alunos foram convidados a responder questões que buscavam relacionar os eventos mostrados e os conceitos da teoria funcionalista estudados na semana anterior. Foram capazes de estabelecer tais relações, além de sugerirem aplicações em situações de seu cotidiano, como junto aos alunos da educação infantil. Em ocasiões anteriores, sem o uso deste tipo de recurso, os alunos não conseguiram propor relações entre teoria e situações do cotidiano e demonstraram uma maior preocupação com as definições dos conceitos do que com sua aplicação na análise de situações práticas.

Ressalta-se que *George, o Curioso* é apenas um dos desenhos animados que podem ser usados em sala de aula como recurso pedagógico para o ensino de História da Psicologia. Títulos como *Ratatouille* ou *Wall-E* podem servir para o professor exemplificar as teorias da Psicologia Fenomenológica-Existencial ou da Psicologia Humanista, pois abordam a construção de uma consciência de si e dos outros; enquanto que *Os Sem Floresta* e *Horton e o Mundo dos Quem* apresentam conteúdos relativos à construção das relações sociais utilizando elementos derivados do Behaviorismo e da Psicologia Cognitiva.

Não é do escopo deste artigo examinar em detalhes todas as obras listadas acima;

entretanto, é evidente que o uso dos desenhos animados de longa metragem abre possibilidades ao ensino de História da Psicologia na graduação que devem ser exploradas pelos professores. Eles podem ser os recursos que conduzam a História da Psicologia a cumprir as funções de fornecer exemplos provindos do passado e explicações para as situações atuais, tais como apontadas por Wertheimer (1998), em uma nova linguagem. Podem também aproximar os estudantes desta área da Psicologia que ainda é negligenciada no processo de formação do psicólogo, demonstrando que a história atravessa e embasa toda e qualquer produção humana.

Referências

- Ariès, P. (1981). *História social da criança e da família* (2a ed.) (D. Flaksman, Trad.). Rio de Janeiro: LTC. (Trabalho original publicado em 1973).
- Borstelmann, L. J. (1983). Children before psychology: Ideas about children from antiquity to the late 1800s. In P. H. Mussen (Series Ed.) & W. Kessen (Ed.), *Handbook of child psychology: Vol. 1. History, theory and methods* (4a ed.) (pp. 1-40). New York: Wiley.
- Braunstein, J-F., & Pewzner, E. (2003). *História da Psicologia* (A. Emílio, Trad.). (Coleção Epigênese, desenvolvimento e psicologia). Lisboa: Instituto Piaget. (Trabalho original publicado em 1999)
- Brozek, J., & Massimi, M. (Orgs.). (1998). *Historiografia da Psicologia moderna: Versão brasileira*. São Paulo: Loyola.
- Cahan, E. D. (1994). John Dewey and human development. In R. S. Parke, P. A. Ornstein, J. J. Rieser, & C. Zahn-Waxler (Orgs.), *A century of developmental psychology*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Campos, R. H. de F. (Org.). (1996). *História da Psicologia: Pesquisa, formação, ensino*. São Paulo: EDUC/ANPEPP.

- Campos, R. H. de F., & Nepomuceno, D. M. (2007). O funcionalismo europeu: Claparède e Piaget em Genebra, e as repercussões de suas idéias no Brasil. In A. M. Jacó-Vilela; A. A. L. Ferreira, & F. T. Portugal, (Orgs.). *História da Psicologia: Rumos e percursos* (2a ed. revista e ampliada) (pp. 243-264). Rio de Janeiro: Nau.
- Ferreira, A. A. L., & Gutman, G. (2007). O funcionalismo em seus primórdios: a psicologia a serviço da adaptação. In A. M. Jacó-Vilela, A. A. L. Ferreira, & F. T. Portugal, (Orgs.). *História da Psicologia: Rumos e percursos* (2a ed. revista e ampliada) (pp. 121-140). Rio de Janeiro: Nau.
- Gould, S. J. (1997). *Dinossauro no palheiro* (C. A. Malferrari, Trad.). São Paulo: Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1995).
- James, W. (1890). *Principles of Psychology*. Vol 1. Recuperado em 22 de abril de 2009, de <http://psychclassics.yorku.ca/James/Principles/index.htm>.
- McCloud, S. (2005). *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil. (Trabalho original publicado em 1993).
- Mesquita, N. A. da S., & Soares, M. H. F. B. (2008). Visões de ciência em desenhos animados: uma alternativa para o debate sobre a construção do conhecimento científico em sala de aula. *Ciência e Educação*, 14(3), 417-429.
- Miller, J. J. (2006, 2 de fevereiro). Curious George goes Hollywood: Will the movie be too politically correct? *The Wall Street Journal – Leisure and Arts*. Recuperado em 18 de abril de 2009, de <http://www.opinionjournal.com/la/?id=110007907>.
- Schultz, D. P., & Schultz, S. E. (2005). *História da psicologia moderna* (8a ed. norte-americana) (S. S. M. Cuccio, Trad.). São Paulo: Pioneira Thomson Learning. (Trabalho original publicado em 2004).
- Strike, J. (2006, 10 de fevereiro). Curious and Curiouser. *Animation World Magazine*. Recuperado em 18 de abril de 2009, de http://mag.awn.com/index.php?ltype=Special+Features&category2=&article_no=2785&page=1.
- Wertheimer, M. (1998). Pesquisa histórica – Por quê?. In J. Brozek & M. Massimi (Orgs.). *Historiografia da Psicologia moderna: Versão brasileira* (pp. 21-41). São Paulo: Loyola.
- Wikipedia.org. Recuperado em 15 de abril de 2009, de [http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_\(character\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_(character)).
- Wikipedia.org. Recuperado em 15 de abril de 2009, de [http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_\(2006_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Curious_George_(2006_film)).

*Enviado em Abril de 2009
Revisado em Março de 2010
Aceite final Abril de 2010
Publicado em Junho de 2010*