UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
INSTITUTO DE PSICOLOGIA

ANNA CAROLINA MÜLLER QUEIROZ

As concepções de leitura envolvidas nos programas infantis de televisão

SÃO PAULO
2013

ANNA CAROLINA MÜLLER QUEIROZ

As concepções de leitura envolvidas nos programas infantis de televisão

(Versão Original)

Dissertação apresentada ao Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre em Psicologia.

Área de Concentração:
Psicologia da Aprendizagem, do Desenvolvimento e da Personalidade.

Orientadora: Profa. Maria Isabel da Silva Leme

São Paulo
2013

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Catálogo na publicação

Biblioteca Dante Moreira Leite

Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo

Queiroz, Anna Carolina Muller.

As concepções de leitura envolvidas nos programas infantis de televisão / Anna Carolina Muller Queiroz; orientadora Maria Isabel da Silva Leme. -- São Paulo, 2013.

143 f.

Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Psicologia. Área de Concentração: Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) – Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo.

1. Psicologia Escolar 2. Psicologia Cognitiva 3. Construtivismo 4. Alfabetização 5. Televisão 6. Programa infantil I. Título.

LB1051

Nome: Queiroz, Anna Carolina Müller

Título: As concepções de leitura envolvidas nos programas infantis de televisão

Dissertação apresentada ao Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre em Psicologia.

Aprovado em: ____/____/____

Banca Examinadora

Prof Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura: _____

Prof Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura: _____

Prof Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura: _____

À minha família, com amor e saudade
por todo apoio e carinho ao longo do desafiado.
e gratificante período de elaboração deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Jitka, que se foi antes de eu iniciar este trabalho, mas que para ele contribuiu com sua grande dedicação e esforço em minha educação.

Ao meu pai, Roberto, que comigo celebrou o início deste trabalho mas infelizmente partiu antes de sua concretização, por todo seu apoio, carinho, incentivo e esforço ao longo de toda sua vida para garantir minha educação.

À minha irmã, Anna Beatriz, meu exemplo a ser seguido, por todo amor, compreensão e auxílio sempre.

Ao meu marido, Alexandre, por me incentivar a acreditar nos meus sonhos e me apoiar em meus estudos.

Às minhas sobrinhas, Anna Laura e Anna Luísa, fontes inspiradoras deste trabalho, por me emprestar seus DVDs e me fazerem sorrir sempre.

Aos meus familiares, Rose, José, Andréa e Leandro por estarem por perto nas horas mais difíceis ao longo desta jornada.

Aos meus familiares, Zilda, Misael, André, Ana Cláudia e Raval, por toda a ajuda e incentivo em momentos importantes durante este trabalho.

À Profa Maria Isabel da Silva Leme, a quem devo integralmente este trabalho, por toda ajuda, orientação, compreensão, carinho e confiança ao longo destes anos.

À Profa Fraulein Vidigal de Paula, pela amizade e pela importante contribuição para meu crescimento intelectual.

À Profa Sylvia Domingos Barrera, por suas significativas contribuições para o aperfeiçoamento deste trabalho.

À Profa Edda Bomtempo, por me inspirar a investigar cada vez mais a importância do lúdico infantil.

À Olívia, por todos os auxílios emergenciais junto à secretaria do departamento.

À Coordenação do PSA, por me permitir finalizar este trabalho.

Esta é a verdade: a vida começa quando
a gente compreende que ela não dura muito.

Millôr Fernandes

RESUMO

Queiroz, A. C. M. (2013). *As concepções de leitura envolvidas nos programas infantis de televisão*. Dissertação de Mestrado, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

A presente pesquisa identificou as concepções de leitura em programas televisivos que manipulam oral e visualmente a linguagem em português voltados ao público infantil de 0 a 7 anos de idade veiculados na programação televisiva da cidade de São Paulo e em DVDs vendidos em lojas de porte nacional. Pesquisaram-se os programas de televisão voltados ao público infantil por meio da programação dos canais transmitidos na cidade de São Paulo e identificaram-se os DVDs infantis vendidos nas lojas virtuais “*Americanas.com*” e “*Submarino.com*”. Informações para identificação da manipulação da linguagem oral e visual em português e sobre a produção dos programas infantis foram levantadas no site de televisão de veiculação do mesmo e no caso de DVDs, no site de vendas. Dos 211 programas veiculados na televisão gratuita e paga e aproximadamente dos 2000 títulos de DVDs levantados que são voltados ao público infantil, apenas 1 programa de televisão e 2 séries de DVDs apresentaram manipulação visual e oral da linguagem em português. Estes programas foram analisados com base nas duas principais concepções teóricas de leitura Construtivista e da Psicologia Cognitiva, identificando-se em seu conteúdo a presença de uma ou dessas duas (mista) concepções. O programa de televisão “Vila Sésamo”, de acordo com sua produtora é baseado nas concepções da Psicologia Cognitiva, dado que foi confirmado por meio desta pesquisa. As séries “Galinha Pintadinha” e “Xuxa só para baixinhos” apresentaram a manipulação visual em português no formato de legendas, estilo “*close caption*”. Apresentaram concepção mista de leitura os 3 volumes do DVD “Galinha Pintadinha” e os volumes 4 a 11 da série “Xuxa só para baixinhos”. Os volumes 1 a 3 de “Xuxa só para baixinhos” apresentaram concepção construtivista de leitura. As produtoras de “Galinha Pintadinha” e “Xuxa só para baixinhos” não descrevem se utilizaram alguma concepção de leitura para a criação dos programas. Conclui-se que a programação infantil com manipulação visual da linguagem em português é escassa e que apenas a produtora do programa “Vila Sésamo” identifica a concepção de leitura utilizada para sua criação com intuito de auxiliar o desenvolvimento de habilidades necessárias à aquisição de leitura pelas crianças.

Palavras-chave: Psicologia Escolar, Psicologia Cognitiva, Construtivismo, Alfabetização, Televisão.

ABSTRACT

Queiroz, A. C. M. (2013). *The conceptions of reading on children television shows*. Dissertação de Mestrado, Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

This research identified the conceptions of reading in television programs that manipulate oral and visual language in Portuguese geared to children 0-7 years of age aired on television programming in the city of São Paulo and through DVDs sold in national scale stores. Television programs focused on children were surveyed through the schedule program of channels transmitted in São Paulo and identified through the DVDs for children that were sold in virtual stores "Americanas.com" and "Submarino.com." Information identifying the manipulation of visual and oral language in Portuguese on the production of children's programs were surveyed on site serving the television and in the case of DVDs, the sales site. Of the 211 programs available on free and cable television and the 1906 DVD titles that were surveyed that are directed to children, only 1 television show and 2 DVDs series demonstrated manipulation of visual and oral language in Portuguese. These programs were analyzed based on the concepts of constructivist and cognitive psychology reading literature and its contents was identified in the presence of one or two of these (mixed) conceptions. The television program "Sesame Street," according to its producer is based on the concepts of Cognitive Psychology, as was confirmed by this research. The series "Galinha Pintadinha" and "Xuxa só para baixinhos" presented visual manipulation of Portuguese on subtitles format, style "closed captioning". The 3 volumes of the DVD "Galinha Pintadinha" and volumes 4 - 8 of the series "Xuxa só para baixinhos" showed mixed concepts of reading. Volumes 1-3 and 9-11 of "Xuxa só para baixinhos" presented constructivist conception of reading. The producers of "Galinha Pintadinha" and "Xuxa só para baixinhos" did not report if there was any conception of reading basing the creation of the programs. We conclude that tv show programming for children with oral and visual manipulation of language in Portuguese is scarce. It was verified also that only the producer of the program "Sesame Street" identifies the conception of reading basing its creation which is assisting the development of skills necessary reading acquisition by children.

Keywords: Educational Psychology, Cognitive Psychology, Construtivism, Literacy, Television.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Programas infantis transmitidos nos canais de televisão em São Paulo.....	47
Tabela 2. Análise dos episódios de Galinha Pintadinha volume 1	77
Tabela 3. Análise dos episódios de Galinha Pintadinha volume 2	81
Tabela 4. Análise dos episódios de Galinha Pintadinha volume 3	83
Tabela 5. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 1	85
Tabela 6. Análise dos episódios Xuxa Só para Baixinhos volume 2	87
Tabela 7. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 3	91
Tabela 8. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 4	95
Tabela 9. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 5	97
Tabela 10. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 6	101
Tabela 11. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 7	103
Tabela 12. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 8	105
Tabela 13. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 9	108
Tabela 14. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 10	110
Tabela 15. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 11	112
Tabela 16. Análise dos episódios de Vila Sésamo, quadro “A letra do dia”	115

LISTA DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1.</i> Veiculação dos programas infantis de televisão de acordo com emissão (gratuita ou paga)	68
<i>Gráfico 2.</i> Veiculação dos programas infantis de televisão gratuita e paga de acordo com sua classificação	69
<i>Gráfico 3.</i> Veiculação dos programas infantis na televisão paga de acordo com sua classificação	70
<i>Gráfico 4.</i> Veiculação dos programas infantis na televisão gratuita de acordo com sua classificação.	71
<i>Gráfico 5.</i> Veiculação dos programas infantis classificados como educativos nos canais da televisão gratuita.	71
<i>Gráfico 6.</i> Veiculação dos programas infantis classificados como educativos nos canais da televisão em geral (gratuita e paga).....	72
<i>Gráfico 7.</i> Porcentagem dos programas infantis que manipulam a linguagem oral e visual em português.	73

LISTA DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Galinha Pintadinha Volume 1, música “Indiozinhos”	41
<i>Figura 2.</i> Galinha Pintadinha Volume 1, música “Indiozinhos”	41
<i>Figura 3.</i> Galinha Pintadinha Volume 1, música “Indiozinhos”	42
<i>Figura 4.</i> Xuxa só para baixinhos, volume 1, música “Batatinha bem quentinha”	43
<i>Figura 5.</i> Xuxa só para baixinhos, volume 4, música “Nadando com o Teddy”	44
<i>Figura 6.</i> Xuxa só para baixinhos, volume 2, música “Chefinho Mandou”	45
<i>Figura 7.</i> Xuxa só para baixinhos, volume 4, música “Estátua”	45
<i>Figura 8.</i> Xuxa só para baixinhos, volume 7, música “Dança da Laranja”	46
<i>Figura 9.</i> Xuxa só para baixinhos, volume 10, música “Salada de Frutas”	46
<i>Figura 10.</i> Abertura quadro “A letra do dia” do programa “Vila Sésamo”	74
<i>Figura 11.</i> Apresentação da letra do dia em “Vila Sésamo”	74
<i>Figura 12.</i> Apresentação de um animal que se inicia com a letra G, em “Vila Sésamo”	75
<i>Figura 13.</i> Apresentação do objeto e palavra escrita em “Vila Sésamo”	76

SUMÁRIO

1. Introdução	10
1.1 Aprendizagem de leitura e o papel da Alfabetização	10
1.2 O ensino da leitura no Brasil	13
1.3 O Construtivismo e a Psicologia Cognitiva	17
1.4 A Televisão e a infância.....	22
1.5 Televisão e educação	25
1.6 A família e a televisão	27
2. Objetivo e Hipótese	31
2.1 Objetivos	31
2.2 Hipótese	31
3. Método	32
3.1 Identificação das fontes de pesquisa e levantamento de documentos (pesquisa videográfica).....	32
3.2 Procedimento para seleção dos programas infantis e episódios	34
3.2.1 <i>Seleção dos Programas Infantis</i>	34
3.2.2 <i>Seleção dos episódios</i>	34
3.3 Aquisição e visualização dos vídeos selecionados para análise	35
3.4 Procedimento para análise dos vídeos	36
4. Resultados	39
4.1 Programas infantis em DVDs e Blu-rays	39
4.1.1 DVD Galinha Pintadinha	40
4.1.2 DVD Xuxa só para Baixinhos	42
4.2 Programas infantis nos canais de televisão gratuitos e pagos	47
4.2.1 Programa Vila Sésamo	73
4.3 Tratamento dos Resultados	76
4.3.1. <i>Galinha Pintadinha</i>	76
4.3.2. <i>Xuxa só para baixinhos</i>	85
4.3.3 <i>Vila Sésamo</i>	115
5. Discussão.....	119
6. Conclusão	126
7. Referências Bibliográficas	127

1. Introdução

1.1 Aprendizagem de leitura e o papel da Alfabetização

Ler e escrever são habilidades fundamentais no mundo moderno, sobre as quais se apóiam diversas outras habilidades necessárias para a vivência em sociedade. As demandas atuais requerem muito mais das pessoas do que apenas saber ler e escrever. Num período em que há integração dos mercados mundiais, troca rápida e constante de informações de maneira escrita (emails, mensagens de texto em celular, páginas na internet, entre outros), as empresas possuem operações em diversos países e o tempo de permanência em cada emprego é cada vez menor. A troca de emprego é bastante comum e repete-se diversas vezes ao longo da vida das pessoas. Nesse cenário, as habilidades cognitivas, psicológicas e sociais das pessoas são avaliadas frequentemente, seja para conseguir um emprego, seja para ingressar no ensino superior ou até mesmo para fazer compras em um supermercado. Saber ler e escrever é a primeira e sobre a qual tantas outras habilidades requeridas para a inserção social e econômica se fundamentam. A proficiência em leitura e escrita é uma forte demanda atual e sua necessidade intensificou-se nos últimos anos.

De acordo com Le Goff (2005) a escrita tornou-se parte importante da vida social a partir de Carlos Magno. Essa importância foi marcada quando a expedição de documentos econômicos, políticos e educacionais passou a ser realizada com frequência.

De acordo com Moraes (1996) o alfabeto foi resultado da adaptação de um sistema pré-alfabético já existente na época. O alfabeto passa então a representar de forma visual, concreta e duradoura o que já existia há milhares de anos, a linguagem oral. Essa representação se apresenta por meio dos fonemas, e a linguagem escrita ocidental se desenvolve na representação de sons em letras, ou seja, na relação fonema-grafema.

Portanto, podemos verificar que ler não é um processo natural para o ser humano (Moraes, 1996; Capovilla e Capovilla, 2003; Maluf, 2003; Maluf e Sousa, 2004; Brasil, 2007; Seabra et al, 2010). Ler, de acordo com Brasil (2007) consiste na

capacidade de extrair a pronúncia e o sentido de uma palavra a partir de sinais gráficos. Implica, portanto, a capacidade de identificar uma palavra e seu significado. As representações gráficas dos sons da linguagem oral são representações arbitrárias, ou seja, não são aprendidas naturalmente em função apenas do desenvolvimento físico e cognitivo (Morais, 1996). De acordo com esse autor, a linguagem falada próxima à comunicação linguística atual existe há pelo menos 30 mil anos, mas a linguagem escrita é muito mais recente, com cerca de 6 mil anos de existência.

Dessa forma, a alfabetização, entre outros objetivos, consiste no processo de ensino-aprendizado das correspondências som-letra, som-palavras, que nos habilita a ler e escrever (Morais, 1996; Maluf, 2003; Brasil, 2007; Maluf e Guimarães, 2008). O objetivo e o resultado da alfabetização é a aquisição da habilidade de leitura e de habilidades de escrita.

Ainda, de acordo com pesquisadores cognitivistas, ler pode ser considerado um processo de aprendizagem o qual *"depende essencialmente de uma conquista crucial pelo educando que é a compreensão, alcançada com a mediação de leitores proficientes, do princípio subjacente do código alfabético"* (Observatoire National de La Lecture, Centre National de Documentation Pédagogique, 2001, p1-2 em Seabra, 2010).

Embora seja consenso que o domínio do código é necessário para “saber-ler”, ele não é suficiente para seu desenvolvimento (Maluf e Guimarães, 2008). Aprender a ler e ler com proficiência ajuda o leitor a compreender o material que está sendo lido, uma vez que *"para que haja compreensão, a identificação de palavras deve ocorrer de forma imediata, isto é, com velocidade e precisão"* (Brasil, 2007). Dessa forma, apenas decodificar os grafemas em fonemas não é o suficiente para a leitura com compreensão. É fundamental que seja alcançada a leitura com proficiência, por meio da qual é possível compreender o material lido. Em resumo, de acordo com Capovilla,

Ler requer proficiência em dois conjuntos de competências: reconhecer palavras e compreender o significado de textos. Reconhecer (ou identificar) palavras é a primeira e mais importante tarefa-a única tarefa específica ao processo de aprender a ler. Depois que a criança se torna proficiente, sua

capacidade para identificar palavras lhe permite focalizar a atenção no processo de compreensão (Capovilla et al, 2004, p 22).

Ainda, de acordo com Brasil (2007) aprender a ler requer além de compreender o princípio alfabético (correspondências entre grafemas e fonemas), também a habilidade de segmentar sequências ortográficas de palavras escritas em grafemas, segmentar sequências fonológicas de palavras faladas em fonemas e usar regras de correspondências grafema-fonema para decodificar informação. Quanto melhor o indivíduo dominar estas habilidades, menor atenção explícita deverá conceder à leitura e maior velocidade terá, o que favorece a compreensão do material a ser lido (Maluf, 2003; Brasil, 2007; Seabra, 2010).

Para Gombert (2003), a criança aprende a falar e compreender a linguagem oral sem que lhe seja necessário conhecer conscientemente a estrutura formal (fonológica e sintática) de sua língua. Gombert (2003) e Paula e Leme (2010) apontam dois níveis do desenvolvimento da capacidade para controlar os elementos lingüísticos: primeiro o controle implícito seguido do controle explícito. O controle implícito refere-se à sensibilidade a regularidades características da língua sem necessidade de reflexão nem de consciência sobre o mesmo. Esse tipo de controle é desenvolvido pelo contato com a linguagem oral e escrita dentro e fora da escola. Entretanto, para ler e escrever é necessário um nível mais alto de abstração, elaboração e controle porque, como já colocado anteriormente, as representações gráficas dos sons da linguagem oral são arbitrárias (Moraes, 1996). Ao contrário do que muitos pensam, o simples contato prolongado com a escrita não é suficiente para instalar na criança habilidades de tratamento desse nível. Esse nível refere-se ao controle explícito dos elementos lingüísticos e é adquirido por meio da educação formal na escola, quando a criança aprende a utilizá-los para decodificar, compreender e produzir a linguagem escrita.

Gombert (2003) afirma que além do desenvolvimento de capacidades específicas ao tratamento dos perceptos lingüísticos visuais, são necessárias capacidades metalingüísticas (conhecimento fonológico, morfológico e sintático), sendo que o contato com a escrita provoca a aparição de capacidades metafonológicas e vice-versa. Para Paula e Leme (2010) este contato frequente com conteúdos escritos permite à criança a extração de regularidades do ambiente e formação de associações importantes para a aquisição de conhecimentos

implícitos sobre a linguagem, que se mostrarão importantes para o desenvolvimento posterior da habilidade de leitura e escrita.

Maluf e Gombert (2008) afirmam que o caráter automático da leitura proficiente seria originário dessas aprendizagens implícitas, que se efetuam sobre a base da frequência e da qualidade com que a linguagem escrita é manipulada.

Diante do acima exposto, pode-se inferir que a criança ao interagir com o ambiente está constantemente aprendendo, seja implícita ou explicitamente. A forma como este ambiente se apresenta desempenha papel fundamental no desenvolvimento da competência de leitura e escrita. Um ambiente rico em oportunidades de manipulação da linguagem oral e escrita e que estimula habilidades relevantes para o desenvolvimento da linguagem é de suprema importância desde a pré-escola, como uma forma de preparar melhor a criança para sua posterior alfabetização.

A alfabetização, portanto, deve ser considerada sob 3 aspectos: habilidade de decodificar e codificar, ou seja, a relação grafema-fonema e fonema-grafema; a questão da compreensão leitora e além disso, a consideração da alfabetização como um processo social, como afirma Soares (2003 e 2007), que ressalta a importância do aprendiz tomar conhecimento das funções e significados da escrita, conforme o contexto social no qual está inserido.

1.2 O ensino da leitura no Brasil

Com a proclamação da República e institucionalização dos estabelecimentos de ensino, a Escola assumiu o papel de propulsora do esclarecimento para a população iletrada. Saber ler e escrever passou a ter conotação de modernização e desenvolvimento social. A leitura e a escrita tornaram-se fundamentos da escola obrigatória, leiga e gratuita. Dessa forma, ler e escrever passaram a ser ensinados de maneira organizada, sistemática e intencional. Surge a demanda por profissionais especializados (Mortatti, 2000).

Desde esta época há recorrentes dificuldades da escola em atender sua tarefa fundamental: alfabetizar. Por praticamente um século os esforços de

mudança para obter sucesso nessa tarefa se concentraram na questão dos métodos de ensino da leitura e escrita (Mortatti, 2000).

O primeiro momento da alfabetização se caracterizou pela precariedade de materiais, pois estes eram editados ou produzidos na Europa. Para o ensino da leitura, utilizavam-se neste momento métodos da marcha sintética (das partes para o todo): da soletração (alfabético) para o nome das letras; método fônico (correspondências letra-som) e da silabação. O ensino partia da apresentação das letras, seus nomes e seus sons para posteriormente apresentar sílabas, palavras e frases. Durante este período, o ensino da escrita era restrito à caligrafia e ortografia na forma de cópias, ditados e formação de frases (Mortatti, 2000 e Rego, 2006).

De acordo com Mortatti (2000), no final do século XIX foram produzidas as primeiras cartilhas brasileiras, baseadas nos métodos de marcha sintética (soletração, fônico e silabação).

Na década de 1880, o "método João de Deus" foi difundido por meio de sua cartilha "Cartilha Maternal ou Arte da Literatura" publicada em Portugal. Este método consistia em iniciar o ensino da leitura pela palavra, para depois fazer uma análise fonética da mesma (Mortatti, 2000).

A partir de 1890, com a reforma na instrução pública no estado de São Paulo, houve, em 1896 a criação do "Jardim da Infância" na Escola-Modelo Anexa, com objetivo de "cuidar das crianças para que crescessem e amadurecessem", sendo que nesse jardim não deveriam haver letras (Soares, 2009). Neste momento, os professores desenvolviam atividades práticas de acordo com o novo modelo analítico e disseminaram este método que passou a ser obrigatório nas escolas públicas paulistas (Mortatti, 2000).

De acordo com o método analítico, o ensino da leitura deveria partir do todo para as partes e as cartilhas produzidas nesta época basearam-se no método da marcha analítica - nos processos de palavração e sentencição (Mortatti, 2000).

Ao final da década de 1910, inicia-se a utilização do termo "Alfabetização" para o ensino da leitura e escrita, sendo este tratado como uma questão de ordem didática subordinada às questões de ordem psicológica da criança.

A partir da década de 1920 muitos professores manifestaram desagrado em utilizar o método analítico e notou-se a crescente utilização de métodos mistos

(analítico-sintéticos e vice-versa). A partir da década de 1930, a importância do método de alfabetização passou a ser relativizada e as cartilhas passaram a se basear em métodos mistos. Nesta época, o método de ensino se subordinava ao nível de maturidade das crianças, conhecido como "prontidão para alfabetização" (Mortatti, 2000).

A "prontidão para alfabetização" dizia respeito ao nível de desenvolvimento motor e de habilidades de reconhecimento de palavras e letras que as crianças apresentavam antes do processo formal de alfabetização que era avaliada por meio do "*Teste ABC para verificação da maturidade necessária ao aprendizado da leitura e escrita*" (Mortatti, 2006). Entre 1930 e 1980, em função das discordâncias dos professores ao método analítico, notou-se o crescimento da utilização dos métodos mistos de alfabetização.

Devido ao grande fracasso da escola na alfabetização, na década de 1980, foram buscadas mudanças com intuito de solucionar este problema. Nesta época introduziu-se no Brasil o pensamento Construtivista sobre a alfabetização, principalmente de acordo com os estudos de Emilia Ferreiro e colaboradores em vista da sua adoção em países da América Latina. Iniciou-se o questionamento sobre as práticas tradicionais e surgiu a necessidade de se questionar a importância do método no processo de alfabetização. Neste período o Construtivismo institucionalizou-se na rede pública de ensino (Mortatti, 2000).

As ideias construtivistas de Emilia Ferreiro ganharam notoriedade no Brasil e deslocaram ênfase do "como se ensina" (método) para o "como se aprende" (aprendizagem). A adoção das ideias construtivistas por sistemas educacionais brasileiros levou ao abandono do uso de exercícios de prontidão – atividades de coordenação motora e discriminação visual e auditiva, comumente realizados por meio de cartilhas – e inserção de textos do cotidiano, como bulas de remédios e notícias de jornais aos materiais didáticos infantis (Santos e Mazzeu, 2013).

Os métodos de alfabetização propostos eram baseados em modelos de aprendizagem. O método sintético baseava-se no modelo ascendente (ou *bottom-up*), que aborda o processo de leitura partindo das unidades menores (letras) para as maiores (frases e texto). Dessa forma, o método sintético enfatizava o início do ensino da alfabetização com exercícios de nomeação de letras e silabação. Já o

modelo descendente (ou *top-down*), considera que a leitura inicia-se em unidades mais amplas e globais – texto e frases para seguir em direção a unidades menores, as sílabas e as letras. Este modelo servia de base para o método analítico de alfabetização, que enfatizava exercícios que partiam do ensino de configurações mais globais com sentido (texto, frase e palavras) para depois ensinar seus elementos constituintes (sílabas e letras) (Santos e Kader, 2012).

Como será apresentado a seguir, a visão de alfabetização do construtivismo proposta por Emilia Ferreiro é coerente com o modelo descendente de aprendizagem e consiste em um processo de construção gradual da linguagem escrita em etapas, referidas como hipóteses, que iniciam em concepções concretas culminando na compreensão do sistema como representação abstrata e arbitrária da fala (Ferreiro e Teberosky, 1986).

Houve intensa discussão entre os adeptos dos métodos tradicionais (fônico, de soletração e silabação) e os adeptos do pensamento Construtivista - que frequentemente nomeiam o processo de aquisição de leitura e escrita de "letramento". A produção de cartilhas "construtivistas" institucionalizadas - como a série "Alfabetização" (Abreu, 2000) distribuída pela Secretaria de Ensino Fundamental no Nordeste e "Descobrimos a Vida" (Cardoso, 2011) - passaram a conviver com as cartilhas "tradicionais" - por exemplo, "Caminho Suave", "Casinha Feliz" e "Pipoca" de acordo com levantamento feito por Cardoso (2011). Atualmente a abordagem construtivista na alfabetização está institucionalizada nacionalmente, conforme regem os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (Mortatti, 2000).

Percebe-se atualmente a desvalorização do método na alfabetização, com o errôneo entendimento de que a aprendizagem independe do método de ensino. Diante disso, pesquisadores opostos a isto tem proposto métodos de alfabetização, muitos deles resgatando antigos métodos como o da marcha sintética (Mortatti, 2000; Soares, 2007).

De acordo com diversos autores (Morais, 1996; Mortatti, 2000; Maluf 2003; Ferreira e Guimarães 2008; Seabra, 2010), por ser um processo sistemático e intencional, a alfabetização não pode prescindir de método, sendo esta uma questão muito importante, mas não única. De acordo com Mortatti (2000) e com Soares (2009) a alfabetização deve antes de tudo permitir não apenas decodificar e

codificar, mas dar condições aos cidadãos de exercerem seus papéis em defesa de seus direitos e ingressarem no tão importante - e excludente - mundo letrado.

1.3 O Construtivismo e a Psicologia Cognitiva

O Construtivismo, que se baseia principalmente na inserção da criança em atividades de leitura para o desenvolvimento da habilidade de leitura e escrita, utiliza-se, dentre outras, de atividades que levam a criança a familiarizar-se com a materialidade do texto e a enriquecer o seu vocabulário. Esta atividade, leitura oral de histórias, não deve ser desvinculada de uma análise mais profunda do texto e das ilustrações que o acompanham (Soares, 2009).

De acordo com a proposta construtivista de Emília Ferreiro (1986), que foi baseada na teoria piagetiana do desenvolvimento e complementada de acordo com princípios psicolinguísticos, muito antes de entrar no ensino formal, as crianças convivem com a escrita, em função do contexto grafocêntrico atual, o que faz com que elas ingressem na escola com uma ideia e com hipóteses formadas sobre o código escrito. Nessa convivência, de acordo com a autora, se constrói a alfabetização e o letramento, por meio das concepções da língua escrita, das funções do ler e do escrever, e do conhecimento de letras e números.

Segundo Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1986) a criança evolui gradualmente no seu processo de compreensão da leitura. As autoras afirmam que a criança constrói a linguagem escrita através de um processo construtivo. Neste processo há uma progressão regular nos problemas que enfrenta e nas soluções que encontra, o que levou a autora a dividir essa aquisição da linguagem escrita em 3 estágios. Estes estágios são consecutivos e assim classificados: o primeiro corresponde à distinção entre o modo de representação icônico e o não icônico, chamado de estágio pré-silábico; o segundo corresponde à construção de formas de diferenciação da quantidade e qualidade de grafias, chamado de silábico; e, um terceiro estágio que relaciona-se à fonetização da escrita (inicia-se no período silábico, passa pelo estágio silábico-alfabético e culmina no período alfabético).

No estágio pré-silábico, a criança acredita que pode escrever com desenhos e ao tentar várias abordagens globais, descobre que a escrita não representa o

objeto a que se refere, mas sim a representação sonora do seu nome. Quando a criança se dá conta de que desenhos e letras são diferentes, costuma aparecer uma hipótese conceitual que atribui a cada letra uma sílaba oral. De acordo com Weisz (1988), esta hipótese silábica em conjunto com as informações que recebe do mundo gera na criança conflitos cognitivos que, segundo Ferreiro e Teberosky (1986) vão desestabilizando esta hipótese e construindo um novo processo quanto à linguagem. Esse processo irá culminar na noção de que a sílaba não é uma única unidade, que pode ser reanalisável em elementos menores. Quando isso acontece, a criança ingressa no estágio chamado pelas autoras de silábico-alfabético.

O próximo conflito enfrentado pela criança é perceber que uma sílaba não pode ser formada por apenas uma letra (na maioria dos casos) e que apenas duplicar as letras não resolve o problema. Nessa fase, chamada de estágio alfabético pelas autoras, a criança irá perceber também que a identidade do som não garante a identidade das letras, nem vice-versa, o que a levará a construir hipóteses ortográficas sobre a linguagem (Ferreiro e Teberosky, 1986).

Embora as autoras afirmem que não criaram um método de alfabetização, muitas de suas idéias são utilizadas no método construtivista de ensino de leitura e escrita, como identificado na série de apostilas “Alfabetização” (Abreu, 2000) distribuída pela Secretaria de Educação Fundamental no Nordeste do Brasil. De acordo com esta abordagem, a importância para a aprendizagem consiste nas relações com o ambiente e nas relações que são estabelecidas entre o aprendiz e o ambiente de aprendizado bem como com o ambiente em geral. Métodos sistematizados são menos importantes do que a maneira como o ambiente se apresenta ao aprendiz. Este ambiente deve favorecer as relações sociais e ser estimulante. Por meio da exploração deste ambiente e da interação com os outros indivíduos que se dá a aprendizagem, neste caso, o domínio da linguagem escrita (Oliveira, 2002).

Já para a abordagem da Psicologia Cognitiva, que enfatiza a importância do domínio do princípio alfabético na alfabetização, há o entendimento de que a escrita não se desenvolve somente a partir da exposição a textos num ambiente letrado por não ser um fenômeno natural. Para se adquirir a habilidade de leitura e escrita é imprescindível a sistematização do estudo e a aquisição do domínio alfabético, visto que este é composto de representações visuais de elementos sonoros de maneira

arbitrária (Morais, 1996; Gombert, 2003; Maluf 2003; Brasil, 2007; Seabra 2010).

Frith (1984) divide o desenvolvimento da leitura e da escrita em três fases sequenciais, sendo cada uma subdividida em dois níveis. Para este autor, no início do desenvolvimento da leitura e da escrita a criança possui um vocabulário visual limitado, porém que a permite reconhecer algumas palavras familiares. Nesta fase, a criança utiliza a estratégia logográfica de reconhecimento e não é capaz de analisar as palavras, sendo a diferenciação entre as palavras feita com base na presença ou ausência de características gráficas evidentes (por exemplo, a letra inicial da palavra). Nesta etapa a criança utiliza-se de pistas contextuais para adivinhar as palavras não-familiares num texto, não sendo capaz de ler estas mesmas palavras se apresentadas individualmente. De acordo com Maluf (2003) neste estágio a informação linguística não é tratada como tal, e o nível de sucesso nesse reconhecimento de palavras tem pouca relação com o sucesso posterior na aprendizagem da leitura.

A segunda fase, chamada pelo autor de estágio alfabético, caracteriza-se pela compreensão do princípio alfabético, quando a criança compreende a importância da posição e do som de cada letra em cada palavra. Isso torna possível a aquisição da escrita (codificação) primeiro e, em seguida, da leitura (decodificação) de palavras não familiares regulares e de palavras inventadas, pois a criança consegue utilizar a correspondência grafema-fonema. O segundo nível desta fase é caracterizado pela aplicação dessas regras de correspondência tanto para a escrita quanto para a leitura, identificando-se a proficiência fonética, quando a criança é capaz de pronunciar palavras que não fazem parte de seu vocabulário visual (Guimarães, 2005). De acordo com Maluf (2003), neste estágio a criança utiliza as correspondências entre unidades maiores (não apenas uma única letra) e explora analogias entre as palavras, principalmente por meio de rimas.

De acordo com Frith (1984), a criança entra na fase seguinte, chamada de ortográfica, quando apresenta habilidades ortográficas visuais que lhe permite reconhecer automaticamente palavras, sem necessidade de converter cada grafema em fonema, por meio da identificação de grupos de letras. De acordo com Maluf (2003) este estágio é determinado por três fatores: a automatização da leitura alfabética, as dificuldades da decodificação quando diante de palavras irregulares e a atenção a grupos de letras que tem valor semântico, os morfemas. As habilidades

deste estágio desenvolvem-se primeiro na leitura e depois na escrita, segundo Frith (1984). Segundo este autor, o desenvolvimento em leitura e em escrita não são independentes, pelo contrário, ocorrem de forma paralela e complementar, sendo que um impulsiona o desenvolvimento do outro.

Como mencionado acima, para a concepção cognitivista de leitura a escrita representa os sons da fala, portanto, para dominar a leitura e a escrita é fundamental conhecer as relações entre os sons e seus correspondentes visuais, os grafemas. O conhecimento e a reflexão sobre os elementos que compõem a escrita é chamado de consciência metalinguística, que pode ser entendida como um termo genérico que envolve diferentes tipos de habilidades, tais como: segmentar e manipular a fala em suas diversas unidades (palavras, sílabas, fonemas); separar as palavras de seus referentes (estabelecer diferenças entre significados e significantes); perceber semelhanças sonoras entre palavras; julgar a coerência semântica e sintática de enunciados (Barrera, 2003).

De acordo com Barrera, a atividade metalinguística *envolve a atenção consciente aos aspectos formais da linguagem (níveis fonológico, morfológico e sintático) e não apenas ao seu conteúdo* (Barrera, 2003, p 66).

Ao nível fonológico refere-se comumente a chamada consciência fonológica, habilidade com a qual a criança consegue isolar e manipular fonemas, sílabas e rimas e fazer julgamentos sobre estes segmentos sonoros. A consciência fonológica é demonstrada quando a criança é capaz de identificar palavras escritas que iniciam com o mesmo som (aliteração), terminam com o mesmo som (rima) e consegue também identificar o som correspondente a cada letra, de forma de é capaz de ler e escrever palavras não familiares ou inexistentes (pseudopalavras).

O nível morfológico corresponde ao conhecimento e manipulação pela criança dos morfemas, as menores unidades linguísticas com significado. A criança demonstra habilidade de consciência morfológica quando é capaz de identificar os morfemas, suas flexões derivacionais, composições, funções e relações na frase. Já o nível sintático refere-se à reflexão sobre a estrutura sintática da língua, sendo que por meio desta habilidade a criança é capaz de identificar incoerências sintáticas e corrigi-las.

Estas habilidades metalinguísticas são fundamentais para o desenvolvimento

da leitura e da escrita, uma vez que o sistema alfabético é baseado na associação entre grafema-fonema (Barrera, 2003).

As críticas à abordagem da Psicologia Cognitiva sobre a alfabetização baseiam-se principalmente na interpretação de que codificar e decodificar sons e palavras superam a necessidade de compreensão da leitura, o que torna o processo mecânico e desvinculado de significado (Soares, 2004). Entretanto, esta crítica é rebatida por pesquisadores da Psicologia Cognitiva ao afirmar que *"a essência - não o objetivo - de aprender a ler consiste em traduzir letras em sons que fazem sentidos (...) No entanto ela não esgota nem seu sentido nem o seu objetivo: o objetivo da leitura é permitir ao leitor compreender, interpretar e modificar o texto, dialogando com ele."* (Brasil, 2007, p 27).

Gombert (2003) aponta a importância do controle da identificação de palavras (decodificação) para a compreensão, mas ressalta que dominar apenas a decodificação não é o suficiente. O autor indica que outras habilidades são importantes para a compreensão, como o reconhecimento rápido de palavras sucessivas que permite a manutenção da sequência de palavras na memória de curto prazo e a ativação automática de conhecimentos sintáticos implícitos e semânticos, garantindo assim a compreensão do material lido.

Portanto, concorda-se que

Embora as atividades de alfabetização e letramento diferenciem-se tanto em relação às operações cognitivas por elas demandadas quanto em relação aos procedimentos metodológicos e didáticos que as orientam, essas atividades devem desenvolver-se de forma integrada O essencial é que as crianças estejam imersas em um contexto letrado e que nesse contexto sejam aproveitadas, de maneira planejada e sistemática, todas as oportunidades para dar continuidade aos processos de alfabetização e letramento que elas já vinham vivenciando antes de chegar à instituição de educação infantil (Soares, 2009)

Diante disso, mostra-se fundamental a consideração do contexto vivido pela criança no processo de alfabetização. Um componente importante deste contexto é a brincadeira. O lúdico é bastante presente nesta idade, o que desperta o interesse de diversos pesquisadores sobre a importância do brincar para o desenvolvimento

infantil (Piaget, 1951; Vigotsky, 1978; Moyles 2006).

Outro componente importante do contexto infantil atualmente são as mídias. Dentre elas destaca-se o papel da televisão. De acordo com Gouvêa (2006), as crianças em idade de alfabetização passam mais tempo diante da televisão do que envolvidas em qualquer outra atividade.

1.4 A Televisão e a infância

De acordo com Gouvêa (2006), no Brasil as crianças em idade pré-escolar e escolar passam em média 4 horas e meia em frente à televisão: mais tempo do que na própria escola, do que com outras crianças ou do que em quaisquer outras atividades. Diante disso, nota-se que além das brincadeiras, outro componente importante do contexto de vida da criança em fase de alfabetização é a televisão.

A televisão chegou ao Brasil em 1950 e desde então penetrou rápida e amplamente na cultura brasileira (Baccega, 2002). Na década de 1970 existiam aproximadamente 5 milhões de aparelhos de televisão nos lares brasileiros, para uma população estimada em 85 milhões de pessoas (Jornal do Brasil, 15/03/1970). De acordo com o IBGE, em 2009, dentre os domicílios brasileiros, 95,7% possuíam ao menos um aparelho de televisão e 72,7% aparelho de DVD (IBGE, 2010)

Sobre a programação televisiva, Otondo (2002) relata que os primeiros programas educativos de televisão foram resultado de uma imposição do governo em 1961. Em 1969, o Governo do Estado de São Paulo criou a Fundação Padre Anchieta e neste mesmo ano começou a funcionar a TV Cultura. Em 1975, 21 dos estados brasileiros já possuíam canais educativos regionais.

De acordo com o Decreto-Lei 239 de 28 de Fevereiro de 1967, os canais de televisão educativos não poderiam veicular publicidade e sua programação deveria ser composta de cursos, palestras e programas educacionais. O objetivo era atingir os milhões de jovens e adultos sem escolarização, tanto que em 1971 foram oficializados os tele-cursos e a concessão de diplomas (Otondo, 2002). Como os programas educativos da época reproduziam o cenário de sala de aula,

distanciavam-se substancialmente dos demais programas televisivos que se apresentavam muito mais atrativos, com movimentos, sons e cores para chamar a atenção do telespectador. Consequentemente, houve pouca audiência para estas modalidades de programas educativos e maior audiência para os canais de televisão com programação comercial (Otondo, 2002).

Diante deste fato, em 1972 foi criado o programa educativo Vila Sésamo no Brasil, uma co-produção internacional do programa *Sesame Street*, de origem norte-americana. A produção de *Sesame Street* foi baseada em estudos sobre o modo de pensar e aprender das crianças em cada faixa etária, principalmente de acordo com o modelo piagetiano de aquisição do conhecimento (Greenfield, 1988). Este programa foi veiculado pela TV Cultura e TV Globo e obteve altos índices de audiência até 1977 quando se encerrou (Witter e Lomônaco, 1987). O programa voltou a ser apresentado, numa nova edição em 2007 pela TV Cultura. A contribuição deste programa para a educação foi bastante pesquisada no Brasil e nos Estados Unidos (Greenfield, 1988). Uma das conclusões de diversos pesquisadores é que o programa, pela maneira como é apresentado (com cores, movimento, repetição e músicas de curta duração em quadros de no máximo 3 minutos), é capaz de tornar a criança num espectador ativo, com estimulação do raciocínio e de imitações verbais ou físicas (Greenfield, 1988).

Sobre a imitação, Witter e Lomônaco (1987) ressaltam que parte importante do repertório de comportamentos é aprendido por observação de modelos sociais, sejam eles reais ou simbólicos. Os autores destacam o papel modelador da televisão (como modelo social simbólico) quando estes modelos representam respostas novas para o telespectador, que posteriormente as reproduz de forma semelhante de acordo com uma história de condicionamento anterior.

Em 1990, a TV Cultura produziu e começou a transmitir o programa educativo Programa Rá-Tim-Bum e, em 1994, outro programa educativo, o Programa Castelo Rá-Tim-Bum. Esses dois últimos programas de produção nacional obtiveram bastante sucesso e impactaram a sociedade brasileira ao utilizar irregularidade estética, até então pouco comum na televisão brasileira (Souza, 2000).

Diante da rápida expansão da televisão no Brasil e no mundo, muitos estudos foram feitos sobre o impacto da televisão na formação da identidade e na

aprendizagem. Baccega (2002) afirma que a televisão assimila componentes populares da cultura como também atua na área de valores. Para Guareschi (1991) houve uma aproximação dos mundos infantis e dos adultos, pois todos assistem juntos a programação. De acordo com o autor, a televisão afeta não apenas a construção da identidade adulta, mas também a infantil e passa a ser, portanto, um referencial cada vez mais importante para as crianças e jovens. O autor afirma que a realidade passa a ser definida pela mídia que constrói imagens do mundo, difunde idéias, cria opiniões públicas e, conseqüentemente, constrói identidades pessoais ou sociais.

Há uma redefinição da representação social da criança na sociedade atual. Os pais das crianças, ocupados demais com suas atividades laborais para assim conseguir sustentar financeiramente a família, delegam a responsabilidade de educar a criança para a creche, a escola e os cuidadores. As crianças, que costumam eleger como heróis aquelas figuras que admiram e imitam, tem transferido a escolha destes heróis de modelos reais para modelos virtuais da televisão, uma vez que é diante dela que passam a maior parte do tempo (Pacheco, 1998). Diante deste fato, pesquisadores abordam principalmente o papel controlador social da televisão e dos perigos deste controle, principalmente se houver uma atitude passiva diante do conteúdo apresentado (Pacheco, 1998; Aparici, 1999; Martín-Barbero, 2000; Willian e Biernatzki, 2001; Baccega, 2002).

Nota-se, portanto, que a televisão, por sua presença e forma de atrair a atenção, pode ser utilizada para diversos propósitos. A partir disso diversos autores sugerem que, se bem planejada, a televisão pode ser um poderoso recurso aliado à educação formal (Pierro, 1995; Alves & Pretto, 1999; Gómez, 2002; Penteado, 2003; Gouvêa, 2006; Santos, 2010).

No que tange à aprendizagem, Witter e Lomônaco (1987) relatam que a atenção dada à televisão depende das características do programa, das diferenças individuais e da idade das crianças. Os autores afirmam que bebês olham esporadicamente a televisão, enquanto crianças de aproximadamente 4 anos de idade fixam a tela 55% do tempo de exposição. Sobre a memorização, a autora afirma que nos anos iniciais a criança memoriza mais os conteúdos visuais apresentados, e que com o desenvolvimento há a tendência em aumentar a memorização de maneira equilibrada entre o conteúdo visual e o conteúdo auditivo

exposto. Ainda, a autora enfatiza a importância do telespectador agir de forma crítica e criativa sobre os conteúdos televisivos – habilidade esta que deve ser estimulada pelos pais ao assistirem televisão com seus filhos, ou pelos professores ao incluírem a televisão como recurso pedagógico em sala de aula e enfatizarem esta postura dos alunos diante do material televisivo apresentado.

Diversos estudos citados por Linebarger (2011) apontam que quando os programas infantis de televisão são baseados em princípios científicos e são utilizados intencionalmente com intuito de instruir, ou seja, com participação efetiva de pais e professores, as crianças apresentam significativo ganho em diversas áreas, como: comportamentos pró-sociais; habilidades intelectuais e acadêmicas em geral; habilidade de leitura, de matemática e de resolução de problemas; e, aumentam seu conhecimento em conteúdos de estudos sociais. A autora enfatiza a importância da mediação dos pais e professores para integração do conteúdo televisivo na educação, afirmando que a televisão por si só pouco consegue contribuir para os ganhos acima mencionados.

1.5 Televisão e educação

A televisão inseriu-se no campo da educação, mesmo que indesejada por muitos. Os conteúdos abordados na televisão atingem diretamente os sentidos e emoções por meio de sua "linguagem" audiovisual, diferentemente do que ocorre na educação formal, onde se faz necessário o domínio da linguagem escrita para ter acesso aos conteúdos (Baccega, 2002).

De acordo com Huergo (1997) as crianças entram no sistema formal de ensino já alfabetizadas - uma alfabetização audiovisual. Para este autor, a escritura que desempenhou papel central na organização social e política moderna foi relegada a segundo plano com o advento das tecnologias audiovisuais. Estas contribuíram para a multiplicação de diversas visões do mundo e elaboraram novas formas de conhecimento que suscitam múltiplas e diferentes estruturas da percepção. Diversos autores – Pacheco (1998); Baccega (2002); Belloni (2007); Belloni e Gomes (2008) e Belloni e Bévort (2009) - enfatizam o papel socializador da televisão e seu papel para as crianças e adolescentes na aquisição de

conhecimentos e da representação do mundo. Para Belloni e Gomes (2008) a criança percebe as mensagens da mídia à sua maneira, de acordo com as mediações que se estabelecem em seu grupo familiar, escolar, social e de pares. Para as autoras, as crianças percebem as mídias como parceiras de suas vivências lúdicas e de aprendizagens e apropriam-se dessas mídias a partir das mesmas estratégias que utilizam para apreender outros elementos de seus universos de socialização. O papel da “didaxia” é ressaltado por Belloni (2002, 2007, Belloni e Gomes (2008) e Belloni e Bévort (2009)) neste processo, no qual a criança aprende sozinha lidando com as formas, conteúdos e normas da televisão e demais aparelhos de tecnologia da informação e comunicação.

De acordo com Baccega (2002), a televisão serve para produzir cultura. Sua linguagem verbal e não verbal atrai e prende mais a atenção do que os métodos tradicionais de ensino utilizados nas escolas. Diante disso, sugere-se que não se deve separar escola dos meios de comunicação, mas utilizá-los como ferramenta pedagógica. Para Martin-Barbero (2000) somente assumindo a mídia tecnológica como dimensão estratégica da cultura é que a escola poderá inserir-se nos processos de mudança sociais atuais e retomar sua importância na educação.

Através de imagens, narrativas e sons elaborados, as mensagens enviadas pela televisão são rápidas, de fácil compreensão e conquistam o telespectador com linguagem simples (Colvara, 2006). Para o autor, os desenhos animados apresentam-se como narrativas culturais, que são sistemas simbólicos de descrição de modo de pensar e agir, além dos estímulos cognitivos de percepção e memória. De acordo com Santos (2010) o espaço da tecnologia amplia, exterioriza e altera muitas funções cognitivas humanas: memória, imaginação, percepção e raciocínio. Para Greenfield (1988) o movimento visual (dotado de ação, repetição e aliado a músicas e sons atraentes) característico da televisão auxilia a aprendizagem uma vez que torna as informações sobre as ações (principalmente sobre processos) mais fáceis de serem memorizadas. Se até o advento da televisão o aprendizado se dava prioritariamente pela leitura de material didático descritivo dos fatos e eventos, ao visualizar o processo ocorrendo pela televisão, com movimento e som, a memorização é favorecida. Ainda, numa idade em que a criança não é capaz de reproduzir relações espaciais apenas verbalmente, a televisão mostra-se

fundamental para o desenvolvimento desta habilidade, por permitir a visualização destas relações em movimento.

Dessa forma, sugere-se a inserção da televisão como ferramenta auxiliar da educação formal até no processo de alfabetização. A televisão, por oferecer os recursos audiovisuais diferenciados da escola, prende a atenção do telespectador e desperta sua curiosidade (Pierro, 1995).

1.6 A família e a televisão

De acordo com Gómez (2002) a escola deve assumir que a aprendizagem se realiza em diversas situações e cenários da vida cotidiana e que as tecnologias de comunicação fazem parte deste cenário. Ainda, afirma a necessidade de preparação das escolas para incluírem a televisão e demais meios de comunicação de massa na educação formal, pois estes meios já ocupam parcela significativa da educação informal dos alunos.

Para Greenfield (1988) é fundamental que os pais selecionem e assistam aos programas televisivos com seus filhos. A autora afirma que existem programas pouco recomendados às crianças (principalmente por envolverem cenas de violência ou estereótipos distorcidos), mas que também existem aqueles que auxiliam o desenvolvimento social e cognitivo das crianças e ressalta a importância dos pais saberem escolhê-los. Mais do que isso, os pais devem, de acordo com a autora, desenvolver em seus filhos uma postura crítica diante da televisão. Isso só será possível se os pais, ao assistirem os programas com seus filhos questionarem a respeito do conteúdo apresentado, manifestando opiniões, discordância, questionando e mostrando aplicabilidades aos filhos sobre o conteúdo exposto.

No que diz respeito à alfabetização, os pais devem incentivar e assistir junto com os filhos programas que desenvolvam as habilidades necessárias para a aquisição da leitura e escrita. Devem também questionar e aplicar o conteúdo apresentado na vida real da criança (a contextualização da informação é fundamental para alfabetização, como exposto no item 1.1).

Como dito anteriormente, a criança poderá considerar os modelos sociais vistos na televisão e imitá-los. Essa imitação, de acordo com Andersen (1987) só ocorrerá posteriormente e se houver oportunidade para esta resposta se manifestar. Os pais devem criar estas oportunidades. Dessa forma, os pais estarão não só auxiliando no desenvolvimento da aquisição de leitura e escrita de seus filhos, mas também na formação do pensamento crítico. Este pensamento crítico (que poderá ser generalizado para outras esferas além da de telespectador) será importante para a criança em diversas áreas do conhecimento necessárias para sua formação cidadã (Greenfield, 1988; Pacheco, 1998; Pereira, 2001; Gómez, 2002; Belloni e Gomes, 2008; e Belloni e Bévort, 2009).

Pereira (2001) ressalta que a postura dos pais de instigar o pensamento crítico diante dos meios de comunicação de massa pode servir para o seu envolvimento efetivo na educação pré-escolar. Para a autora, isto é fundamental para não permitir o desenvolvimento de uma postura passiva diante das informações fornecidas pela televisão e para aproveitar o conhecimento vindo da televisão para a educação formal.

Felizmente, de acordo com estudo de Belloni e Gomes (2008) em três capitais brasileiras, embora os jovens sejam adeptos incondicionais da televisão, eles possuem opiniões próprias e críticas às mensagens e recursos da televisão – sendo que essa crítica é mais forte quando o assunto é de interesse imediato do jovem, ou quando o estimula. As autoras relacionam esta postura do jovem à mediação dos adultos e educadores diante dos programas televisivos e demais mídias.

Para servir como aliada à escola, Pierro (1995) recomenda que a televisão veicule conteúdos literários ficcionais com cuidado linguístico e qualidade de texto. Ainda, sugere a elaboração de uma programação alinhada ao currículo escolar, para que escola e televisão abordem conteúdos semelhantes e uma reforce o aprendizado adquirido na outra. De acordo com Belloni e Gomes (2008) a utilização das tecnologias da informação e comunicação (dentre elas a televisão) com fins pedagógicos favorecem a interação aluno-aluno e aluno-professor, o que cria ambientes de aprendizagem mais democráticos e favorece a aprendizagem colaborativa.

No Brasil, foram diversas as iniciativas de produção ou transmissão de programas educativos, como citado anteriormente. De acordo com Otondo (2002), aqueles programas educativos que utilizaram os recursos audiovisuais característicos dos programas infantis comerciais ou televisivos em geral (ritmo, movimento e sonoridade) apresentaram maior audiência. Isso corrobora a afirmação de Pierro (1995) que embora seja sugerido que a TV aborde conteúdos diferentes dos atuais (principalmente veicular conteúdos alinhados à educação escolar) não deve, porém, perder as características que lhe conferem especificidade em termos de linguagem, ritmo e finalidade, uma vez que a linguagem televisiva captura a atenção do telespectador pelo prazer estético e lúdico, pelo movimento e pela emoção.

Ao que diz respeito à alfabetização, Gouvêa (2006) ressalta o papel inclusivo da televisão e a necessidade de abordar em sala de aula conteúdos apresentados na televisão. De acordo com Belloni e Gomes (2008) o vídeo como suporte pedagógico ajuda as crianças a mobilizarem seus referenciais televisuais e suas competências de leitura televisuais, o que gera grande motivação para aprendizagens como da leitura e escrita.

No Brasil poucos programas e desenhos animados são vistos neste estilo de apresentação que envolvam a manipulação da linguagem oral e visual escrita na grade de programação das televisões. De acordo com um levantamento preliminar, a maior parte da programação é constituída por desenhos estrangeiros de aventura e diversão.

Resumindo, a televisão pode servir como ferramenta auxiliar da educação formal. Por estar presente em quase todos os lares e utilizar recursos audiovisuais atrativos prende a atenção de adultos e crianças e desperta a curiosidade. Ainda, devido à rotina atual dos pais, muitas crianças ficam muitas horas diante da televisão diariamente.

Por fazer parte do contexto das crianças em alfabetização, a televisão é um recurso valioso a ser utilizado em sala de aula. A contextualização do aprendizado mostra-se importante e deve aproveitar o conteúdo televisivo, conforme exposto anteriormente.

A literatura sobre inclusão da televisão e outras mídias na educação formal é vasta. A importância de se aproveitar o conteúdo televisivo em sala de aula também. Entretanto, será que a televisão inclui a escola? Ou seja, será que os programas infantis com proposta educativa diretamente voltada à alfabetização utilizam métodos de alfabetização da educação formal em sua construção?

Como afirma Pierro (1995) para se desenvolver uma televisão de fato educativa, é fundamental, entre outras coisas, que a mesma esteja alinhada com o currículo escolar. Diante disso, propõe-se pesquisar os programas infantis que apresentam a manipulação oral e visual da linguagem escrita com intuito de identificar programas que sejam baseados nas abordagens de alfabetização da Psicologia Cognitiva ou do Construtivismo.

2. Objetivo e Hipótese

2.1 Objetivos

2.1.1 Objetivo Geral

- Identificar as concepções de ensino-aprendizagem da linguagem escrita (cognitivista e/ou construtivista) em programas infantis de vídeo transmitidos atualmente em canais de televisão gratuitos, canais de televisão por assinatura e em formato DVD à venda em estabelecimentos comerciais nacionais de grande porte que manipulam visual e oralmente a linguagem escrita em português.

2.1.2 Objetivos Específicos

- Analisar programas infantis destinados ao público em idade pré-escolar;
- Identificar a coerência da proposta exibida pelo programa e a proposta verificada em análise;
- Identificar se há predomínio de alguma abordagem de ensino-aprendizagem da linguagem escrita.

2.2 Hipótese

- Programas infantis de vídeo atualmente transmitidos na televisão brasileira e vendidos no formato DVD no Brasil que manipulam oral e visualmente a linguagem escrita em português baseiam-se em concepções de leitura cognitivista e/ou construtivista para sua produção.

3. Método

3.1 Identificação das fontes de pesquisa e levantamento de documentos (pesquisa videográfica)

A pesquisa a ser aqui relatada foi documental. Os documentos pesquisados foram vídeos de programas voltados ao público infantil transmitidos pela televisão e/ou vendidos na cidade de São Paulo/SP. As informações sobre grade de programação dos canais de televisão, venda dos vídeos e sobre a produção dos mesmos foram buscadas prioritariamente *on-line*, por meio do site de buscas Google®.

A acessibilidade foi o critério utilizado para selecionar o universo dos programas infantis alvo do levantamento. Sendo assim, considerou-se como programa acessível, por hipótese, aqueles que são veiculados nos canais de televisão gratuitos, por assinatura, ou comercializados no formato DVD em grandes redes nacionais do varejo que apresentam operação *on-line* ou convencional. Foram consideradas as lojas Submarino e Lojas Americanas para levantamento de vídeos infantis vendidos em formato DVD, pois juntas estas lojas detém 40% das vendas *on-line* do país, de acordo com relatório do Banco do Brasil (BBInvestimentos, 2010).

Dessa forma, foi feita a seguinte pesquisa para levantamento dos vídeos a serem analisados:

1. Levantamento dos canais de televisão brasileira gratuitos e canais disponibilizados por assinatura transmitidos na cidade de São Paulo/SP por meio de pesquisa eletrônica no site de buscas Google® das palavras-chave: “*canais de televisão aberta São Paulo*” e “*canais de televisão por assinatura São Paulo*”.
2. Levantamento das grades de programação semanal dos canais de televisão brasileira gratuitos e dos canais por assinatura por meio de informações disponíveis *on-line* em seus respectivos *sites* entre dezembro de 2011 e agosto de 2012.

3. Levantamento de vídeos vendidos em formato DVD voltados ao público infantil nas lojas Submarino e Lojas Americanas, por meio de consulta *on-line* da sessão “DVD Infantil” de seus *sites*.

Em seguida, foi feita coleta das seguintes informações sobre os programas infantis levantados:

- Canal de televisão que veicula o programa
- Descrição do programa
- Presença de manipulação da linguagem oral e escrita em português.

Os procedimentos para coleta destas informações foram:

- Busca *on-line* no *site* do canal que transmite o programa (para aqueles transmitidos atualmente por algum canal de televisão) sobre descrição do mesmo e informações da empresa produtora do programa.
- Para os programas disponíveis somente em formato DVD, busca das informações acima mencionadas *on-line* no *site* da loja em que o produto está à venda.
- Busca *on-line* do *site* da empresa produtora de cada programa infantil que manipula oral e visualmente a linguagem em português: utilização do *site* de buscas *on-line* Google®. A palavra-chave de busca utilizada foi o nome da empresa produtora do programa.

Quando as informações disponíveis no *site* da produtora do programa foram insuficientes para descrever o programa e/ou identificar a faixa etária do público-alvo, foi feita a busca destas informações através do *site* Google®. A palavra-chave de busca usada foi o nome do programa. Em seguida foram analisados os *links* resultantes desta busca.

Ainda, quando as informações disponíveis no *site* da produtora do programa não foram suficientes para identificar o conteúdo do programa e a presença ou ausência da manipulação visual e oral de linguagem escrita em português, foi feito o seguinte levantamento:

- Busca de episódios do programa infantil no *site* de transmissão de vídeos *on-demand* Youtube®: a palavra-chave de busca foi o nome do programa infantil.
- Visualização, no *site* Youtube® de 5 episódios diferentes do programa, escolhidos aleatoriamente, para visualização da presença ou não da manipulação visual e oral de linguagem escrita em português.

3.2 Procedimento para seleção dos programas infantis e episódios

3.2.1 Seleção dos Programas Infantis

Após o levantamento dos vídeos de programas infantis conforme procedimento acima descrito, foram selecionados e fizeram parte do objeto de análise desta pesquisa aqueles programas infantis que atenderam aos seguintes critérios:

- Presença da manipulação visual e oral da linguagem escrita em português, e;
- Público-alvo infantil da faixa etária de zero a 07 anos;

3.2.2 Seleção dos episódios

No caso de programas infantis selecionados transmitidos por canais de televisão – gratuitas ou por assinatura (pagas) – foram escolhidos 10 episódios de cada programa selecionado, ou a quantidade de episódios disponíveis para análise, de acordo com o seguinte procedimento:

- Levantamento da grade de programação em datas imediatamente anteriores à busca no *site* do canal de televisão que transmite o programa infantil para obtenção dos títulos dos 10 últimos episódios transmitidos do referido programa infantil.
- Busca de visualização destes episódios no *site* do canal de televisão

responsável pela transmissão do programa.

Na impossibilidade de visualização destes 10 últimos episódios no *site* do canal de televisão responsável pela transmissão do programa, foi realizada busca no *site* de veiculação de vídeos *on-demand* Youtube®. As palavras-chave pesquisadas foram: o nome do programa infantil e título do episódio.

Ainda, quando não foi possível identificar os 10 últimos episódios do programa infantil transmitidos pelo canal de televisão no *site* do canal de televisão responsável pela transmissão, foi feita pesquisa no *site* de buscas *on-line* Google®. As palavras-chave consideradas foram: o nome do programa, nome do canal de televisão que o transmite e o mês vigente ou o mês imediatamente anterior à pesquisa.

Como os títulos dos 10 últimos episódios transmitidos do programa infantil em questão não foram identificados com este procedimento, foram escolhidos os episódios disponíveis para visualização no *site* de veiculação de vídeos *on-demand* Youtube®.

Para os programas infantis que são vendidos em formato DVD e que fizeram parte da análise desta pesquisa, foram todos os volumes disponíveis para compra.

3.3 Aquisição e visualização dos vídeos selecionados para análise

Os episódios dos programas infantis selecionados transmitidos por canais de televisão (gratuitas ou por assinatura) foram assistidos da seguinte forma (de acordo com esta ordem de prioridade):

- *on-line* pelo próprio *site* do canal responsável pela transmissão, ou;
- *on-line* pelo *site* da empresa produtora do programa infantil, ou;
- *on-line* pelo *site* de veiculação de vídeos *on-demand* Youtube®.

Os episódios dos programas infantis selecionados que não são transmitidos por nenhum canal de televisão e são vendidos em formato DVD foram assistidos após compra dos mesmos de acordo com os critérios descritos no item 3.2.2.

3.4 Procedimento para análise dos vídeos

Cada episódio dos programas infantis selecionados foram avaliados de acordo com os critérios abaixo, construídos com base na análise teórica realizada na introdução deste trabalho sobre as concepções de leitura cognitivista e construtivista.

A classificação como Cognitivista ou Construtivista leva em consideração as características do programa, ênfases dadas no mesmo e de que forma abordam concepções de leitura.

Foi considerado como predominantemente concepção cognitivista aquele programa que além de enfatizar o contexto, também sugere ênfase na consciência sobre a escrita e seus elementos, os conhecimentos metalinguísticos, como a consciência fonológica (correspondência grafema-fonema), consciência silábica, consciência morfológica (consciência sobre as menores unidades de significado, os morfemas), rimas e aliterações (Maluf 2006).

Foi considerado como predominantemente concepção construtivista os programas que enfatizam o contexto e que apresentam pouca ou nenhuma ênfase sobre o conhecimento metalinguístico. Neste caso, a concepção construtivista foi considerada quando houve apenas a presença do conteúdo escrito contextualizado com as imagens e os sons, sem ênfase na consciência silábica, na consciência fonológica ou morfológica, rimas e aliterações (Mota, 2007).

Etapas:

1. Descrição do episódio:

- Título do episódio
- Efeito(s) audiovisual(is)
- Descrição do enredo do episódio

2. Descrição da manipulação oral e visual da linguagem escrita:

- Descrição de como se apresenta a manipulação oral e visual da linguagem escrita no episódio.
- Descrição do contexto em que há manipulação oral e visual de linguagem escrita.
- Registro da duração (minuto e segundo iniciais e finais) em que há manipulação oral e visual da linguagem escrita

3. Identificação da concepção de leitura (cognitivista, construtivista ou mista) em cada momento registrado de manipulação oral e visual da linguagem escrita.

Para esta identificação, foi considerada como manipulação oral e visual da linguagem escrita de acordo com a concepção cognitivista de leitura aquela que apresentou uma ou mais das ênfases a seguir (Maluf, 2006):

- Consciência Fonológica: ênfase na relação grafema-fonema.
- Ortográfica: ênfase nas relações e regras ortográficas de escrita.
- Consciência morfológica: ênfase na consciência dos morfemas, menores unidades de significado da palavra.

Foi considerada como manipulação oral e visual da linguagem escrita de acordo com a concepção construtivista de leitura aquela que apresentou uma ou mais das ênfases a seguir (Mota, 2007):

- Prática social da leitura – utilização de conteúdos contextuais à idade e realidade da criança.
- Ênfase na compreensão do conteúdo escrito – contextualização do conteúdo escrito por meio das imagens e sons.
- Reconhecimento visual ortográfico – apresentação das palavras escritas (representação não icônica), de forma a diferenciá-las dos desenhos (representação icônica).

4. Organização dos registros: foi elaborada uma planilha que consolidou os itens de análise sugeridos nesta pesquisa e constou com: faixa e nome do episódio, início da manipulação visual e oral da linguagem em português, final da manipulação visual e oral da linguagem em português; classificação da concepção de ensino-aprendizagem da linguagem predominante e descrição do episódio.

5. A partir da identificação das concepções de leitura abordadas nos episódios analisados, cada episódio foi classificado como:

- Utilização de concepção cognitivista
- Utilização de concepção construtivista
- Utilização de concepção mista (quando identificado elementos de ambas concepções de leitura, construtivista e cognitivista).

6. A seguir, os dados foram confrontados com a descrição levantada (de acordo com procedimento descrito no item 3.1) dos programas infantis analisados.

A categorização realizada foi avaliada por um psicólogo que tem domínio do tema que categorizou cerca de 20% da produção selecionada utilizando os critérios usados pela pesquisadora a fim de verificar a sua adequação por meio de concordância com os mesmos.

A partir disso, foi possível verificar se a concepção de leitura descrita pela produtora do programa infantil (ou veiculada pelo canal que o transmite) é de fato observada nos episódios analisados.

4. Resultados

4.1 Programas infantis em DVDs e Blu-rays

A pesquisa na loja virtual Submarino realizada entre os anos de 2012 e 2013 revelou 865 títulos de *DVDs* e *blu-rays* à venda para o público infantil. A pesquisa na loja virtual Americanas.com revelou 1041 títulos de *DVDs* e *blu-rays* à venda para este público. O registro destes dados encontram-se na seção Anexos (em formato digital).

Destes, apenas os seguintes títulos apresentam manipulação visual e oral da linguagem escrita:

- Galinha Pintadinha (volumes 1, 2 e 3)
- Xuxa só para Baixinhos (Volumes 1 ao 11)

O programa “Galinha Pintadinha” é um programa brasileiro, produzido pela Bromélia Produtora. Seu lançamento foi em 2006, por meio de um vídeo no site Youtube®. Devido à grande repercussão e visualizações deste vídeo-piloto, os criadores e a produtora decidiram lançar o primeiro DVD. “Galinha Pintadinha” é um desenho animado, onde animais e personagens humanos contextualizam músicas típicas da cultura nacional brasileira, como “Roda, Roda, Roda” e “O sapo não lava o pé”. Não foi identificado no site da produtora nem em buscas pelo site Google® qual concepção de leitura foi utilizado na produção do programa.

O programa “Xuxa só para Baixinhos” também é um programa brasileiro, produzido pela Xuxa Produções / Som Livre (volumes 1 ao 10) e Sony Music (volume 11). O programa foi lançado em 2000. Nesta série, todos os episódios são representados pela apresentadora de televisão Xuxa e na maioria deles crianças e outros personagens fazem parte da representação. Em alguns volumes da série misturam-se aos personagens reais personagens fictícios e animações. Não foi identificado no site da produtora nem em buscas pelo site Google® qual concepção de leitura foi utilizado na produção do programa.

Esses dois programas, “Galinha Pintadinha” e “Xuxa só para Baixinhos” manipulam a linguagem oral e escrita da seguinte forma: apresentam uma música com animações em desenhos gráficos (Galinha Pintadinha) ou representação teatral (Xuxa só para baixinhos) e na parte inferior da tela apresentam a letra da música de maneira escrita. Sobre a letra da música movimenta-se um objeto ao longo da frase escrita, sobre as letras. No caso de Galinha Pintadinha, este objeto fixa-se sobre cada sílaba no exato momento em que esta é pronunciada pela música. Em Xuxa Só para Baixinhos em alguns volumes (4 ao 11) há simultaneidade da sílaba cantada/escrita, e em outros volumes (1, 2 e 3) o objeto sinaliza apenas a palavra que está sendo cantada naquele momento.

Abaixo apresenta-se a descrição de cada um dos programas citados acima.

4.1.1 DVD Galinha Pintadinha

Na série de DVDs "Galinha Pintadinha", volumes 1 ao 3, apresentam-se músicas infantis comuns à cultura popular brasileira representadas por desenhos animados. As letras de cada música encontram-se na seção Anexos deste trabalho (em formato digital).

As animações acompanham o conteúdo da música e buscam ilustrar simultaneamente o que é cantado, por exemplo, na música “Índiozinhos”, quando se canta “1”, aparece uma criança índia na ponta de um bote no campo inferior da tela a frase “1,2,3 índiozinhos” em letras amarelas e sobre elas uma bola amarela posicionada sobre o número “1”. Quando se canta “2”, aparece outra criança índia logo atrás da primeira neste mesmo bote e a bola amarela posiciona-se sobre o número “2”, em seguida aparece um terceiro índio no bote e a bola amarela posiciona-se sobre o número “3” quando este é cantado na música. Mais adiante, quando a música canta “Iam navegando rio abaixo” a frase escrita “Iam navegando rio abaixo” aparece escrita no campo inferior da tela e nesta cena aparece o bote completo com os 10 índios remando num rio. A bola amarela posiciona-se sobre

cada sílaba simultaneamente à canção delas pela música. Abaixo encontra-se imagem do vídeo que demonstra este exemplo.

Figura 1. Galinha Pintadinha Volume 1, música “Indiozinhos”

Em seguida quando a música canta “quando um jacaré se aproximou” aparece a imagem da cabeça de um jacaré emergindo do rio em direção ao bote, conforme mostra figura abaixo:

Figura 2. Galinha Pintadinha Volume 1, música “Indiozinhos”

Em seguida quando a música diz “e o indiozinho olhou para baixo, e o bote quase virou”, aparece um dos indiozinhos do bote olhando para a água em direção ao jacaré e o bote balançando. No decorrer de toda apresentação, apresenta-se no campo inferior da tela em letras amarelas a letra da música que está sendo cantada. Ao início de cada cena é apresentada uma frase escrita e no decorrer da canção desta frase uma pequena bolinha também amarela salta sobre as sílabas de acordo com o andamento da música, posicionando-se sobre cada sílaba no exato momento em que a mesma é pronunciada na música.

Quando há uma pausa na canção e apenas permanecem os efeitos sonoros e visuais da animação, retira-se a legenda da tela, conforme figura abaixo:

Figura 3. Galinha Pintadinha Volume 1, música “Indiozinhos”

Todas as faixas de todos os volumes são apresentadas desta mesma maneira, de forma a contextualizar o conteúdo da música por meio das animações e pontuar a pronúncia das palavras com a marcação das sílabas sobre a legenda.

4.1.2 DVD Xuxa só para Baixinhos

Nos volumes de 1 a 11, apresentam-se músicas infantis, algumas comuns à cultura popular brasileira (como “o sapo não lava o pé” no volume 2), porém a maioria das músicas foram compostas para a produtora do DVD, como por exemplo a primeira música do volume 1, chamada “Batatinha bem quentinha”. Nesta música o personagem Xuxa e mais 2 crianças vestidas com roupas coloridas dançam e balançam as mãos enquanto cantam os versos da música, conforme figura abaixo.

Figura 4. Xuxa só para baixinhos, volume 1, música “Batatinha bem quentinha”

Nas demais músicas deste e demais volumes, as mesmas são representadas pelo personagem Xuxa, por adultos, por crianças e/ou por personagens fantasiados e/ou animações. O cenário e os personagens variam de acordo com a música a ser cantada e seu conteúdo. Em alguns volumes, como nos 4, 5 e 11, os cenários apresentam animações gráficas, conforme figura abaixo:

Figura 5. Xuxa só para baixinhos, volume 4, música “Nadando com o Teddy”

Em todos os volumes identificou-se que a apresentação feita pelos personagens e o cenário nem sempre representam diretamente o conteúdo que a música aborda. Como, por exemplo, na música “Batatinha bem quentinha” (volume 1), cujo conteúdo refere-se a batata quente e espaguete, estes alimentos são apresentados apenas no início do quadro, antes da música começar a ser cantada. Durante a canção da música os personagens apenas dançam e balançam os braços e um pequeno desenho de uma batata aparece em alguns momentos nos cantos superiores da tela.

Nos volumes 1 ao 11, enquanto cantam a música, no campo inferior da tela aparece uma legenda com a letra da música cantada. O padrão de apresentação da linguagem escrita varia de acordo com o volume, mas dentro de cada volume apresenta homogeneidade de apresentação. Por exemplo no volume 1, sobre as letras um pequeno objeto desliza sobre as palavras enquanto a música segue. Não se identifica pausa deste desenho sobre as sílabas simultaneamente à sua verbalização nas músicas neste volume. No volume 2 já não há objeto sobre as letras, sendo que as mesmas apresentam-se na cor azul e ao decorrer da canção as palavras mudam para a cor rosa a medida que são pronunciadas, conforme figura abaixo.

Figura 6. Xuxa só para baixinhos, volume 2, música “Chefinho Mandou”

No volume 3, de maneira semelhante, as palavras mudam de cor do decorrer da música, porém mudam da cor azul para a cor amarela. Nos volumes 4, 5 e 8 as sílabas mudam de cor e aumentam de tamanho no exato momento em que são pronunciadas na música, conforme figura abaixo.

Figura 7. Xuxa só para baixinhos, volume 4, música “Estátua”

No volume 6, a legenda aparece em letras brancas e com o andamento da música ficam coloridas (cada vez de uma cor). Essa mudança se dá por sílabas, no exato momento que são verbalizadas. Neste volume usa-se muita animação, tanto para o cenário quanto para os personagens.

No volume 7 as sílabas da legenda aumentam de tamanho no momento em que são verbalizadas pela música, voltando ao tamanho inicial após serem verbalizadas, conforme imagem abaixo:

Figura 8. Xuxa só para baixinhos, volume 7, música “Dança da Laranja”

No volume 9, 10 e 11 as palavras da legenda da música mudam de cor de acordo com o andamento da música, conforme figura abaixo:

Figura 9. Xuxa só para baixinhos, volume 10, música “Salada de Frutas”

4.2 Programas infantis nos canais de televisão gratuitos e pagos

Dentre os programas infantis veiculados em canais de televisão transmitidos gratuitamente ou de forma paga na cidade de São Paulo, apenas o Programa “Vila Sésamo”, veiculado pela TV Cultura e TV Ra-tim-bum apresenta manipulação visual e oral da linguagem escrita.

No canal Discovery Kids (veiculado na televisão a cabo) apresentam-se os programas “Word World” e “Super Why” que manipulam a linguagem oral em português e a linguagem escrita em inglês. Os critérios para escolha da amostra estabelecidos nesta pesquisa, dentre outros, requerem a manipulação oral e escrita em português. Como estes dois programas não manipulam a linguagem escrita em português os mesmos não fizeram parte da amostra analisada.

Os programas de televisão de canais gratuitos e pagos destinados ao público infantil levantados nesta pesquisa encontram-se listados na tabela abaixo.

Tabela 1. Programas infantis transmitidos nos canais de televisão em São Paulo

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
Band SP	Band Kids	Band Kids é um programa de televisão brasileiro transmitido pela Rede Bandeirantes que exibe blocos de séries de desenhos animados.	Variado	Não
Band SP	Danny Phantom	A animação mostra as aventuras de Danny Fenton, um garoto de quatorze anos, que sofre um acidente no laboratório de seus pais e torna-se um híbrido meio humano e meio fantasma.	Aventura	Não
Band SP	Dragon Balls	A história começa 10 anos depois do fim de Dragon Ball Z, quando Son Goku é transformado numa criança de 10 anos devido a um erro no pedido de Pilaff ao Shenlong das Esferas de Estrelas Negras e tem que ir à procura delas para voltar ao normal. Isto leva Goku, junto com sua neta Pan e o filho de Vegeta, Trunks, a atravessar a Galáxia, por onde elas se espalharam.	Aventura	Não
Band SP	Popeye	Vencendo os perigos, brigando com malvados, salvando a namorada, soltando seus jargões, ou simplesmente curtindo sua vida no mar, Popeye vem agradando crianças e adultos de diversas gerações	Aventura	Não
Band SP	Power Rangers Samurai	A história se passa em Panorama City, Califórnia e se trata da luta de Jayden Shiba/ Ranger Vermelho, Emily/ Ranger Amarela, Kevin/ Ranger Azul, Mike/ Ranger Verde, Mia Watanabe/ Ranger Rosa e Antonio Garcia/ Ranger Dourado,	Aventura	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		lutando contra o mestre do mal, Xandred e as forças do mundo inferior. Uma nova geração de Power Rangers deve dominar os antigos e místicos Símbolos dos Poderes Samurais que lhes dão controle sobre os elementos do Fogo, Água, Céu, Terra, Floresta e Luz (símbolos de poderes invocados digitalmente). Sob a orientação de seu mentor que tudo sabe e a ajuda de seus devotados Zords animais como Lula, Zord-garra, Besouro, Peixe-espada, Tigre, Leão, Urso, Dragão, Macaco, Tartaruga.		
Band SP	Rocket Power	Depois que Sam se mudou para o mesmo bairro de Otto, Reggie e Twister, a turma ficou completa. Os três, apaixonados por esportes radicais, sempre arrumam um jeito de se divertir apesar de Sam nem sempre conseguir acompanhar as manobras radicais.	Aventura	Não
Band SP	Show de Desenhos	Um festival de personagens animados, de varias origens e estilos, para alegrar as crianças de todas as idades.	Variado	Não
Canal Futura	A Incrível Casa de Eva	Eva Funck explica para as crianças como elas podem tratar pequenos problemas de saúde até mesmo dispensando medicamentos. Usando modelos e maquetes ela explica de forma bem-humorada o que acontece com nosso corpo quando, por exemplo, ficamos doentes do estômago, temos rachaduras nos lábios ou quando ficamos constipados.	Educativo	Não
Canal Futura	Aventuras de Tin Tin	Tintim é um jovem repórter belga que anda com seu cão fiel Snowy, e eles vão te levar do Tibet para a Lua, ou do Egito para as profundezas do mar, para solucionar mistérios, perseguindo a verdade e a justiça, e arriscando suas vidas	Aventura	Não
Canal Futura	As Trigêmeas	As Trigêmeas leva os pequenos a diversos passeios pelo mundo encantado das histórias clássicas, com grandes aventuras	Aventura	Não
Canal Futura	Descobrimos a Ciência	Descobrimos a Ciência, onde o Discover Science registra suas experiências e experimentos únicos que testam e comprovam as leis da natureza e os fenômenos da ciência	Educativo	Não
Canal Futura	Historinhas de Dragões	Emília e seu irmão Max vivem uma grande jornada em Historinhas de Dragões. Eles acham uma pedra mágica e viajam para a Terra dos Dragões onde vivem muitas aventuras e ajudam os telespectadores a encarar os medos e a lidar com os desafios de crescer.	Educativo	Não
Canal Futura	Juanito Jones	Juanito Jones enfrenta situações perigosas que fazem parte da sua imaginação sempre acompanhado de seu ursinho de pelúcia, Sombra, que ganha vida em seu mundo imaginário.	Aventura	Não
Canal Futura	Madeline	Baseada no livro de Ludwig Bemelman, a série mostra a história da menina órfã Madeline, que vive grandes aventuras a cada episódio com suas amigas do orfanato. Durante as histórias, ela fala algumas palavras e expressões em francês, ensinando naturalmente ao público infantil um pouco desse idioma.	Educativo	Não
Canal Futura	Mundo da Leitura	O Mundo da Leitura é um programa de TV produzido pela Universidade de Passo Fundo e exibido nacionalmente no Canal Futura. As aventuras de Gali-Leu e sua turma são elaboradas por uma equipe interdisciplinar que envolve os cursos de Letras, Artes e Comunicação, Educação, Ciências Exatas, e a UPFTV. De forma lúdica e dinâmica, as diversas linguagens apresentadas - manipulação de bonecos, leitura e encenação de textos infantis, artes gráficas, música, entre outros - servem de incentivo para o desenvolvimento da criatividade, do raciocínio lógico e, principalmente, para a criação do hábito da leitura entre as crianças.	Educativo	Não
Canal Futura	O mundo encantado de Richard Scarry	O Mundo Encantado de Richard Scarry invade a telinha às 8h com o gato Piruças e sua turma, encarando muita diversão na Cidade Alegre, cheios de humor e boas canções!	Aventura	Não
Canal Futura	Sítio do Picapau Amarelo	Baseada na obra de Monteiro Lobato, a nova versão da série se aproxima da atualidade, mas não deixa de fora o aspecto rural presente no formato original de 1977. As histórias são ambientadas no sítio de Dona Benta, com os personagens Tia Anastácia, sua neta Narizinho, ao lado da inseparável boneca Emília e o primo Pedrinho, que vive na cidade grande, e o Visconde de Sabugosa, boneco feito por Tia Nastácia a partir de uma espiga de milho velha.	Aventura	Não
Canal Futura	Teca na TV	Teca na TV narra de forma dinâmica as histórias vividas por Teca e seus amigos. Anteriormente apresentado no formato de novela infantil, o programa ganhou versões em desenho animado para contar histórias que falam de amizade,	Educativo	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		companheirismo, família e muitos outros temas, sempre de forma cativante e divertida.		
Cartoon Network	As aventuras de Eliot Kid	Eliot está sempre ligado no mundo da imaginação e vê a própria vida como um filme. Hoje, Eliot pode ser um super-herói e subir pelas paredes. Amanhã, virar um mestre do caratê e talvez na próxima semana enfrentar alienígenas. Ele encara situações comuns como se fossem desafios incríveis e se diverte bolando histórias. Mas, de vez em quando, leva uma bronca e precisa voltar para a realidade. É como se o diretor do filme gritasse: corta! Ai ele tem de ser rápido e achar soluções reais para problemas de verdade.	Aventura	Não
Cartoon Network	Batman	The Batman foi produzida com o intuito de chamar a atenção das crianças que estão começando a se interessar pelo personagem. Porém, o cavaleiro de Gotham ainda é o mesmo Batman atormentado, na mesma Gotham City sombria e com a mesma motivação para o combate ao crime, de maneira a agradar também aos fãs mais velhos.	Aventura	Não
Cartoon Network	Carrapatos e Catapultas	O programa é uma coprodução do estúdio Zoom Elefante com a TV Brasil e a TV Cultura. Apresenta as instigantes aventuras dos carrapatos bicos de pato Bum, Bod, Bolão e Baixinho. Grandes amigos habitantes do Planeta Vaca. Nesse planeta, os carrapatos já nascem com pára-quadras, se locomovem através de catapultas, adoram sugar gororoba e pensam que engordando vão explodir para ir morar no mundo dos carrapatos fantasmas, considerado o paraíso para eles.	Aventura	Não
Cartoon Network	Cartoon Zaum	O programa exibe diversos curtas-metragens de desenhos animados	Aventura	Não
Cartoon Network	Hora Acme	Hora Acme exibe clássicos originais da Warner Bros. e da Merrie Melodies, como Pernalonga e Patolino, e de vários outros personagens como Gaguinho e Papa Léguas.	Aventura	Não
Cartoon Network	O incrível mundo de Gunball	A série conta a história de Gumball e suas aventuras no dia-a-dia junto com seu irmão Darwin.	Aventura	Não
Cartoon Network	O que há de novo Scooby Doo?	Constituído por um grupo de quatro adolescentes metidos a detetives Fred, Velma, Daphne e Salsicha, com um cão dinamarquês que fala chamado Scooby-Doo, que viajam numa van chamada Máquina Mistério, e ajudam a investigar casos misteriosos. Visitam lugares inóspitos, casas mal-assombradas, parques abandonados, pântanos e ilhas, ameaçados por fantasmas, múmias, monstros e terríveis vilões.	Aventura	Não
Cartoon Network	O Show dos Looney Tunes	O conceito do desenho gira em torno do coelho Pernalonga e do pato Patolino viverem nos subúrbios de Los Angeles com alguns "vizinhos coloridos", incluindo Lola Bunny, Tina Russo, Gaguinho, Hortelino Troca-Letras, Frajola, Piu-Piu, Vovó, Eufrazino Puxa-Briga, Ligeirinho, Coiote, Papá Leguas e muito mais. No desenho, Pernalonga e Patolino vivem na mesma casa.	Aventura	Não
Cartoon Network	Pokemon XIV	O desenho mostra Ash Ketchum e seu Pikachu em sua aventura para se tornar um mestre Pokémon. Seus amigos Brock e Misty o acompanham em grande parte dessa jornada. Outros protagonistas incluem Tracey, May e Max, Dawn, Iris e Cilan. Durante toda a série há a presença da Equipe Rocket. Seus três integrantes que mais aparecem são Jessie, James e Meowth, que têm como objetivo roubar Pokémon, em especial o Pikachu de Ash. Ash vai passando por várias regiões ao longo de sua jornada, como a de Kanto, a de Johto, a de Hoenn, a de Sinnoh e a de Unova. E assim Ash junto aos seus amigos exploram esse maravilhoso mundo Pokémon cheio de aventuras e novas espécies de Pokémon. Na série quando Ash e Cilan estão na região de Unova começam a andar com a 8ª líder de Ginásio a Líder de dragão chamada Íris.	Aventura	Não
Cartoon Network	Redakai: Clash of the Kairu Warriors	Em um futuro próximo Redakai, é uma série de aventura estrelado por Ky e seus amigos Maya e Boomer em uma jornada incrível para Conquistar o Kairu. Eles tentam proteger a energia Kairu das forças da Lokar e um dia se tornar os maiores guerreiros Kairu de todos eles: Redakais. Enquanto Lokar continua a tramar a destruição de seus inimigos, a Equipe Stax encontra um novo Kairu guerreiro, Ekon! Já encontraram um aliado novo e poderoso ou um perigoso inimigo novo? Maya continua a procurar pistas sobre sua história, mas ela está	Aventura	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		pronta para descobrir a verdade sobre suas origens, ou poderia destruir a verdade Stax Team? Em um confronto épico de amigos, Kairu guerreiros devem lutar entre si para decidir quem vai ser elevado na classificação e ganhar um poderoso monstro novo!		
Cartoon Network	Sítio do Picapau Amarelo	Baseada na obra de Monteiro Lobato, a nova versão da série se aproxima da atualidade, mas não deixa de fora o aspecto rural presente no formato original de 1977. As histórias são ambientadas no sítio de Dona Benta, com os personagens Tia Anastácia, sua neta Narizinho, ao lado da inseparável boneca Emília e o primo Pedrinho, que vive na cidade grande, e o Visconde de Sabugosa, boneco feito por Tia Nastácia a partir de uma espiga de milho velha.	Aventura	Não
Cartoon Network	Toon Cast All Star	Tooncast All Stars é um bloco que varia entre 1h15 e meia hora exibido de Segunda a Sábado, às 01h45 e 07h30. Ele exhibe parte da programação do Canal Tooncast, que é composto de clássicos, como Garfield, Tom & Jerry, O Que Há de Novo, Scooby-Doo?.	Variado	Não
Cartoon Network	Tromba Trem	Gajah, um elefante indiano que perdeu a memória conhece Duda, uma tamanduá vegetariana. Eles encontram uma colônia cupim cuja Rainha acredita ser de outro planeta. Todos juntos viajam num trem a vapor pela América do Sul. A cada episódio conhecem um novo lugar e um novo personagem.	Aventura	Não
Cartoon Network	Yoohoo Amigos da Natureza	Eles são de uma espécie que corre risco de extinção por causa da piora das condições ambientais e eles querem fazer algo sobre isso! Estas adoráveis criaturas certamente vão te surpreender porque por trás desta doce aparência.	Educativo	Não
Discovery Kids	A Gatola na Cartola tem tudo na Cachola	Cada episódio da série leva os pequenos telespectadores na carona das viagens que Gatola da Cartola faz ao lado de seus amigos: Sally, Nick, Coisa 1, Coisa 2 e Peixe – todos personagens extraídos das histórias originais. Eles estão a bordo de um veículo, chamado gerin-gon-gonça, que é indestrutível e que pode voar, cavar, se transformar instantaneamente em barco ou submarino. Sally e Nick são amigos, vizinhos e têm 06 anos. Quando eles se juntam à trupe do Gatola da Cartola, que aparece como num passe de mágica durante as brincadeiras da dupla, eles descobrem coisas novas sobre sob perspectivas novas, como ficar pequenos feito abelhas para para explorar o interior de uma coméia ou criar asas para voar com os pássaros a fim de compreender porque eles migram. Durante essas viagens, Sally e Nick desenvolvem o pensamento científico, chegando a suas próprias conclusões sobre como o mundo e tudo que está nele funcionam. Ao longo de cada episódio, eles fazem perguntas e observações, descobrem coisas, planejam pesquisas, coletam dados, geram e discutem idéias.	Educativo	Não
Discovery Kids	Angelina Ballerina	Como uma ratinha bailarina de 8 anos, a vida de Angelina é mostrada centrada na dança e performances, relacionamento familiares, suas amizade e sonhos. Recém-chegada a uma nova cidade, Angelina frequenta a Academia de Artes Cênicas de Camembert, onde conhece vários amigos e sua nova professora, Miss Mimi. Cheia de novas experiências ao ritmo de diferentes estilos de música e dança, a vida desta pequena bailarina de oito anos gira em torno dos palcos, de sua família e amigos e da busca de seus sonhos. Com músicas encantadoras, a série destaca os diferentes estilos de dança, do balé clássico ao jazz e danças folclóricas.	Educativo	Não
Discovery Kids	As aventuras com os Kratts	Os irmãos Kratts viajam ao redor do mundo à procura de animais selvagens usando os "super-trajes animais", os quais lhes permitem usar as habilidades das criaturas; esses trajes são criados por sua amiga, Aviva, que analisa o DNA das criaturas. Existem três vilões: Zach Varmitech, que controla as mentes das criaturas e as usa como trabalhadoras forçadas; Donita Donata, que congela as criaturas para vendê-las vivas como jóias ou realiza outras atrocidades com os animais, sempre relacionadas com o mundo da moda (ex.: vestido brilhante de vagalumes); e Chef Gourmond, que cria pratos refinados tendo como ingredientes espécies ameaçadas de extinção. Os Kratts costumam usar seus poderes de criatura para frustrar os planos desses três vilões, entretanto, existem episódios em que nenhum dos vilões faz uma aparição.	Aventura	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
Discovery Kids	As Aventuras de Chuck e os amigos	Esta série narra as aventuras de Chuck, um caminhão inteligente, aventureiro, criativo e sonhador. Com seus amigos, Chuck desafia os limites da imaginação em emocionantes aventuras.	Aventura	Não
Discovery Kids	Backyardigans	A série conta a história de 5 amigos, sendo eles: Pablo, Tyrone, Uniqua, Tasha e Austin. Eles imaginam o quintal como um local de aventura.	Aventura	Não
Discovery Kids	Bananas de Pijamas	Os protagonistas são duas bananas antropomórficas chamadas de B1 e B2 (Vinil e Kasyk na versão portuguesa). Os outros personagens são Três Ursos (Amy, Lulu e Morgan), o Rato de Boné e um passarinho preto e mudo chamado Maggie. As bananas, os ursos, o Rato de Boné e a Maggie vivem na mesma vizinhança na Avenida dos Agradados.	Aventura	Não
Discovery Kids	Barney e seus amigos	Barney é um adorável dinossauro roxo, que esbanja imaginação e simpatia para divertir as crianças pequenas, que começam a descobrir o mundo à sua volta e aprendem cantando, dançando e brincando	Educativo	Não
Discovery Kids	Bob O Construtor	Bob é um construtor dedicado que vive consertando coisas com a ajuda de suas máquinas. Wendy é uma amiga humana de Bob que o ajuda nas construções.	Educativo	Não
Discovery Kids	Caillou	A partir de situações simples, Ruca, um menino de quatro anos, mostra o cotidiano das crianças desta fase em meio a ações educativas. O desenho conta ainda com a participação da família dele – mãe, pai, avós, a irmã Rosita e vizinhos. Riscas, o gato, faz parte também da vida de Ruca.	Educativo	Não
Discovery Kids	Dino Dan	Com 10 anos de idade Dan aprende sobre dinossauros, como ele conduz experimentos sobre dinossauros que ele vê em seu ambiente. Embora eles parecem ser o resultado de sua imaginação ativa, alguns animais também têm visto eles, como seu cachorro.	Aventura	Não
Discovery Kids	Gaspard e Lisa	Dois amigos que moram em Paris e aprontam todas quando os pais não estão por perto, o que faz deles figuras bem parecidas com a criançada que conhecemos.	Aventura	Não
Discovery Kids	George, o Curioso	Ted, o homem do chapéu amarelo, é o dono do animado macaco George, que vive se metendo em confusões.	Educativo	Não
Discovery Kids	Hi-5	Entre no ritmo e divirta-se no universo musical do Hi-5. Junto com os amigos Kimee, Karla, Jennifer, Shaun e Curtis, vamos viajar ao redor do mundo para conhecer as músicas de diferentes países, descobrir novos estilos, aprender sobre os instrumentos de corda, ouvir histórias e, principalmente, cantar e dançar com essa animada turma.	Educativo	Não
Discovery Kids	Hora do Justin	O garoto vive histórias que destacam o valor da amizade, determinação e companheirismo. Claro, com muita imaginação!	Aventura	Não
Discovery Kids	Iconicos	O programa é apresentado pelo jovem Nat, um explorador inteligente que vive em um estúdio fantástico e descobriu os Íconicos graças a uma invenção. Nat é o líder da série. Um jovem que conversa com o público em cada episódio e faz as ligações necessárias para reforçar o tema escolhido para as crianças. É o mentor e amigo incondicional dos Íconicos, e aprende muitas coisas com os personagens.	Educativo	Não
Discovery Kids	Jelly Jam	Jelly Jamm celebra música diversão e amizade. Junte-se Bello e seus amigos em suas aventuras cômicas e como eles aprendem a viver em harmonia no planeta Jammo mágico - origem da música no universo.	Aventura	Não
Discovery Kids	Lazy Town	Lazy Town tem como característica estimular crianças e seus pais a tomarem decisões saudáveis. É filmado com pessoas e bonecos e tem partes geradas em animação. Stephanie, Sportacus, e Robbie Rotten são os únicos humanos no show. O resto dos personagens são bonecos	Educativo	Não
Discovery Kids	Little People	Uma divertida turma em uma animação maravilhosa, Little People é uma produção muito responsável e educativa vale a pena conferir, animação infantil de primeira, vídeo para crainçada se divertir e aprender	Educativo	Não
Discovery Kids	Martha Fala	é um desenho animado americano que conta as incríveis histórias de Martha, uma cadela que acidentalmente come uma sopa de letrinhas e adquire o poder da fala. Ao longo dos episódios, Martha vai se tornando uma profissional em cada profissão. As histórias são narradas com muito bom humor por Martha e seus amigos, Helena, Skits, Alice, Toni, Carolina e outros. Martha é muito comilona e tagarela.	Educativo	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
Discovery Kids	Mecanimais	A série direcionada ao público infantil conta as aventuras de uma equipe de animais robôs, com super-poderes que partem em aventuras se ajudarem uns aos outros ao mesmo tempo que vão aprendendo coisas novas.	Educativo	Não
Discovery Kids	Meu amigãoZão	O desenho é uma coprodução do estúdio brasileiro 2D Lab com a canadense Breakthrough Animation e foi um dos vencedores do projeto Curta Criança Animação da TVE/TV Brasil de 2006. O objetivo da série é ajudar as crianças, de uma forma lúdica, a crescerem felizes colocando em sua bagagem as experiências que os personagens vivem e superam. Os personagens formam um grupo de crianças, com as quais o público infantil do mundo inteiro pode se identificar. São amigos que brincam e se divertem. Com suas personalidades sociáveis e conciliadoras, os amigãoZões, grandes e fortes, ajudam a resolver pequenas diferenças, valorizando as qualidades de cada um. Mas as crianças, por sua vez, também ajudam seus amigãoZões com os problemas deles, mostrando que, quando se fala de amizade, tamanho não é documento. Todo mundo precisa de um AmigãoZão.	Educativo	Não
Discovery Kids	Mike: O Cavaleiro	Mike é um garoto cheio de vida, corajoso e com um coração de ouro, que quer se tornar um grande cavaleiro. Mike, O Cavaleiro" é uma nova série com animação da CG, em 52 episódios, que traz a emoção e o encantamento da era medieval para as crianças de hoje pela primeira vez. Em cada episódio recheado de ação, os espectadores são transportados para um mundo repleto de missões maravilhosas, castelos, dragões, vikings e trolls. Mike é um jovem cavaleiro em treinamento, cheio de energia, audacioso, mas também generoso, movido pela paixão em ajudar os outros, dando o melhor de si como cavaleiro neste processo. Com a ausência do pai, o Rei, ocupado em explorar terras distantes, a Rainha Martha delegou a Mike a responsabilidade de ajudá-la a proteger o Reino de Glendragão. Determinado a dar o melhor de si, passando por momentos de comédia e aventura com seu grito de guerra "seja um cavaleiro e faça a coisa certa", Mike aprende sobre o poder da responsabilidade e sobre como fazer as coisas da maneira certa. Com uma ajudinha de O Grande Livro para os Pequenos Cavaleiros em Treinamento, o aspirante a herói busca cumprir a missão de cada episódio, com a ajuda de seus amigos mais próximos: Faísca e Esguicho, dois dragões simpáticos e peculiares, e seu corcel de confiança, Galahad. Com seu espírito livre, a divertida irmã de Mike, Eva, uma feiticeira em treinamento, nunca está distante da ação e sempre se dispõe a ajudar.	Educativo	Não
Discovery Kids	Milly e Molly	A série retrata as aventuras de duas super melhores amigas de exatamente 8 anos, Milly Anderson e Molly Kannett, que passam por diversas situações que lhes proporcionam aprendizados e exemplos de bom comportamento.	Educativo	Não
Discovery Kids	Mister Maker	Programa que no qual ensina às crianças diversas formas de arte. Usando materiais simples, como retalhos, caixas de ovos e macarrão cru, Mister Maker cria fantásticos brinquedos e obras de arte. Ele ensina a criança a construção dos objetos passo-a-passo. Falando diretamente com o pequeno telespectador, o Mister Maker incentiva a criatividade, raciocínio e habilidade motora.	Educativo	Não
Discovery Kids	My Little Pony	Conta a história de pequenos pôneis que viviam no Vale dos Sonhos e eram constantemente atacados por vilões.	Aventura	Não
Discovery Kids	O Esquadrão dos Monstros	Uma série de digital que conta a história de um esquadrão de monstros que ajudam os outros com a mostro-matemática.	Educativo	Não
Discovery Kids	O Pequeno Príncipe	Um menino-príncipe, que mora no asteroide B612, deixa seu lar e sua amiga Rosa para viajar por diferentes planetas e lutar contra a Serpente, um ser cruel que deseja espalhar o caos por toda parte da galáxia. A famosa história contada em livro virou desenho animado.	Educativo	Não
Discovery Kids	Octonautas	Os octonautas são oito animais terrestres que moram de uma nave em forma de um polvo. De sua base subaquática esses 8 bichinhos estão sempre prontos para aventura e diversão.	Aventura	Não
Discovery Kids	Os pezinhos mágicos de Franny	Franny é uma garotinha de cinco anos que vive experiências encantadas quando calça seus sapatos que estão na loja do seu avô sapateiro. Seus pezinhos mágicos podem levá-la ao Atlântico ou até mesmo à África. Seja qual for o destino, ela	Educativo	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		certamente conhecerá muitas pessoas interessantes no caminho. Aonde será que Franny será levada pelos seus pezinhos mágicos?		
Discovery Kids	Os piratas e suas aventuras	O Capitão Leo e sua tripulação de piratas amantes das artes partem em arriscadas missões com o objetivo de recuperar as expressões artísticas perdidas.	Educativo	Não
Discovery Kids	Peixonauta	Peixonauta é uma série de animação brasileira criada por Celia Catunda e Kiko Mistrorigo e produzida pela TV PinGuim. A série fala de Peixonauta, um peixe dentro de um traje similar a um astronauta que o permite voar e respirar fora d'água. Ele é detetive profissional que junto a seus amigos (Marina e Zico) desvendam os mistérios ocorrentes através da POP, uma bola mágica e colorida que sempre envia pistas para os protagonistas resolverem algum problema, quando conseguem, envia uma recompensa.	Educativo	Não
Discovery Kids	Pocoyo	Pocoyo é uma série de animação anglo-espanhola, criado por David Cantolla, Guillermo García e Luis Gallego, em 3D, destinado a crianças em idade pré-escolar. Conta as aventuras de um menininho de 3 anos, vestido de azul e cheio de curiosidades. Pato é um pato amarelo que usa um pequeno chapéu verde. É o melhor amigo de Pocoyo. Seu nome é "Pato" mesmo nas versões em inglês	Educativo	Não
Discovery Kids	Princesas do Mar	A série se passa em Salácia, um reino escondido no fundo do mar onde vivem príncipes e princesas cada qual de uma espécie de animal marinho diferente. O povo desse reino se esconde do povo da Terra Firme para que eles não enfrentem grandes batalhas uns contra os outros. Polvina, Tubarina e Ester são três princesas amigas muito curiosas que estudam na escola da professora Marcia e vivem desvendando os mistérios de Salácia. A cada livro publicado aparece uma nova princesa que se junta a escola de princesas.	Educativo	Não
Discovery Kids	Princesinha	Princesinha (chamada de Princesa pelos personagens do desenho), é uma menina em fase de crescimento, muito esperta e curiosa, mas tem medo de aranhas, abelhas e escuro e tem dois animais: um gato e um cachorro chamados Pipo e Fico. É filha da rainha e mora num castelo junto com príncipes, rainhas, almirantes, seguranças etc. A série ensina a lidar com as diferenças, a confiar na auto-confiança e a superar o medo.	Educativo	Não
Discovery Kids	Rob, o Robô	O desenho fala sobre Rob e seus amigos, que viajam pelo universo sempre visitando planetas diferentes para determinadas situações.	Educativo	Não
Discovery Kids	Super Why!	O objetivo da Super Leitores é seguir o enredo para resolver o problema. À medida que progredem os eventos da história, eles se deparam com obstáculos, que podem ser resolvidos através da aplicação de suas habilidades de alfabetização para mudar a história (por exemplo, transformar o príncipe em "The Frog Prince" novamente em um sapo, porque a princesa gostava dele mais dessa forma). À medida que superam esses obstáculos, são recompensados com "Super Cartas" vermelho brilhante. Estas Super Cartas são então enviadas para o Computador Super Duper, que acaba formando a(s) palavra(s) que compõem a solução para o "super grande problema." O espectador é encorajado a procurar Super Cartas toda a história, e a identificá-las quando elas aparecem.	Educativo	Não
Discovery Kids	Thomas e Seus Amigos	Esse desenho animado narra histórias de uma ferrovia situada na fictícia ilha de Sodor, onde convivem vários meios de transportes falantes, como locomotivas, vagões, ônibus e um helicóptero.	Aventura	Não
Discovery Kids	Toot & Poodle	Nesta série são narradas as peripécias de dois amigos porcos em suas viagens ao redor do mundo. Enquanto Toot adora viajar, sempre planejando qual será a próxima viagem da dupla, Puddleprefere explorar coisas mais próximas, muitas vezes no interior de sua própria casa. Uma terceira personagem, chamada Opal, é a prima caçula de Puddle e, portanto, nem sempre participa das aventuras da dupla protagonista. Tulip, o peregrino da dupla, sempre dá palpites nos planos de viagens.	Educativo	Não
Discovery Kids	Velozmente	Velozmente é uma produção original apresentada pelo argentino Mariano Chiesa, que desafia a concentração de crianças entre 6 e 8 anos de idade que devem mostrar sua habilidade em 3 rodadas, com dificuldade crescente que envolvem testes físicos, auditivos e mentais.	Educativo	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
Disney Channel	A casa do Mickey	Incentivando a participação das crianças na resolução de tarefas de maior dificuldade, as estrelas da série (Mickey, Minnie, Donald, Margarida, Pateta e Pluto) propõem brincadeiras educativas, que ensinam as crianças a contarem até 10, montarem quebra cabeças etc. A qualquer momento, quando surge alguma dificuldade, Mickey e seus amigos pedem ajuda aos Mickey-objetos, que são trazidos por Tootles, um objeto voador semelhante à silhueta do camundongo. Ele traz objetos que podem ser utilizados para resolver esses problemas.	Educativo	Não
Disney Channel	Adolepeixes	A série gira em torno de Milo, seu irmão Oscar e sua dramática amiga Boni. Eles frequentam uma escola submersa de uma loja de animais em um aquário. A série narra a vida cotidiana de como eles lidam com as amizades, namoro e esportes, bem como tais problemas típicos de adolescentes, como ataques de lagostas gigantes, e excursões escolares para gaiolas de hamster.	Educativo	Não
Disney Channel	Art Attack	O objetivo do programa é fazer com que os telespectadores (respectivamente crianças) façam arte com coisas muito simples, porém que podem dar um bom conceito em termos de arte. E todas estas "engenhocas" são feitas desde caixas até garrafas de plástico, variando de experiência por experiência.	Educativo	Não
Disney Channel	Jake Long da Disney, O Dragão Ocidental	Jake Long é aparentemente um simples garoto sino-americano de treze anos morando em Nova Iorque, mas ele tem um segredo: é descendente de uma longa linhagem de dragões e tem a função de proteger uma comunidade de criaturas mágicas que vivem secretamente no meio da população da cidade. Ele mora com seus pais, Johnathan e Susan, e sua irmã de oito anos, Haley. Seu avô Lau Chi e a irmã também são dragões. A linhagem algumas vezes pula uma geração, sendo assim, a mãe de Jake não tem o mesmo poder. Seu pai nem sabe que seus filhos e o sogro são dragões.	Aventura	Não
Disney XD	Beyblade	A história é sobre um grupo de garotos que lutam com suas Beyblades fortemente energizadas, dominadas por Feras-Bit (que são espíritos de criaturas místicas e poderosas) sagradas.	Aventura	Não
Disney XD	Bondi Band	O que você faria se descobrisse que abaixo de sua cidade se encontra uma grande pedra Rosa, que é a fonte de energia mais poderosa do universo? O que você faria se soubesse que essa energia está ao seu alcance? Você estaria disposto a deixar tudo para se tornar um super-herói? Tony, Laila, Nina, Azim, Boris e David foram escolhidos para descobrir o segredo da pedra rosa e suas vidas mudam para sempre ... Sob o pretexto de uma banda de rock simples estudante, esses pequenos heróis aceitam o desafio de jogos de estratégia de mudança, laser-shakes e tranquilos passeios ao longo de intermináveis batalhas ... tornando-se a Bondi Band; Mas escuridão também está atrás da "pedra" e sem escrúpulos senhora C. Lebrity está disposta a fazer qualquer coisa para chegar ao centro da Terra e manchar a Villa Cálculo de sua cor favorita. Apenas os Bondi Band, com as seus poderosos instrumentos, podem defender, Cantando rock em voz alta, e acabar com o mal, em qualquer lugar!	Aventura	Não
Disney XD	Como irmãos	Pahé é africano e Sebastián é europeu. Mas, na hora de viver grandes aventuras, isso não importa nem um pouco. Suas duas culturas se unem e se enriquecem por meio de uma amizade sincera, que não se abala nem mesmo nos momentos mais difíceis.	Aventura	Não
Disney XD	Digimon	Digimon é o nome dado à diversas formas de vida que vivem no DigiMundo, uma dimensão paralela originada a partir da rede de computadores da Terra; e no DigiQuartz, a dimensão intermediária entre a dimensão onde a Terra é localizada e o DigiMundo. Em Digimon Tamers chega a ser feita uma comparação do DigiMundo com mundos mágicos, e dos Digimon com criaturas lendárias como duendes e fadas. Além disso, são apresentados ao público os DigiGnomos, seres habitantes do DigiMundo que não são Digimon. Eventualmente, ao longo da série, podem ser vistos humanos que vivem no DigiMundo, como por exemplo Gennai.	Aventura	Não
Disney XD	Kick Butowsky: Um projeto de	É uma animação e série original sobre um jovem garoto chamado Clarence "Kick" Butowski (Charlie Schlatter), que aspira a se tornar o mais aventureiro do mundo. Clarence tem	Aventura	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
	dublê	12 anos. Seu principal objetivo da vida, é abraçar cada dia como se fosse o seu próprio filme de ação ". Ele é bastante pequeno e usa um macacão branco com listras vermelhas, um capacete branco com uma listra vermelha, botas e luvas amarelas. Ele também possui uma voz extremamente viril para sua idade. Sempre que vai cair ou se machucar ele diz "Isso vai doer!" e quando se da mal fala "raios" e quando se dá muito mal, diz " Raios com trovões".		
Disney XD	Kid vs Kat	Coop Burtonburger leva uma vida bem normal até sua irmã mimada, Millie, traz para sua casa um misterioso gato, a vida de Coop é virada de cabeça para baixo. Logo ele desconfia que Sr. Gato (nome que Millie deu ao gato, também chamado de Senhor Kat em Portugal), parece ser um gato normal da raça Sphynx, mas é na verdade um alienígena felino que veio ao planeta Terra para domina-lo. Mas quando Coop vê Sr. Gato agindo de maneira estranha, ele vai contar ao seu pai, (que acredita que Sr. Gato é um gatinho perfeitamente normal) que não acredita nas afirmações de Coop. O desenho se passa por uma série de vinganças e brigas entre os dois, O gato se vinga de Coop, que se vinga da vingança dele, e ele se vinga na vingança de Coop e vice-versa. Assim começa a batalha diária entre Coop e Sr. Gato. Coop quer mostrar ao mundo a verdadeira identidade de Sr. Gato, e o próprio Sr. Gato quer se livrar de Coop para que os gatos dominem a Terra.	Aventura	Não
Disney XD	Pok & Mok	Pok & Mok acompanha a vida de Mok, um garoto de 8 anos, e seu gibão de estimação, Pok. Junto com a mamãe e o papai, eles vivenciam uma série interminável de aventuras hilárias.	Aventura	Não
Disney XD	Ultimate Spider Man	O protagonista de Ultimate Homem-Aranha é Peter Parker, um gênio científico adolescente que vive em Queens, Nova York. Ele é picado por uma aranha geneticamente modificada e herda as suas capacidades, incluindo a força proporcional de uma aranha, a agilidade e os reflexos. Quando um ladrão armado, a quem Peter teve uma oportunidade de apanhar mais cedo mas não o fez, mata o seu tio Ben, ele sente-se culpado e dedica a sua vida à luta contra o crime como Homem-Aranha. Peter, ao longo das histórias, tenta conjugar a escola, o emprego, a namorada, a sua vida familiar com a sua tia viúva May e as suas atividades como Homem-Aranha.	Aventura	Não
Gloob	Anjo da Guarda	Não importa onde Carl esteja, a confusão vai estar ao seu redor. Sua falta de sorte não se resume aos desastres que ele mesmo provoca: ele também é perseguido por Serge e ignorado por Brittany, a menina mais popular da escola. Denise é o mais novo anjo em treinamento. E ela não vai medir esforços para conseguir suas asas antes de Porter. Mas, novata nas regras da magia, Denise vai ter alguns problemas para seguir as regras dos anjos. Porter é popular, bonito e charmoso, além de divertido e amado por todos. No entanto, nem tudo é perfeito. Porter é um anjo que tem a difícil missão de fazer com que seu protegido Carl se torne um cara popular. Assim, ele finalmente receberá suas asas e será considerado um anjo de verdade.	Aventura	Não
Gloob	Asha	Asha e seus amigos criam uma televisão que pode interceptar sinais de outros dispositivos para que todas as pessoas do bairro assistam. Eles disfarçam sua identidade quando eles vão ao ar e se transformam nos "Mosqueteiros". As emocionantes aventuras de Asha e seus amigos foram cuidadosamente construídos para refletir a sociedade multicultural de hoje, e para simplesmente torna-la mais divertida!	Aventura	Não
Gloob	Contraptus	A série conta a história do cientista Contraptus (baseado no Leonardo da Vinci) que cria fabulosas máquinas e invenções. Mas, que divertido seria sem um ajudante? É por isso que ele tem Basil, um preguiçoso e desajeitado, mas de bom coração, é ele quem testa as invenções de Contraptus. Há também a empregada Matilda, que é uma verdadeira faz-tudo na casa.	Aventura	Não
Gloob	Esquadrão do Lixo	Mesmo sendo o estrategista-mestre e o corajoso líder da "Frente da Libertação do Lixo", tudo o que Abe queria era voltar à vida fácil de guaxinim de comer lixo e dormir num buraco. Esse luta até o fim pela liberdade e não descansará enquanto impedir o "Exército dos Ratos" de tomar controle. Madman pode ser um pouco excêntrico – é facilmente distraído por objetos brilhantes e pega conselhos com um porquinho de plástico. Ele	Aventura	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		tem uma vasta coleção de objetos, que são muito úteis na hora de tirar seus amigos das piores enrascadas. Um verdadeiro esquilo da Renascença – mas com atitude. Como o cérebro por trás da F.L.L., Coco elabora e monta todo o equipamento, armas e veículos que o time precisa. Como a mais urbana do time, a “Frente da Libertação do Lixo” pode sempre contar com ela para se manter calma no meio do caos. Nigel é forte como um touro e quase tão esperto quanto – ele é definitivamente o músculo da operação! Quando não está fazendo flexões, está fazendo piada para quem estiver disposto a ouvir. Ele tem uma queda secreta por Coco.		
Gloob	Fish and Chips	Conta o conflito sobre um osso de um peixe-ancestral que devorou um gato comum. Fish, um peixe dourado acredita que usando este osso como amuleto, e ao mesmo tempo colar, possa evoluir a um ser terrestre, e ter pulmões, assim não irá mais necessitar das bolhas de oxigênio de Marraine, uma ostra. Do lado terrestre, em Nova York, está Chipsus, um gato que deseja o osso para lhe guardar de lembrança da terrível derrota de seu ancestral felino, Chips, seu filho é expulso de casa e designado a recapturar o osso para poder voltar para casa.	Aventura	Não
Gloob	He-Man	He-Man vive no planeta Eternia, um mundo aparentemente medieval, mas repleto de tecnologias avançadas. Eternia também é repleto de seres mágicos. Enquanto o planeta é comandado pelo justo rei Randor, o vilão Esqueleto tenta dominar o castelo de Grayskull, e assim ter o controle de todo o universo, que é protegido por He-Man, nada menos que Adam, o príncipe filho de Randor.	Aventura	Não
Gloob	Meus amigos monstros	A família Carlton se mudou para uma casa onde três monstros vivem no porão. Mas estes monstros não são como os outros: Fiend, Haggis e Norman são extremamente amáveis e acabam se tornando grandes amigos de Eddie, o caçula da família.	Aventura	Não
Gloob	Ned and Fred	Numa época em que todos os animais podem voar, os irmãos Fred e Ned decidem abrir um aeroporto. As duas lebres dirigem o negócio com ajuda dos amigos Cookie, Hughes e Moppet. Enquanto Fred se dedica por completo, Ned se diverte tentando inovar e arrumando confusão.	Aventura	Não
Gloob	O livro da Selva	O Livro da Selva narra as aventuras do menino lobo. Mogli deve se concentrar nas aulas de Balu e ainda arrumar tempo para se divertir com Baguera enquanto tenta escapar das diversas armadilhas de She-Kan, que nunca desiste de capturá-lo.	Aventura	Não
Gloob	Os Davincibles	Os irmãos Pablo e Zoe DaVinci exploram o mundo com seu Tio Leo em busca de artefatos raros e muita aventura. Mas essas viagens não serão fáceis: os três muitas vezes devem combater super-vilões desleais para atingirem seus objetivos.	Aventura	Não
Gloob	Os Smurfs	O clássico desenho Smurfs volta à telinha! Os smurfs, adoráveis gnomos azuis, chefiados pelo Papai Smurf vivem grandes aventuras para escapar das garras do inimigo humano Gargamel, sempre envolvidos por um grande laço de amizade e companheirismo.	Aventura	Não
Gloob	Pequeno Grande Avô	O melhor amigo de Jason é o seu avô, que é praticamente uma criança de tão levado. Ele possui uma boina mágica que o encolhe o bastante para caber no bolso de Jason. Quando está em miniatura, o vovô traz os brinquedos de Jason à vida e acaba se envolvendo em diversas travessuras.	Aventura	Não
Gloob	Popeye	É um marinheiro carismático que está sempre tentando proteger sua namorada, Olívia Palito, das garras de seu eterno inimigo, Brutus.	Aventura	Não
Gloob	Robôs invasores	Robin é um menino amável e divertido que raramente entende alguma coisa. Com 8 anos, ele acha que a nave que pousou em seu quintal foi a melhor coisa que aconteceu em sua vida. Muito animado, ele está disposto a qualquer coisa – ainda mais com três robôs para ajudar. Daisy é uma típica menina de 10 anos: adorável, inteligente e querida pelos pais. Ela gosta de bonecas e de conseguir tudo do seu jeitinho. Quando ela não consegue, fica muito irritada! Apesar de tão exigente, Daisy quase nunca põe a mão na massa: ela é geralmente a pessoa por trás das ideias. Rivet é o líder dos robôs alienígenas. Sua grande paixão é inventar, e agora que está na Terra, ele adora usar seu tempo livre para trabalhar em suas criações. É hiperativo, curioso e adora comerciais. É fácil encontrar Rivet tentando vender uma de suas invenções – o problema é que a maioria delas	Aventura	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		atrapalha ao invés de ajudar. Socket é o oficial de segurança da nave. É um robô bem velho, quase sem tecnologia. Algumas de suas peças já estão até caindo. Por ser tão velho, Socket é um robô experiente que já viu de tudo e adora contar pra todo mundo. Sua cabeça é como um grande depósito que guarda várias coisas – desde um sanduíche de queijo até um foguete. Widge é quem pilota da nave, e também é responsável por sua manutenção. Isso não é tão bom, já que ela não sabe nada de tecnologia. É por isso que os robôs não tem nenhuma esperança de conseguir voltar para o planeta Clang. Ela adora coisas orgânicas, como flores, árvores ou, bem, humanos.		
Gloob	Sandra, a detetive encantada	Sandra vai viver verdadeiras aventuras para salvar os finais felizes dos contos de fada. Sandra é uma menina de 10 anos que vem de uma família de detetives. Ela viaja para o mundo paralelo "Terra do Era Uma Vez" e resolve todos os mistérios que acontecem nos contos de fada, como o sequestro do Pinóquio ou o roubo do sapato de cristal da Cinderela.	Aventura	Não
Gloob	She-Ra Princesa do Poder	O planeta Ethéria é vítima da ditadura Horda, liderada pelo tirano Hordak e seu exército de mutantes guiados pela capitã Adora. Refugiados na Floresta do Sussurro sob o comando da princesa do reino de Lua Clara chamada Cintilante, um grupo de rebeldes planejam estratégias para libertar o planeta das forças do mal.	Aventura	Não
Gloob	Sítio do Pica-Pau Amarelo	Baseada na obra de Monteiro Lobato, a nova versão da série se aproxima da atualidade, mas não deixa de fora o aspecto rural presente no formato original de 1977. As histórias são ambientadas no sítio de Dona Benta, com os personagens Tia Anastácia, sua neta Narizinho, ao lado da inseparável boneca Emília e o primo Pedrinho, que vive na cidade grande, e o Visconde de Sabugosa, boneco feito por Tia Nastácia a partir de uma espiga de milho velha.	Aventura	Não
Gloob	Spike Team	Seis meninas muito diferentes formam um time de vôlei treinado por Lucky, um ex-campeão mundial. Através do esporte, elas amadurecem e descobrem o valor da coragem, da lealdade, da perseverança, da força e do equilíbrio.	Aventura	Não
Gloob	Tom	Tom é um imenso e gentil dinossauro. Ele viaja ao redor do mundo com Wanda e Tip, duas crianças a quem ensina como apreciarem melhor o mundo onde vivem. Tom é fã da natureza e tentará corrigir alguns erros humanos, ensinando a amar a Terra.	Educativo	Não
Gloob	Vida de Galinha	Duas galinhas, Carmen e Carmelito adoram aventuras. Junto com Belino, seu amigo ovelha, elas fogem para viagens onde sempre encontram algum personagem famoso da história ou da mitologia, que ajudam os animais a voltar para o galinheiro em segurança.	Aventura	Não
Nicklo-deon	A lenda de Korra	A Cidade República era tudo o que motivava o Avatar Aang e o Lorde do Fogo Zuko quando eles terminaram a Guerra de Cem Anos. O equilíbrio retornou às quatro nações e dobradores e não dobradores podem viver juntos e em paz. Mas até o paraíso tem seus problemas, como descobre o próximo Avatar. Quando Korra chega à Cidade República para dominar seus poderes, ela acaba encontrando gangues criminosas de dobradores e um grupo revolucionário anti dobradores. Logo as habilidades de Korra são colocados à prova quando ela encara um grupo de bloqueadores de Chi liderados pelo carismático e misterioso Amon, que ameaça a cidade e todos os seus dobradores. Apesar do perigo, Korra jura combater a revolução anti dobradores, que está em pleno crescimento. Mas será ela capaz de impedir a subida de Amon ao poder?	Aventura	Não
Nicklo-deon	Alexandra, princesa do rock	Quando Alexandra sabe que é a nova Princesa de Manjipoor sua vida completamente. Agora ela tem um elefante no seu jardim que a protege e a transporta a esse mundo novo. Alexandra poderá trocar sua calça jeans favorita por um vestido de Princesa?	Aventura	Não
Nicklo-deon	As aventuras de Bucket e Skinner	Estes dois meninos tem 3 objetivos: ser amigos para sempre, viver na praia e nunca ter um trabalho que exija muita roupa. Embora algumas vezes pareçam ter exagerado no sol, na realidade não são bobos, apenas marcham num ritmo diferente.	Aventura	Não
Nicklo-deon	Escola para Cachorro	Lucas, Lili, Koda, Suki e Pedro vão todas as manhãs para uma escola pra lá de divertida. Lá, eles brincam durante todo o dia, aprendem uns sobre os outros, sobre o mundo e também se	Aventura	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		divertem vivendo muitas aventuras.		
Nicklo-deon	Fanboy & Chim Chim	Eles são destemidos! Eles são aventureiros! Eles vestem cuecas por cima das roupas! Eles são... Fanboy e Chum Chum! Fanboy e Chum Chum são super fãs cheios de energia de todas essas coisas de ficção científica. Estas crianças verdadeiramente originais têm muita imaginação e roupas de super herói que você nunca viu antes. Então, coloque sua cueca por cima da calça e se prepare para FANBOY e CHUM CHUM!	Aventura	Não
Nicklo-deon	Isa TKM	A novela tem como protagonista Isabella Pasquali (María Gabriela de Faria), uma adolescente, que enfrenta seu primeiro amor, primeiro beijo, e por sua vez, descobrir quem são seus pais verdadeiros e viver a vida à sua maneira.	Aventura	Não
Nicklo-deon	Jimmy Two Shoes	Cidade da Tristeza está cheia de monstros e demônios, mas Jimmy gosta de brincar lá. Só que para isso, vai ter que aprender a lidar com o malvado Lucius. Com seu entusiasmo contagiante e sua energia sem fim, Jimmy conquistou também Heloise, uma menina meio louca. Na Cidade da Tristeza o que falta é uma boa gargalhada e parece que Jimmy é o menino que pode fazer isso acontecer!	Aventura	Não
Nicklo-deon	Kung Fu Panda	Po, o Panda, está vivendo agora nas barracas com os 5 Furiosos. Ele terá de enfrentar suas novas responsabilidades, seus adversários e muitos quilinhos novos durante suas aventuras. Ser um Dragão Guerreiro não é um destino, é uma viagem. Infelizmente para Po, essa é a viagem mais difícil.	Aventura	Não
Nicklo-deon	Life with Boys	Life with Boys mostra a vida de Tess, uma menina de 14 anos que enfrenta a adolescência enquanto vive em uma casa cheia de homens - seu pai, solteiro e superprotetor, e seus três irmãos. Apesar dos inconvenientes que podem aparecer por ser a única menina em uma casa de homens, são eles que, na maioria das vezes, têm o conselho certo e conseguem ajudar Tess na hora em que ela mais precisa.	Aventura	Não
Nicklo-deon	Lucky Fred	Fred é um menino que sempre teve muito azar. Tudo muda quando um presente cai do céu na sua casa: um robô pessoal super moderno, capaz de satisfazer todas as necessidades de seu dono.	Aventura	Não
Nicklo-deon	MighyB!	Bessie, de 9 anos, é a escoteira mais ambiciosa do mundo. Membro dos Honeybees, Bessie põe seu uniforme todos os dias, lidera uma tropa e ganhou mais medalhas que qualquer outro escoteiro na história. Esse monte de distintivos faz Bessie acreditar que é MighyB! uma corajosa (e amarela) heroína que consegue realizar qualquer missão. Com essa combinação de super poderes e determinação, o mundo vai ter que tomar cuidado!	Aventura	Não
Nicklo-deon	Monsuno	Monsuno... Eles dominavam o espaço antes do surgimento do homem... Queimavam a atmosfera do planeta e traziam caos e destruição aos quatro cantos do mundo, levando até os dinossauros à extinção... E tão de repente quanto apareceram... Eles sumiram. Agora eles estão de volta! A ascensão dos Monsuno poderá destruir o planeta de uma vez por todas... Ou dar início à aventura do mais novo herói da humanidade, o jovem e imprevisível Chase Suno.	Aventura	Não
Nicklo-deon	Os Pinguins de Madagascar	Para a maioria das pessoas, Capitão, Kowalski, Rico e Recruta são só pinguins fofos que moram no Zoológico do Central Park. E é exatamente isso que eles querem que as pessoas pensem. Por que? Porque esses pinguins de olhar tranquilo são, na verdade, um exército com habilidades de liderança únicas e quartel-general secreto. A missão deles? Manter a ordem no zoológico. Seu rival? O desagradável novo vizinho, Rei Julian. Esse animal festeiro e auto-proclamado "Rei dos Lêmures" é novo no zoológico... e ele está querendo bagunçar as coisas.	Aventura	Não
Nicklo-deon	Pop Pixie	A história se passa em Pixieville, uma cidade onde as pixies vivem em paz com outras criaturas, como animais. Cada Pixie tem um talento especial, e quando é usado para ajudar os outros, a Árvore da Vida lhe dá um Magic Pop, que o transforma num Pop Pixie. Gnomos, etc... Claro que não é tudo um mar de rosas, pois lá também vivem os Duendes, travessas criaturas que vivem aprontando e trazendo confusão.	Aventura	Não
Nicklo-deon	Robot and Monster	Apesar de Mecânicos e Orgânicos trabalharem muito lado a lado na fábrica de pisca-piscas, Robô e Monstro fazem uma dupla meio estranha. Robô é sério e Monstro é brincalhão, mas	Aventura	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		isso não impede que eles sejam melhores amigos. Como pão e manteiga, eles fazem tudo juntos, testando aparelhos novos, cuidando do seu pet Marf, sonhando com J.D e brincando com os irritantes Ogo e Gart. Eles também estão na missão de tornar Robô o inventor mais famoso do mundo!		
Nicklo-deon	Tartarugas Ninja	Leo, Rapha, Mikey e Donnie são tartarugas mutantes que foram treinadas na arte do ninjutsu pelo seu sensei-rato, mestre Splinter. Emergindo do seu lar no esgoto, esses irmãos répteis enfrentam o emocionante mundo de Nova York, controntando vilões muito mais perigosos e pizzas muito mais deliciosas do que eles poderiam ter imaginado.	Aventura	Não
Nicklo-deon	The Troop	Jake, Hayley e Felix são convocados para participar de uma organização secreta que defende o mundo de criaturas e monstros terríveis. Por meio da mais avançada tecnologia, eles se transformam em patrulheiros responsáveis pela segurança da população, sempre sob a supervisão atenta do Sr. Stocley, que além de ser o conselheiro da turma dentro da organização secreta, é também o diretor de sua escola.	Aventura	Não
Nicklo-deon	True Jackson, VP	A série conta a história de True Jackson, uma garota de quinze anos que se torna vice-presidente de uma famosa empresa de roupas, a MadStyle.	Aventura	Não
Nicklo-deon	Winx	A vida de Bloom, uma adolescente comum vai mudar completamente quando começar a frequentar o colégio para fadas Alfea. Ali ela vai ser amiga das Winx, que ajudarão a lutar contra o malvado Trix e a proteger seu poder do dragão.	Aventura	Não
Record	Desenhos Bíblicos	Desenhos animados que representam passagem Bíblicas	Religioso	Não
Record	Record Kids	Programa destinado ao público infantil que veicula diversos desenhos animados	Aventura	Não
Rede TV	TV Kids	TV Kids é um bloco do canal de TV aberta RedeTV!, dedicado inicialmente a animês, apresenta diversos episódios de desenhos animados e programação infantil.	Variado	Não
RIT TV	Zig Zag Show	O programa é exibido em um cenário no formato de um circo, onde os apresentadores interagem com a plateia, fazendo brincadeiras com as crianças. No final do programa os palhaços se reúnem e ensinam, segundo situações do dia-a-dia, a palavra de Deus às crianças.	Religioso	Não
SBT	Bom dia e CIA	De segunda a sexta, as manhãs do SBT ficam muito mais divertidas com o Bom Dia e Cia, um programa que traz os melhores desenhos da televisão brasileira e muitas brincadeiras com o telespectador. A apresentadora Priscilla Alcântara comanda diversos games e provas com o público de casa, que participa pelo telefone e pode faturar prêmios como videogames, computadores, celulares, entre outros.	Variado	Não
SBT	Carrossel Animado	A dupla de palhaços Patati e Patatá está no comando do Carrossel Animado para apresentar quadros, desenhos e brincadeiras que animam ainda mais as manhãs da criançada. Os palhaços trazem a alegria dos circos, das músicas educativas e da verdadeira diversão para dentro de casa. Além disso, o cenário é bem animado, colorido e convidativo. A plateia composta por bonecos interagem com eles durante todas as atrações.	Aventura	Não
SBT	Sábado Animado	O Sábado Animado é uma sessão de desenhos e longas-metragens animadas.	Variado	Não
Tv Brasil	A Princesa Sherazade	Entre os programas internacionais da faixa Hora da Criança da TV Brasil está a produção francesa A Princesa Sherazade, que conta uma história das mil e uma noites. Numa noite estranha e estrelada, a princesa Sherazade liberta Till, o gênio brincalhão, aprisionado em uma cela de vidro. Inseparáveis, eles viajam pelo planeta. As aventuras que esses personagens dividem são inspiradas nos contos orientais e em lendas onde o fantástico e os contos de fadas aparecem com uma visão moderna, irreal e bem humorada.	Aventura	Não
Tv Brasil	A Turma do Pererê	A obra do cartunista e escritor Ziraldo traz os exuberantes recantos naturais do Brasil para a televisão, utilizando recursos de dramaturgia, animação, música e linguagem dos quadrinhos. A Amazônia, o Pantanal, as Cataratas do Iguaçu e a Chapada Diamantina são alguns dos cenários das aventuras dos personagens que são a síntese do povo brasileiro. A série é destinada às crianças e adolescentes, público carente de um programa brasileiro, que fale de sua gente, de seu país, dos	Educativo	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		seus problemas.		
Tv Brasil	ABZ do Ziraldo	Incentivar o hábito da leitura é a ideia do ABZ do Ziraldo. Apresentado pelo escritor e cartunista Ziraldo, é exibido aos domingos, às 12h, com participação de um coral infantil e de uma plateia repleta de crianças que estudam em escolas públicas. O programa ainda abre espaço para o contador de história, com apresentação rica de objetos cênicos, acompanhamento musical e interatividade das crianças da plateia.	Educativo	Não
Tv Brasil	Anabel	É a história da garotinha que vive no Brasil da década de 30, e devora clássicos do escritor Edgar Allan Poe, exercita a imaginação do telespectador e conquista a simpatia de todos. A curiosa menina tem somente sete anos e, além de ser leitora nata, Anabel é apaixonada por radionovelas. Em suas incríveis histórias, a menina vive as mais inusitadas situações: viagens no tempo, encontro com extraterrestres, investigações e soluções de crimes.	Educativo	Não
Tv Brasil	Angelina a Balairina	Como uma ratinha bailarina de 8 anos, a vida de Angelina é mostrada centrada na dança e performances, relacionamento familiares, suas amizade e sonhos. Recém-chegada a uma nova cidade, Angelina frequenta a Academia de Artes Cênicas de Camembert, onde conhece vários amigos e sua nova professora, Miss Mimi. Cheia de novas experiências ao ritmo de diferentes estilos de música e dança, a vida desta pequena bailarina de oito anos gira em torno dos palcos, de sua família e amigos e da busca de seus sonhos. Com músicas encantadoras, a série destaca os diferentes estilos de dança, do balé clássico ao jazz e danças folclóricas.	Educativo	Não
Tv Brasil	Barney	Barney é um adorável dinossauro roxo, que esbanja imaginação e simpatia para divertir as crianças pequenas, que começam a descobrir o mundo à sua volta e aprendem cantando, dançando e brincando	Educativo	Não
Tv Brasil	Batatinhas	Batatinhas é um grupo de quatro batatas que cantam e viajam pelo mundo fazendo amigos. Suas músicas passam por Motown, Rock, Hip Hop, entre outros estilos. Cada vídeo tem o visual e a sensação de uma era musical diferente. Todo episódio contém uma música e duas sequências com os membros do grupo conversando sobre temas diversos.	Educativo	Não
Tv Brasil	Bill Tampinha e sua melhor amiga Corky	Respeito ao meio ambiente é uma das mais importantes lições que as crianças vão aprender com o desenho animado As aventuras de Bill Tampinha e Sua Melhor Amiga Corky. A começar pela própria realização: os personagens foram todos criados com material reciclado. Bill Tampinha, por exemplo, é feito com uma garrafa de refrigerante, o que explica o seu nome. Já a sua inseparável amiga, a égua Corky, é resultado do reaproveitamento de uma latinha de metal. Sempre unidos, os dois vão viver inúmeras aventuras nesse mundo produzido através da mistura de diversas técnicas de animação, uma mistura das tradicionais 2D e stop-motion (feita com a montagem de fotogramas) com a moderna CGI, que gera imagens através da computação gráfica. As histórias se passam cada dia em um novo cenário, desde espaços históricos como o Velho Oeste, o Antigo Egito ou a Grécia Mitológica até lugares inusitados como o fundo do mar ou o espaço sideral. Os pequenos terão sua curiosidade e criatividade atizadas pelas possibilidades das maravilhas que podem ser construídas com materiais e objetos que na maioria dos casos são jogados ao lixo.	Educativo	Não
Tv Brasil	Carrapatos e Catapultas	O programa é uma coprodução do estúdio Zoom Elefante com a TV Brasil e a TV Cultura. Apresenta as instigantes aventuras dos carrapatos bicos de pato Bum, Bod, Bolão e Baixinho. Grandes amigos habitantes do Planeta Vaca. Nesse planeta, os carrapatos já nascem com pára-quedas, se locomovem através de catapultas, adoram sugar gororoba e pensam que engordando vão explodir para ir morar no mundo dos carrapatos fantasmas, considerado o paraíso para eles.	Aventura	Não
Tv Brasil	Castelo Ratinho	Nino é um garoto de 300 anos que vive com seu tio, o Dr. Victor, um feiticeiro e cientista, e com sua tia-avó Morgana, uma feiticeira de 6.000 anos de idade. Os três moram num castelo no meio da cidade de São Paulo. Aprendiz de feiticeiro, Nino nunca frequentou uma escola, por causa da idade nada comum	Aventura	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		de 300 anos. Seus pais o deixaram morando com Victor e Morgana, porque precisavam viajar numa expedição no espaço sideral, levando seus dois irmãos mais novos. Apesar de ter amigos animais e sobrenaturais no Castelo, Nino, sentindo falta de amigos como ele, resolve fazer um feitiço que aprendeu com seu tio Victor, e acabou trazendo para o Castelo, três crianças que tinham acabado de sair da escola. Livre da solidão, Nino recebe a visita dos três diariamente, além das visitas especiais de um velho amigo seu, o entregador de pizza Bongô; da charmosa repórter de TV, Penélope; da lenda folclórica Caipora; e de um ET, o Etevaldo. Para preencher o lado maligno da história, está o Dr. Abobrinha, um especulador imobiliário que deseja derrubar o Castelo e construir em seu lugar um prédio de cem andares.		
Tv Brasil	Catalendas	Os contos fantásticos e as narrativas populares do folclore brasileiro são resgatadas no programa infantil Catalendas. Os apresentadores são dois bonecos de teatro que representam animais da floresta amazônica: a sábia Dona Preguiça, uma contadora nata de histórias; e Preguinho, um curioso macaquinho com o qual as crianças vão poder se identificar. Educativo e divertido ao mesmo tempo, Catalendas desperta a criatividade e imaginação das crianças através da valorização da cultura nacional. Com o apoio de um consultor, escritores recriam histórias famosas na voz do povo. Para criar a estética do programa, foram utilizados materiais naturais da Amazônia.	Educativo	Não
Tv Brasil	Cocoricó	Júlio é um menino de 8 anos que nasceu na cidade grande. Ele vai passar as férias com seus avós e se apaixona pela Fazenda Cocoricó, que fica na cidade de Cocoricolândia, seus animais e pela natureza que não conhecia na cidade. Na primeira temporada havia apenas um cenário. Na segunda, outros cenários, como o quarto de Júlio, e muitos outros ganham espaço na série. Na terceira temporada ocorrem mudanças mínimas como clipes e episódios novos. A quarta temporada é a que mais apresenta modificações, como a aparição de novos personagens como seu primo João, o sapo Martelo, e o pato Torquato.	Aventura	Não
Tv Brasil	Cocoricó na cidade	Júlio é um menino de 8 anos que nasceu na cidade grande. Ele vai passar as férias com seus avós e se apaixona pela Fazenda Cocoricó, que fica na cidade de Cocoricolândia, seus animais e pela natureza que não conhecia na cidade. Na primeira temporada havia apenas um cenário. Na segunda, outros cenários, como o quarto de Júlio, e muitos outros ganham espaço na série. Na terceira temporada ocorrem mudanças mínimas como clipes e episódios novos. A quarta temporada é a que mais apresenta modificações, como a aparição de novos personagens como seu primo João, o sapo Martelo, e o pato Torquato.	Aventura	Não
Tv Brasil	Curta Criança	Com o objetivo de atender às necessidades do público infantil e oferecer programas de qualidade em emissoras abertas, o Curta Criança exhibe produções dirigidas aos pequenos. A ideia é contribuir com a formação audiovisual e cultural desse público.	Variado	Não
Tv Brasil	Dango Balango	Dango Balango é um programa infantil cujos personagens Joduca, Sdrubs e Druzila, criados especialmente pelo grupo Giramundos, participam de diversos quadros que se alternam, de programa para programa, de acordo com a temática desenvolvida em cada um deles. Desta maneira as crianças acompanham o tema se sentindo protagonistas da narrativa infantil. Sem pretensões didáticas, "Dango Balango" é composto por atrativos diversificados, criando na telinha um mundo inteiro de diversões e estímulos à criatividade.	Educativo	Não
Tv Brasil	Escola pra Cachorro	Escola para Cachorro é uma coprodução entre a produtora brasileira Mixer e a canadense Cité-Amérique. Destinada a crianças de 3 a 7 anos, a animação conta com 26 episódios e está sendo transmitida em 30 países. É uma série altamente educativa, cujo roteiro apresenta a história de cinco simpáticos cachorrinhos, Lucas, Lili, Koda, Suki e Pedro. Além de brincar e se divertir, os amigos também vão à escola todas as manhãs. Lá, eles aprendem a respeitar a diferença dos outros, resolver problemas de maneira criativa e ainda exercitam leitura e escrita.	Educativo	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
Tv Brasil	Esquadrão sobre rodas	O desenho é ambientado em uma grande e colorida metrópole, cheia de arranha-céus, que abriga diversas culturas e tem uma imensa variedade de ritmos musicais. Quatro genais jovens vivem a bordo de rodas e entram em fabulosas aventuras para salvar as pessoas e tentar manter vivo o espírito da cidade. A animação, produzida na França, conta a história de um grupo de jovens esforçados em trazer momentos de alegria a seus vizinhos. Todos são comprometidos com a comunidade: Akim, o mais velho; Jéssica, a única garota do quarteto; Bob, o mais sério e John, um jovem artista. O quarteto é amante de música e especialista em rodas. Eles atuam em cima de patins, patinetes, skates e bicicletas.	Aventura	Não
Tv Brasil	Inami	A série é protagonizada por um garoto índio de 11 anos que vive com sua família na tribo dos Bellacaibos, na Amazônia. Diferente dos garotos que moram na cidade, Inami vive cercado pela exuberante natureza selvagem da Amazônia, em um ambiente sem computadores, celulares, televisão ou qualquer aparato tecnológico. Em seu rito de passagem, Inami terá que vencer muitas provas, aprender muito sobre a floresta, os costumes e tradições de sua tribo. Para isso, ele contará com amigos, como o tatu Tatoon e uma menina de uma tribo inimiga.	Educativo	Não
Tv Brasil	Janela, Janelinha	Três crianças comandam um passeio pelo mundo. A partir de suas janelas, eles trazem filmes especialmente feitos para crianças em mais de 40 países da África, América Latina, Ásia e Europa. As produções têm duração de 1 a 7 minutos e são divididas em quatro segmentos: Histórias de Criança, O Mundo que nos Rodeia, Como se Faz e Animais e Natureza.	Educativo	Não
Tv Brasil	Louie	Louie brinca com o mundo da imaginação e faz uma viagem a esse mundo com sua amiga Yoko. Usando papel e lápis, Louie segue as crianças por ilhas desertas, viagens para a lua e para onde mais elas desejarem. Para aprender como ele faz um foguete ou avião numa folha de papel e só observar e dar asas à imaginação!	Educativo	Não
Tv Brasil	Mama Mirabelle	Mama Mirabelle é uma série de animação dirigida ao público infantil que fala sobre a vida selvagem. Feita em parceria com a BBC e o National Geographic, a série mistura animação com imagens reais. Cada episódio acompanha as aventuras de um grupo de filhotes: Max, o elefantinho filho de Mirabelle, a cheetah sabichona Bo, a doce zebrinha Karla e os irmãos macacos Kip, Flip e Chip. A série é centrada na figura de Mama Mirabelle, uma elefanta espirituosa que cuida de todos os filhotes e ensina os fundamentos da vida animal. Com um toque de comédia e drama sutil, o grupo compartilha curiosidades sobre o mundo em que vive.	Educativo	Não
Tv Brasil	Meu amigãoZão	O desenho é uma coprodução do estúdio brasileiro 2D Lab com a canadense Breakthrough Animation e foi um dos vencedores do projeto Curta Criança Animação da TVE/TV Brasil de 2006. O objetivo da série é ajudar as crianças, de uma forma lúdica, a crescerem felizes colocando em sua bagagem as experiências que os personagens vivem e superam. Os personagens formam um grupo de crianças, com as quais o público infantil do mundo inteiro pode se identificar. São amigos que brincam e se divertem. Com suas personalidades sociáveis e conciliadoras, os amigãoZões, grandes e fortes, ajudam a resolver pequenas diferenças, valorizando as qualidades de cada um. Mas as crianças, por sua vez, também ajudam seus amigãoZões com os problemas deles, mostrando que, quando se fala de amizade, tamanho não é documento. Todo mundo precisa de um AmigãoZão.	Educativo	Não
Tv Brasil	Os pezinhos mágicos de Franny	Franny é uma garotinha de cinco anos que vive experiências encantadas quando calça seus sapatos que estão na loja do seu avô sapateiro. Seus pezinhos mágicos podem levá-la ao Atlântico ou até mesmo à África. Seja qual for o destino, ela certamente conhecerá muitas pessoas interessantes no caminho. Aonde será que Franny será levada pelos seus pezinhos mágicos?	Educativo	Não
Tv Brasil	Poko	É possível viajar sem sair de casa? Bem, se depender do menino Poko e de seus inseparáveis companheiros Minus, umcachorrinho de estimação, e do macaco de pelúcia, Mr. Murphy, sim. Na série canadense Poko, a cada episódio o menino tenta realizar uma tarefa nada fácil para crianças da sua	Aventura	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		idade. Porém, ele conta com seu dedo mágico que o ajuda a realizar todas as suas vontades. Junto com seus amigos de viagem, Poko entra nas maiores enrascadas.		
Tv Brasil	Senha Verde	A TV Brasil e o Goethe-Institut lançaram no dia 4 de junho, no Rio de Janeiro, a série Senha Verde. Produzida por cinco canais latinoamericanos de televisão – o Paka Paka, da Argentina, o Señal Colombe, da Colômbia, o Tévê Ciudad, do Uruguai, o Vale TV, da Venezuela, além da TV Brasil – a série divulga histórias de crianças que têm atitudes responsáveis como forma de preservar o ambiente e contribuir para um mundo melhor.	Educativo	Não
Tv Brasil	Tatonka	Um grupo de jovens lobos – Wanji, Nunpa, Yamni e Topa – vive no coração de uma floresta selvagem. Tatonka, o velho e sábio búfalo, vai se tornar amigo dessa turma e um fiel confidente. Será um elo para a descoberta do mundo e das espécies, enquanto os lobinhos crescem e se divertem.	Educativo	Não
Tv Brasil	Thomas e seus amigos	Há mais de 60 anos, Thomas é um dos personagens mais conhecidos no mundo. Ele e seus amigos, um trem, um trator e um helicóptero, além de Sir Topham Hatt, presidente da ferrovia e responsável por seu bom funcionamento. Eles exploram as mais incríveis aventuras mexendo com a imaginação dos baixinhos de diversos lugares do planeta. Um dos melhores companheiros das crianças, o trenzinho dotado de uma personalidade espertinha, trafega na ferrovia da Ilha Sodor. Ele leva seus amigos e crianças para toda a parte em busca de aventuras que ensinam lições valiosas sobre descobertas, amizade e cooperação.	Educativo	Não
Tv Brasil	Tromba Trem	Gajah, um elefante indiano que perdeu a memória conhece Duda, uma tamanduá vegetariana. Eles encontram uma colônia cupim cuja Rainha acredita ser de outro planeta. Todos juntos viajam num trem a vapor pela América do Sul. A cada episódio conhecem um novo lugar e um novo personagem.	Aventura	Não
Tv Brasil	TV Piá	Só quem pia é a criançada! A TV Piá é um programa voltado para o público infanto-juvenil, que debate os assuntos do ponto de vista das crianças. Usando vídeos de celular, de câmeras digitais, animações, desenhos e músicas feitas pelas próprias crianças. Os meninos e meninas assumem o controle do microfone e saem às ruas entrevistando, pesquisando e interagindo com a realidade de cada lugar. Além disso, quadros consagrados do programa continuam no ar, valorizando sempre reportagens educativas, esportivas e culturais, sob o olhar curioso, verdadeiro e espontâneo da criança. São eles: Piá Repórter: nele, as crianças fazem papel de jornalistas, apresentando a realidade sob o seu ponto de vista. Uma ou mais crianças escolhem um entrevistado, um tema de seu interesse e assumem a condução do quadro. Além de empunharem o microfone, as crianças também terão à sua disposição uma câmera de simples manuseio para a realização de reportagem; "Atravessando Mundos", onde crianças de realidades bem diferentes deparam umas com as outras e aprendem a executar as tarefas e as brincadeiras uma das outras; "Perfil": o quadro faz jus ao próprio nome e mostra o dia a dia de crianças muito talentosas. O programa desta temporada traz também muita ecologia, culinária, novas brincadeiras, piadas e debates divertidos sobre temas variados, do big bang às cicatrizes e machucados tão comuns entre os pequenos.	Educativo	Não
Tv Brasil	Um menino muito maluquinho	Os principais assuntos da infância são mostrados sob o ponto de vista de crianças de 5 e 10 anos. Cada episódio tem um tema diferente que leva à identificação do telespectador com o personagem e à reflexão sobre a realidade e os conflitos das diferentes idades. Entre os temas abordados estão: identidade, quem somos e como as pessoas nos enxergam; a passagem do tempo e os aniversários; o primeiro dia de aula e os novos amigos; bullying; a preocupação com o animal de estimação; o consumismo e a vontade de comprar tudo que aparece na televisão; a morte; as férias; os pais; a importância da organização; o ciúme dos irmãos mais novos; o sonho da futura profissão; o melhor amigo; a competição entre meninos e meninas; a primeira paixão; artes; o excesso de doces etc.	Educativo	Não
Tv	Vila Sésamo	O programa estreou no dia 29 de outubro de 2007 na TV	Educativo	Sim

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
Brasil		Cultura, e traz noções educativas para as crianças de três a seis anos. Ele ensina várias coisas como as letras, os números, as formas geométricas, as cores, etc. Isso tudo, acompanhado de cenas com a interação de bonecos, músicas, desenhos animados e diversão. Os principais personagens do programa são Garibaldi e Bel, personagens das cenas nacionais. Mas também há outros personagens, só que da versão americana, como Elmo, Grover, Ênio, Beto, etc. Enfim, o seriado traz cenas nacionais e cenas do seriado norte-americano. Um programa recomendável para as crianças, pois traz uma temática educativa bem dotada, que não é chata e que ao mesmo tempo diverte e ensina.		
Tv Cultura	Bob O Construtor	Bob é um construtor dedicado que vive consertando coisas com a ajuda de suas máquinas. Wendy é uma amiga humana de Bob que o ajuda nas construções.	Educativo	Não
Tv Cultura	Cyberchase	Consiste em uma série animada mostrando situações difíceis que podem ser resolvidas com simples cálculos de matemática. Um desenho de aprendizagem, ótimo para crianças que estão no ensino fundamental na idade de 8 a 12 anos. Jackie, Matheus e Inês - os heróis de culturas diferentes de Cyberchase - que, juntamente com o esperto cyberpássaro Dígito, saem do seu mundo real e mergulham no ambiente supercolorido do Cyberespaço, onde arrasam os seres do mal num emocionante duelo de força e esperteza. Hacker tem a intenção de dominar o Cyberespaço, mas as crianças sempre impedem que isso aconteça.	Educativo	Não
Tv Cultura	Doug	É um garoto de 11 anos e meio. É o personagem principal. Ele mora com sua mãe, seu pai, sua irmã Judy e seu cachorro Costelinha na Rua Jumbo, 21, na cidade fictícia de Bluffington. Ele narra seu cotidiano ao escrever em seu diário todas as suas dúvidas, alegrias e tristezas. Ele tem um cachorro chamado Costelinha. Doug gosta de imaginar coisas, como o que poderia acontecer no futuro, também gosta de imaginar que é um super-herói chamado Homem Codorna, o agente secreto Smash Adams, o espião secreto Camaleão ou o aventureiro Race Canyon.	Educativo	Não
Tv Cultura	Matinê Cultura	Apresentação de desenhos animados variados	Variado	Não
Tv Cultura	Os sete monstrinhos	Belezas à parte, sete monstrinhos mostram como uma família unida, engraçada, divertida e inteligente resolve seus inúmeros problemas. Todos moram na rua dos Castanheiros, nº 1234567, e ficam o tempo todo sob os cuidados da mãe. Cada um dos sete irmãos tem diferentes feições monstruosas e divertidas personalidades. Com muitas gargalhadas e vários contratempos, eles enfrentam os desafios da infância e ajudam uns aos outros.	Educativo	Não
Tv Cultura	Quintal da Cultura	Ludovico e Doroteia são dois irmãos de cabelos coloridos e muita criatividade na cabeça; Minhoquias é uma minhoca maluca e tagarela; e Quelônio, um sábio jabuti de mais de cem anos. Juntos, eles vivem muitas aventuras, inventam brincadeiras, contam histórias, fazem bagunça e convidam todos os dias a molecada para brincar com eles no Quintal.	Educativo	Não
Tv Cultura	Tv Cocoricó	Nova versão do cocoricó, acontece ao vivo contem entrevistas com pessoas famosas, e novos personagens por exemplo dois jornalistas que apresentam o plantão cocoricó e um atriz (Tânia Paes) que vive uma produtora, além de juntar os personagens do cocoricó no campo e na cidade.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	1,2,3, Agora é a sua Vez	O 1, 2, 3 Agora é Sua Vez é o programa que ensina a gente a fazer, em casa, um monte de brincadeiras e brinquedos legais. Prepare a cola, o papel, a garrafa de refrigerante e as mãos que a diversão já vai começar!	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	A Mansão Maluca do Professor	Os pequenos irão encontrar informações sobre História, cultura e ciências de forma descontraída, dentro das inúmeras situações que se desenrolam na fantástica mansão. Uma co-produção nacional com a Tortuga Studios.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Anabel	Anabel vive no Brasil da década de 30, adora rádio-novela e devora livros - especialmente os clássicos de um escritor norte-americano chamado Edgar Allan Poe. As leituras exercitam a imaginação desta garotinha. Suas histórias são as mais incríveis, e ela conquistará a todos com sua simpatia, inteligência e criatividade.	Aventura	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
TV Ra-Tim-Bum	Bau de Histórias	Histórias super divertidas estão guardadas dentro desse baú! Quando a caixa é aberta, tudo pode acontecer: uma hora nossos personagens são um príncipe e uma princesa. Na outra, eles se transformam até em passarinho!	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	Cantigas de Roda	A TV Rá Tim Bum tem lindas animações com histórias que giram em torno de cantigas de roda, como Atirei o Pau no Gato, Como Pode o Peixe Vivo Viver Fora da Água Fria, Marcha Soldado, A Velha a Fiar, entre outras que ajudam a manter viva a tradição das brincadeiras infantis. Cantigas de Roda é uma produção MultiRio.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Cartãozinho Verde	O Cartãozinho Verde é uma versão do Cartão Verde apresentada por crianças. A proposta é falar de tudo que gira em torno do futebol, dos campeonatos nacionais, da Copa do Mundo no Brasil e das Olimpíadas. O grande lance é a espontaneidade e até mesmo a inocência que os meninos trazem ao tema, alcançando uma nova geração de apaixonados pelo esporte.	Esporte	Não
TV Ra-Tim-Bum	Castelo Ra-tim-bum	Nino é um garoto de 300 anos que vive com seu tio, o Dr. Victor, um feiticeiro e cientista, e com sua tia-avó Morgana, uma feiticeira de 6.000 anos de idade. Os três moram num castelo no meio da cidade de São Paulo. Aprendiz de feiticeiro, Nino nunca frequentou uma escola, por causa da idade nada comum de 300 anos. Seus pais o deixaram morando com Victor e Morgana, porque precisavam viajar numa expedição no espaço sideral, levando seus dois irmãos mais novos. Apesar de ter amigos animais e sobrenaturais no Castelo, Nino, sentindo falta de amigos como ele, resolve fazer um feitiço que aprendeu com seu tio Victor, e acabou trazendo para o Castelo, três crianças que tinham acabado de sair da escola. Livre da solidão, Nino recebe a visita dos três diariamente, além das visitas especiais de um velho amigo seu, o entregador de pizza Bongô; da charmosa repórter de TV, Penélope; da lenda folclórica Caipora; e de um ET, o Etevaldo. Para preencher o lado maligno da história, está o Dr. Abobrinha, um especulador imobiliário que deseja derrubar o Castelo e construir em seu lugar um prédio de cem andares.	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	Cocoricó na cidade	Júlio é um menino de 8 anos que nasceu na cidade grande. Ele vai passar as férias com seus avós e se apaixona pela Fazenda Cocoricó, que fica na cidade de Cocoricolândia, seus animais e pela natureza que não conhecia na cidade. Na primeira temporada havia apenas um cenário. Na segunda, outros cenários, como o quarto de Júlio, e muitos outros ganham espaço na série. Na terceira temporada ocorrem mudanças mínimas como clipes e episódios novos. A quarta temporada é a que mais apresenta modificações, como a aparição de novos personagens como seu primo João, o sapo Martelo, e o pato Torquato.	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	Como cuidar do seu melhor amigo	O novo programa da TV Rá Tim Bum irá ensinar a cuidar corretamente do seu amigo bichinho, observando atentamente determinadas condições. Desde antes de adotar ou comprar um novo “morador” de estimação, o futuro dono saberá o que deve observar antes de escolher um parceiro. Essas e muitas outras perguntas serão respondidas pelo nosso biólogo Guilherme Domenichelli e seus convidados no nosso programa, que abordará um animal de estimação por episódio.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Dando Bandeira	Série de programetes, com episódios de um minuto cada, que vai contar a história das bandeiras dos estados brasileiros. O porquê das cores, símbolos e muitas curiosidades. Dando Bandeira é uma produção MultiRio.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Detetives da Ciência	Que tal falar de Ciências de um jeito diferente? Essa é a proposta da série Detetives da Ciência. Dois adolescentes, Sofia e Pedro, tentam desvendar mistérios do dia a dia por meio da investigação, da experimentação e da dedução. Produção MultiRio	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Doutor Raio X	Um gênio da medicina, mas um inventor maluco. Um acidente com uma invenção do Doutor Raio X causa o desaparecimento de toda massa viva do corpo de seu amigo Zezinho, deixando à vista somente os ossos. As tentativas de reversão desse processo é o tema principal de nossa série.	Aventura	Não
TV Ra-Tim-	Escola pra Cachorro	Escola pra cachorro faz uma criativa inversão de papéis ao colocar uma trupe de cachorrinhos – Lucas, Lili, Koda, Suki e	Educativo	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
Bum		Pedro – para frequentar a escola e fazer lições de casa. O desenho desenvolve o conceito da diversidade ao mostrar o relacionamento e a convivência entre amigos de raças, opiniões e culturas diferentes. É uma co-produção entre a produtora brasileira Mixer e a canadense Cité-Amérique.		
TV Ra-Tim-Bum	Física Divertida	Venha conhecer o laboratório do cientista Rick Radioativo. Suas experiências ajudam a explicar sobre pressão, volume, temperatura e outros conceitos importantes de Física!	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Glub Glub	Glub e Glub são dois peixinhos muito espertos e têm um monte de história para contar sobre a vida no fundo do mar. Sempre aprontando e se divertindo, eles nos levam a conhecer o fantástico mundo dos oceanos.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Grandes Personagens	Os intervalos da TV Rá Tim Bum estão cheios de história. A série Grandes Personagens mostra como era a vida dessas figurinhas que mudaram o mundo. Fique de olho. Aqui no site tem um montão de vídeos para você ver.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Isso Disso	Isso Disso desvenda aqueles objetos e brinquedos que usamos todos os dias. É um espaço bem legal para aprender sobre ciências e descobrir, por exemplo, como funciona um forno de microondas. Eugênio Pitanga, um moleque muito inteligente e descolado, é quem apresenta o programa.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Juro que Vi	Curupira, Boto, a lara... o folclore brasileiro é a inspiração de Juro que Vi, que conta essas histórias falando de ecologia, preconceito e muito mais através do trabalho feito por animadores da MultiRio com alunos da rede municipal de ensino da cidade do Rio de Janeiro. Juro que Vi é uma produção MultiRio	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Kiara e os Luminitos	Kiara, seus pais e a gatinha Iris viviam na Terra até que a poluição tomou conta do planeta. Eles embarcaram em uma nave espacial à procura de um mundo melhor e chegaram ao planeta Lumino. Lá, conheceram os Luminitos. Agora, Kiara terá que vencer a timidez para conquistar a amizade de seus novos vizinhos. OS LUMINITOS É o povo que habita o Planeta LUMINO. Eles têm uma forma física arredondada e elementos da natureza, como plantas e flores, adornando seus cabelos. Vivem em casas de madeira, no meio da natureza. Possuem como característica comum um ponto luminoso em alguma parte do corpo, que brilha em situações especiais.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	La Vem Historia	Que tal ver e ouvir lendas e histórias do imaginário popular brasileiro e estrangeiro, interpretadas por contadores de histórias muito especiais? Lá vem história é assim! Sempre uma história bem legal contada especialmente para você!	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Mundo da Lua	A gente tem muito o que aprender com essa família. As dúvidas, as brincadeiras e os problemas são os mesmos entre todas as crianças. Para deixar a história ainda mais maluca, o garoto Lucas dá asas à imaginação e arruma as maiores confusões para a família Silva e Silva.	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	Nilba e os Desastronautas	Nilba se acidentou na misteriosa Lua Ervilha. Para poder voltar à Terra, a equipe da S.S. Geniwald vai ter que confiar nas inadequadas estratégias deste alienado capitão, que tentará superar os perigos sem que seus subalternos percebam que ele não é tão experiente como dizia.	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	O papel das histórias	Um bom velhinho, cheio de histórias para contar, apresenta as mais incríveis aventuras de uma forma muito original. O Papel das Histórias foi feito inteirinho com recortes de papel, depois animado pedacinho por pedacinho. São animações muito bonitas. Não deixe de ver!	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	O que eu vou ser quando crescer?	Conheça as profissões mais legais do mundo com o Júnior e a Fefê, que são duas crianças muito fofinhas. E você, o que vai ser quando crescer?	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	O seu pedido é uma ordem	O telespectador pode escolher os episódios que deseja assistir		Não
TV Ra-Tim-Bum	Os Caça-Livros	Bernardo, Carol e Biel adoram ler. Para não perder o hábito da leitura, eles vão viver arriscadas aventuras para impedir que o Dr. Traça destrua todos os livros das bibliotecas. Será preciso muito espírito de equipe e esperteza para que as crianças consigam driblar a fome desse vilão!	Aventura	Não
TV Ra-Tim-	Os Ecoturistinhas	Zequinha é um menino com muita imaginação. Ele aproveita as aulas para viajar nos cenários criados pela sua Professora de	Educativo	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
Bum		Educação Ambiental. Juntos, esses dois vivem grandes aventuras pela fauna e flora brasileira.		
TV Ra-Tim-Bum	Os Reciclados	Os novos heróis da TV Rá Tim Bum vão defender o meio ambiente da poluição e dos maus tratos. Quando o dever chama, eles se transformam em Os Reciclados, uma turminha com super poderes, sempre atenta às artimanhas do vilão Lixão e seus comparsas.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Palavras Mágicas	Daniel, Vini e Elisa são três irmãos. Com a orientação de Dona Gema, sua vizinha, eles precisam descobrir e dizer as palavras mágicas. São palavras-chave para a boa convivência e mostram respeito, consideração e carinho para com as pessoas.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Pequenos Cientistas	O mundo das ciências está cheio de mistérios! Para ajudar a desvendá-los, temos a companhia de Diná e Rex, dois dinossauros muito simpáticos! Com eles, nada mais será segredo! Vamos aprender um bocadinho sobre química e física, entender melhor a natureza e até conhecer as profissões!	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Quarto do Jobi	O Jobi é um moleque de 9 anos, muito bagunceiro. No seu quarto acontecem aventuras que ninguém acreditaria. Com a ajuda do sapo Oscar, as viagens ficam ainda mais divertidas. Depois de assistir a esse desenho você vai querer ter um quarto igualzinho ao do Jobi, pode apostar.	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	Quintal da Cultura	Quintal da Cultura é um programa infantil que se passa num quintal, onde quatro amigos: Doroteia, Ludovico, Filomena, Osório e Teobaldo brincam e descobrem coisas novas. Entre os blocos, são apresentados desenhos animados e séries infantis	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	Ra tim bum	Um belo dia uma família resolveu ligar a TV e, de repente, tudo se transformou numa grande brincadeira. Com personagens inteligentes e divertidos, o Rá Tim Bum ensina a gente a entender as cores, a matemática, o alfabeto e muito mais.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Show do Dj Cão	No Show do DJ Cão, o cachorrinho mais legal da TV recebe convidados que têm muito o que contar num bate-papo feito especialmente para a gente.	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	Sidney	Sidney traz a história de um ratinho e seu companheiro, a barata Juca Barato, que vivem escondidos dentro de uma sala de aula, onde, por um telescópio, viajam no tempo e no espaço e conhecem, a cada episódio, um novo local.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Simão e Bartolomeu	Simão é um cachorrinho muito simpático que vive à procura de um dono. Está sempre acompanhado de seu melhor amigo, o carrapato Bartolomeu. Vida de cachorro pode não ser fácil, mas você vai descobrir que pode ser muito divertida!	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	Som na caixa com o DJ Cão	O cachorrinho mais dançante da TV apresenta os cliques que fazem sucesso entre os personagens infantis. O DJ Cão traz músicas do Cocoricó, Castelo Rá Tim Bum, Ilha Rá Tim Bum e outros sucessos. Fique ligado para não perder essa festa!	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	Tchibum TV	O Tchibum TV é um programa apresentado por dois peixinhos, a Tila e o Nilo. Com a ajuda do curioso Siri Cutico, eles vão mostrar muitas informações legais sobre a vida no fundo do mar e na terra.	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Teatro Ra Tim Bum	O Teatro Rá Tim Bum tem muitas histórias para todo mundo se divertir! Tem história de bicho, de gente, tem música, palhaço, fantoches e muito mais! E o mais legal é que, mesmo que a gente já tenha visto essa história no teatro, dá pra ver de novo na TV de um jeito totalmente diferente. E quem não viu no teatro tem a chance de assistir e se divertir com as histórias que agora passam na TV. É só ligar e aproveitar!	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	Traçando Arte	Trácio é uma traça muito gulosa que mora em um museu brasileiro. Lá ele conhece Jean Pierre, uma traça que vivia atrás do quadro da Mona Lisa, no museu do Louvre, em Paris. Jean Pierre não deixa Trácio comer os quadros do museu e ensina a ele tudo sobre os pintores brasileiros. Venha aprender sobre arte com as divertidas aventuras desta dupla!	Educativo	Não
TV Ra-Tim-Bum	Trexci	Em uma galáxia muito, muito distante, uma civilização avançada prepara uma expedição para investigar a Terra. A missão será executada por um pequeno robô, que deve armazenar e transmitir todas as informações sobre a vida em nosso planeta e suas transformações. Esse conhecimento será utilizado para a proteção da natureza... E dos próprios humanos. Nova série de animação que tem como objetivo despertar a curiosidade sobre a evolução da vida e da	Educativo	Não

Canal	Programa	Descrição	Classificação	Manipulação visual e oral da linguagem escrita
		tecnologia na Terra. T.R.EX.C.I. vai mostrar como vivíamos, como vivemos hoje e como, provavelmente, viveremos amanhã.		
TV Ra-Tim-Bum	Tv Cocoricó	Este programa é feito quase integralmente vivo. Desta vez, Júlio e sua turma ganham um programa de tevê. Quem encabeça a apresentação é o próprio Júlio, com interferências do Alípio, Lola, Zaza, Mimosa e companhia. E, pela primeira vez, um personagem humano interage com os bonecos.	Aventura	Não
TV Ra-Tim-Bum	Vila Sésamo	O programa estreou no dia 29 de outubro de 2007 na TV Cultura, e traz noções educativas para as crianças de três a seis anos. Ele ensina várias coisas como as letras, os números, as formas geométricas, as cores, etc. Isso tudo, acompanhado de cenas com a interação de bonecos, músicas, desenhos animados e diversão. Os principais personagens do programa são Garibaldi e Bel, personagens das cenas nacionais. Mas também há outros personagens, só que da versão americana, como Elmo, Grover, Ênio, Beto, etc. Enfim, o seriado traz cenas nacionais e cenas do seriado norte-americano. Um programa recomendável para as crianças, pois traz uma temática educativa bem dotada, que não é chata e que ao mesmo tempo diverte e ensina.	Educativo	Sim
TV Ra-Tim-Bum	X Tudo	O que acontece quando um programa mistura receitas fáceis de fazer, truques de magia e experiências incríveis? Fica uma delícia! Isso é o que a gente pode chamar de X-Tudo. Ligue a TV e prepare a cartola, a varinha, o avental e o chapéu de mestre-cuca porque a brincadeira vai começar.	Educativo	Não

Foram levantados 211 programas infantis na programação da televisão gratuita e da televisão paga. Observou-se que 70% desses programas infantis são veiculados por canais de televisão paga e 30% por canais de televisão gratuitos, conforme gráfico abaixo:

Gráfico 1. Veiculação dos programas infantis de televisão de acordo com emissão (gratuita ou paga)

Os programas infantis foram classificados, com base em sua descrição, em 5 categorias: Aventura, Educativo, Variados, Religioso e Esporte. Os programas de aventura são aqueles cujo objetivo principal é entreter a criança com histórias e personagens interessantes que vivenciam histórias e aventuras. Os programas classificados como Educativos e Religiosos são aqueles cuja descrição fornecida pela emissora e/ou produtora o classifica como tal. Foi identificado apenas 1 programa cuja temática principal é apresentar resultados de jogos esportivos e comentários sobre os mesmos. Este programa foi classificado como Esportes. Os programas classificados como Variados assim o foram pois são programas que apresentam diversos quadros e veiculam diversos desenhos animados. Dentre esses programas, não foi possível identificar com precisão, por meio da descrição fornecida pela emissora e/ou produtora, o conteúdo dos desenhos animados veiculados.

De acordo com essa classificação, identificou-se que dentre todos os programas infantis veiculados na televisão (gratuita e paga) 50% é de aventura e 45% Educativo, conforme gráfico abaixo.

Gráfico 2. Veiculação dos programas infantis de televisão gratuita e paga de acordo com sua classificação

Considerando-se apenas a televisão paga (ou “a cabo”), observa-se que 57% dos programas infantis são considerados de Aventura, enquanto 41% são Educativos, conforme gráfico abaixo:

Gráfico 3. Veiculação dos programas infantis na televisão paga de acordo com sua classificação.

Considerando-se apenas a televisão gratuita, observa-se que 54% dos programas infantis são considerados Educativos, enquanto 32% são de Aventura, 11% Variado e 3% Religioso, conforme gráfico abaixo:

Gráfico 4. Veiculação dos programas infantis na televisão gratuita de acordo com sua classificação.

Na televisão gratuita, observou-se uma concentração dos programas infantis educativos em 3 canais principais TV Brasil, Canal Futura e Tv Cultura, sendo que 100% dos programas infantis educativos veiculados na televisão gratuita são transmitidos por esses 3 canais, de acordo com o gráfico abaixo:

Gráfico 5. Veiculação dos programas infantis classificados como educativos nos canais da televisão gratuita.

Procurou-se também identificar a distribuição dos programas educativos dentre todos os canais disponíveis na televisão em geral (paga e gratuita). Observou-se que 30% desses programas são veiculados pelo canal pago Discovery Kids, 29% pelo canal pago Tv Ra-tim-bum, 24% pelo canal gratuito Tv Brasil. Os 17% restante são veiculados por diversos canais, de acordo com o gráfico abaixo:

Gráfico 6. Veiculação dos programas infantis classificados como educativos nos canais da televisão em geral (gratuita e paga).

Dentre os programas infantis veiculados na televisão, apenas 1% apresenta manipulação oral e visual da linguagem escrita, de acordo com gráfico abaixo:

Gráfico 7. Porcentagem dos programas infantis que manipulam a linguagem oral e visual em português.

Este 1% é representado pelo programa “Vila Sésamo”, que é veiculado pelo canal de televisão gratuito Tv Brasil e pelo canal de televisão pago Tv Rá-tim-bum.

4.2.1 Programa Vila Sésamo

Na série "Vila Sésamo", dentre outros quadros, existe o quadro "A letra do Dia". A abertura do quadro é uma música do abecedário com a apresentação de cada letra, conforme figura abaixo:

Figura 10. Abertura quadro “A letra do dia” do programa “Vila Sésamo”

O personagem Garibaldo (uma pessoa vestida de fantasia de pato amarelo) aparece na tela e em seguida uma letra do alfabeto aparece ao seu lado, no canto superior esquerdo da tela, conforme figura abaixo exemplificando o episódio cuja a letra a ser trabalhada é a “G”:

Figura 11. Apresentação da letra do dia em “Vila Sésamo”

O narrador pede a Garibaldo que encontre objetos / animais que comecem com a letra que foi dada. O personagem sai correndo para o lado direito da tela e retorna com um objeto / animal que inicia com a letra dada e fala seu nome. No caso do episódio exemplificado acima, o personagem volta com um gato de pelúcia nas mãos, conforme figura abaixo:

Figura 12. Apresentação de um animal que se inicia com a letra G, em “Vila Sésamo”

Em seguida dá-se close no objeto/animal e aparece o respectivo nome escrito na tela, sendo a primeira letra do nome em amarelo e as demais em branco. Uma voz de criança lê de maneira escandida em sílabas a palavra da tela. No episódio acima exemplificado, a imagem do gato de pelúcia é aumentada e abaixo dela encontra-se escrito “gato”, conforme figura a seguir:

Figura 13. Apresentação do objeto e palavra escrita em “Vila Sésamo”

Essa sequência se repete mais 2 vezes, cada vez com objetos / animais diferentes, porém que se iniciam com a mesma letra abordada no episódio. O narrador e o personagem conversam entre si e utilizam com frequência palavras que começam com a letra do dia para reforçá-la.

Como este programa é veiculado na televisão, procurou-se no site das emissoras (TV Cultura e TV Ra-tim-bum) os últimos episódios apresentados. Como as emissoras não disponibilizam essa informação, procurou-se no site *Youtube®* as palavras-chaves “vila sésamo palavra do dia”. Abaixo a análise dos episódios encontrados com esta busca.

4.3 Tratamento dos Resultados

4.3.1. Galinha Pintadinha

Identifica-se no programa “Galinha Pintadinha” as duas concepções de leitura: cognitivista e construtivista. Construtivista pois há grande ênfase no contexto da música: o estímulo visual que concretiza, dá significado ao simbólico, no caso, a

palavra escrita (animações representam simultaneamente o que é falado e escrito). Por exemplo, quando a música fala "a barata diz que tem uma sandália", apresenta-se a imagem de uma barata vestindo sandálias e a imagem aproxima-se da sandália no exato momento em que a música diz "sandália". A concepção de leitura cognitivista é observada quando a pequena bolinha amarela sinaliza cada sílaba cantada. Dessa forma, indica que a palavra é composta de segmentos menores, as sílabas, e que a cada sílaba corresponde um som. Abaixo encontra-se as tabelas com análise de cada volume deste programa. As letras das músicas cantadas em cada faixa dos DVDs encontram-se na seção Anexos.

Tabela 2. Análise dos episódios de Galinha Pintadinha volume 1:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Apresentação	-	-	-	Diante de um cenário de fazenda, uma vaca e duas galinhas conversam.
2	Galinha Pintadinha e o Galo Carijó	10"	1'38"	Mista	Três galinhas levantam e sentam sobre seus ovos. Aparece a imagem de um quadro pendurado na parede com a foto de uma galinha quando a música diz "a galinha pintadinha", em seguida aparece a imagem de um galo quando a música diz "e o galo carijó". Mostra-se uma galinha na cama com um termômetro na boca e vários pintinhos correndo para uma porta em que está escrito "médico". Abre-se a porta e aparece um peru vestindo jaleco, e a música diz "o doutor era o peru". Mostra-se a galinha recebendo uma injeção.
3	A Barata	14"	2'52"	Mista	Baratas coloridas aparecem tocando instrumentos musicais num palco. Dá-se close numa barata marrom com saias. Quando a música diz "a barata diz que tem um anel de formatura" mostra-se a mão da barata com um anel com pedra brilhante. Mostra-se também a barata com um chinelo de veludo, amarrada em balões, com um vestido roxo e dentro de um ônibus com as baratas que estavam tocando na banda. No ônibus está escrito "As Naftalinas"
4	Indiozinhos	19"	2'20"	Mista	A faixa inicia-se com quatro macacos pendurados numa árvore num cenário de floresta. Aparece um barco com alguns

FAIXA	TÍTULO	INICIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					indiozinhos remando sobre um rio. Aparece um fundo colorido com apenas as cabeças dos indiozinhos e conta-se até 10. Um jacaré aproxima-se do barco e um indiozinho vira para olhá-lo. Esta sequência se repete e mostra-se o barco com os indiozinhos enumerados de 1 a 10 sobre suas cabeças.
5	-	-	-	-	Uma galinha diante um cenário de fazenda tira foto de outra galinha. Dá-se close a tela da câmera fotográfica. A galinha fotografada cai após o “flash” da máquina fotografica ser disparado.
6	Marcha Soldado	16"	1'12"		Diante um fundo de madeira, duas mãos aparecem dobrando um pedaço de jornal e faz um chapéu. Uma criança caminha com o chapéu de jornal. Mostra-se essa criança atrás de grades quando a música diz “vai preso no quartel”; aparece uma bandeira do Brasil quando a música diz “acode, acode, acode a bandeira nacional”.
7	Mariana	15"	2'46"	Mista	Diante de um fundo branco com bolas coloridas aparecem os números de 1 a 10 enquanto a música o canta. Uma menina aparece dançando diante do mesmo fundo colorido. Aparece o número 1 e a menina mostrando 1 dedo levantado. Mostra-se o número escrito na tela, fala-se o número e a menina mostra a respectiva quantidade com os dedos das mãos. Em seguida mostra-se o número escrito e a respectiva quantidade em objetos na tela (por exemplo, 9 galinhas azuis).
8	O Sapo	29"	1'53"	Mista	Aparecem alguns sapos coloridos sobre vitórias-regias num lago. Quando a música diz “não lava o pé” um sapo aparece gesticulando com a mão “não”, quando a música repete esta frase, dá-se close na imagem do “pé” do sapo. Quando a música diz “mas que chulé” aparecem crianças tampando o nariz e com feições de desgosto. Em seguida aparece a letra “A” sobre a água e um sapo sobre uma vitória régia ao lado. Canta-se a música trocando-se todas as vogais da música por “a”, a imagem permanece a mesma enquanto se canta a música com as vogais “a”. Em seguida aparece a letra “e” no lugar da

FAIXA	TÍTULO	INICIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					letra “a” e canta-se a música trocando-se todas as vogais por “e”. Isso se repete com as letras “l”, “o” e “u”.
9	-	-	-	-	Uma vaca e uma galinha diante de um cenário de campo emitem sons e olham uma para outra.
10	Pitinho amarelinho	14"	1'40"	Mista	Diante de um fundo amarelo dois olhos piscam. Dá-se close em partes do corpo de um pintinho amarelo e em seguida mostra-se o pintinho por inteiro. O pintinho dança conforme a música. Quando a música diz “cabe aqui na minha mão” aparece uma mão aberta e outra com o dedo indicador apontando para a palma da mão aberta. Quando a música diz “com seus pézinhos ele cisca o chão” aparece o pintinho mexendo uma pata sobre o chão. Quando a música diz “gavião”, aparece a imagem de um gavião no céu. A música se repete e aparece uma pessoa mexendo um pé sobre o chão quando a música diz “ele cisca o chão”.
11	Tororó	12"	1'20"	Mista	Três pintinhos levantam e sentam cada um dentro de uma casca de ovo. Um galo se aproxima de um vaso sobre o chão diante de um cenário de fazenda. Quando a música diz “beber água e não achei” o galo olha para dentro do vaso. Quando a música diz “achei bela morena” aparece sobre o vaso uma galinha azul. O galo e a galinha aparecem sobre o telhado de uma casa, rodando e depois comendo uma espiga de milho juntos. A música se repete e desta vez aparece uma menina e um menino rodando quando a música diz “Mariazinha entrará na roda e ficará sozinha”.
12	ABC	17"	1'52"	Mista	Quadrados coloridos com uma sílaba cada um aparecem sobre um fundo colorido. As sílabas são “mu, li, ga, de, tu, ba, co, fi, sa, ho, ri, ne, xi, ze, pi”. Canta-se o abecedário enquanto sobem bolhas de sabão com uma letra em cada uma (correspondentes às cantadas). Repete-se o abecedário e um menino aparece formando as bolhas de sabão, dentro delas cada uma das letras. Quando a música diz “eu cantei o abc” aparece uma bolha de sabão.

FAIXA	TÍTULO	INICIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					maior com as letras “a,b, c” dentro. A música diz “eu quero ver você aprender” e canta-se novamente o abecedário, dessa vez mostram-se as letras uma ao lado da outra intercaladas com animais e personagens que apareceram em faixas anteriores.
13	-	-	-	-	Duas galinhas aparecem diante de um cenário de campo. Uma delas usa óculos e conversa com a outra, dizendo para fazer “cocó” pois é uma galinha e não “miau”.
14	Coelhinho	14"	2'03'	Mista	Sobre um fundo verde aparecem marcas brancas de patas. Mostra-se um cenário de floresta e um coelho. Quando a música diz “de olhos vermelhos” mostram-se os olhos vermelhos do coelho. Quando a música diz “por uma cenoura” aparece uma cenoura na tela. O coelho movimenta-se de acordo com o que é verbalizado na música.
15	Fli Flai	24"	1'38"	Cognitivista	Em um cenário de praia aparece escrito “fli” no topo de um coqueiro, “flai” dentro de uma concha aberta, “flu” sendo carregado por um caranguejo, “tumba” dentro de um barco que está no mar. Aparecem crianças repetindo o que uma professora fala. Todas as palavras faladas não tem sentido para o português.
16	Escravos de Jó	02"	58"	Mista	Quatro crianças sentadas numa mesa trocam objetos entre si enquanto a música. Quando a música diz “tira” as crianças tiram o objeto da mesa, quando a música diz “põe” elas põem o objeto de volta na mesa.
17	Quem está feliz bate palma	10"	1'41"	Mista	Sobre um fundo preto aparecem formas geométricas coloridas estampadas com dois olhos e um grande sorriso. Quando a música diz “quem está feliz bate palmas” aparece um menino sorrindo e dá-se um close em suas mãos, que batem palmas. Quando a música diz “quem está feliz bate os pés”, aparece as pernas de uma criança batendo os pés no chão. Quando a música diz “alegria de viver” aparecem crianças e/ou bichos sorrindo. A música repete, cada vez com um gesto (estala os dedos, assobia, balança as mãos, faz o cinco)
18	-	-	-	-	Duas galinhas e uma vaca emitem sons diante de um

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					cenário de campo. Os sons emitidos sugerem a música tema do programa.

Tabela 3. Análise dos episódios de Galinha Pintadinha volume 2:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Galinha Pintadinha 2	15"	2'09"	Mista	Música sobre a Galinha Pintadinha. Desenho animado representando conteúdo da música, simultaneamente há uma legenda em amarelo com a letra da música. Uma bolinha amarela movimenta-se sobre as sílabas da legenda de acordo com o ritmo da música.
2	Meu Lanchinho	08"	1'51"	Mista	Uma menina acorda e vai para a escola de ônibus. Quando a música diz "olha o poste", aparece a imagem de um poste. A menina lancha no intervalo. Quando a música diz "Meu lanchinho", aparece a imagem de um sanduíche.
3	Formiguinha	16"	2'58"	Mista	Uma criança aparece no mercado com itens de compra ao seu lado, uma formiguinha aparece sobre a parte do corpo que a música menciona.
4	-	-	-	-	Desenho das formas quadrado, retângulo, círculo na tela sobre o rosto de animais da fazenda.
5	Atirei o Pau no Gato	16"	1'38"	Mista	Gatos coloridos aparecem brincando com utensílios domésticos e com crianças. Uma professora aparece dizendo para não atirar o pau no gato.
6	Elefante	18"	3'07"	Mista	Elefantes de várias cores dançam. Aparece na tela o número de elefantes e o número escrito correspondente ao número cantado na música.
7	Cão Amigo	01"	2'03"	Mista	Um cachorro aparece fazendo xixi no hidrante, late, sorri. Um menino aparece brincando com o menino no gramado.
7	-	2'19	2'43	Mista	Após encerrar a música "Cão Amigo", porém ainda na mesma faixa. Muda-se a cena e o cenário. Aparece um cenário de fazenda e nele uma vaca e 2 galinhas levantam cada vez uma placa com cada uma das vogais A E I O U. Enquanto levantam a placa emitem o som do nome de cada letra.
8	O pescoço da Girafa	14"	2'46"	Mista	Uma girafa aparece brincando e dançando no campo. Ela coloca a cabeça dentro de copas de árvores e interage com outros

					animais.
9	Mestre André	19"	3'09"	Mista	Apresentam-se instrumentos musicais e animais tocando estes instrumentos. Emite-se o som de cada instrumento quando aparecem na tela.
10	Borboletinha	11"	1'39"	Mista	Aparecem várias borboletas voando dentro de casa e no jardim. Uma borboleta aparece fazendo chocolate e acrescentando na panela "poti-poti", perna de pau, olho de vidro e nariz de pica-pau.
10	-	-	-	-	Aparecem 2 galinhas no campo. Sobre a cabeça de uma aparece o número 1 e da outra o número 2. As duas emitem sons.
11	Sapo Cururu	22"	1'56"	Mista	Aparece um sapo sobre uma vitória régia. Um sapo com flor na cabeça fazendo renda dentro de casa. Vários sapos tocando violão e cantando em frente à janela da casa onde o sapo com flor na cabeça está e este abre a janela.
12	A Canoa Virou	18"	2'27"	Mista	Aparece uma banheira com utensílios de banho, em seguida um índio aparece remando numa canoa e afundando-se no mar, uma bolha de ar o salva. Em seguida uma menina também afunda-se, um pato amarelo de borracha salva a menina. O mesmo acontece com um galo, que é salvo por uma âncora. Em seguida repete-se com a Galinha Pintadinha.
13	Pombinha Branca	17"	1'55"	Mista	Uma pombinha branca toma banho, namora na janela. Um pombinho entra em sua casa, cospe no chão, limpa o mesmo. Os dois aparecem tocando instrumentos musicais.
13	Pombinha Branca	2'	3'17"	Mista	Uma vaca vestida de galinha e 2 galinhas conversam, aparece o número 1,2 e 3 respectivamente sobre cada uma.
14	O Meu Galinho	18"	2'11"	Mista	Aparecem imagens da Galinha Pintadinha andando pela fazenda procurando um galinho amarelo. Aparece o mapa do Brasil e desenhos de regiões brasileiras.
15	Se essa rua fosse minha	27"	3'03"	Mista	Aparece uma casa com um menino dormindo em seu quarto e um livro que ao abrir mostra animações. Aos 1'37" sobe pela tela os créditos de autoria.
16	Alecrim Dourado	21"	1'53"	Mista	Um galo e a Galinha Pintadinha aparecem num campo de alecrim com um grande sol brilhante e um cata-vento. Dá-se foco ora na Galinha, ora no Galo.
17	Apresentação Final	-	-	-	Música sobre a Galinha Pintadinha. Desenho animado representando conteúdo da

					música, simultaneamente há uma legenda em amarelo com a letra da música. Uma bolinha amarela movimenta-se sobre as sílabas da legenda de acordo com o ritmo da música.
--	--	--	--	--	--

Tabela 4. Análise dos episódios de Galinha Pintadinha volume 3:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Galinha Pintadinha 3	-	-	-	Duas galinhas e 1 Vaca apresentam "Galinha Pintadinha 3"
2	A Casa da Galinha	16"	1'59"	Mista	3 pintinhos dançam com a Galinha Pintadinha e outros animais de fazenda no jardim e dentro da casa. Contam-se 09 pintinhos.
3	Dona Aranha	26"	2'01"	Mista	Uma aranha sobe pelas paredes externas de uma casa. Pendura-se em sua teia num outdoor que está escrito "Hoje Show com Galinha Pintadinha". A aranha sobe e desce pela parede de acordo com a música. Quando a música diz "sobe" ela aparece subindo.
4	Casinha	12"	2'02"	Mista	Uma casa no campo aparece cheia de cupins e com uma lagartixa. Uma casa numa ilha aparece com uma princesa. Uma casa no campo a noite aparece com morcegos e uma bruxa. Uma casa com bolinhas brancas aparece com a Galinha Pintadinha abrindo a porta.
5	Roda, Roda, Roda	14"	1'21"	Mista	Crianças na praia e um caranguejo passa por elas na areia. O caranguejo e a Galinha Pintadinha surfam. As crianças rodam, batem palmas e batem os pés.
6	-	-	-	-	Duas galinhas brincam de "Achou" com uma Vaca.
7	Mamama Papapa	04"	2'20"	Mista	Crianças abraçam-se, rodam, cantam. Uma criança dorme, aparece o céu estrelado. Rostos de crianças aparecem cantando a música. O refrão da música é a repetição das sílabas MA, PA, QUI, CA.
8	Dó Ré Mi Fá	18"	1'55"	Mista	Um Galo pula sobre as notas musicais desenhadas sobre a pauta musical. O Galo dança na fazenda junto com a Galinha Pintadinha. O Galo e a Galinha Pintadinha dançam sobre o teclado de um piano, tocam as teclas correspondentes ao nome da nota musical que é falada na música.
9	Pirulito	20"	2'04"	Mista	Um menino e uma menina brincam com pirulitos no jardim de casa. Contam-se 15 pirulitos na tela. A Galinha Pintadinha e um Galo brincam com pirulitos. Aparecem

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					pirulitos batendo em instrumentos musicais.
10	-	-	-	-	Duas galinhas e uma vaca apresentam círculos de cores diferentes e nomeiam cada cor. Vermelho, Verde, Azul e Amarelo. Em seguida a vaca fica da cor que a galinha fala.
11	Lava Mão	13"	1'15"	Mista	Crianças pintam a marca de sua mão com tinta. Crianças aparecem lavando as mãos antes de se alimentar, após irem ao banheiro e após suarem as mãos. Sempre a música diz "lava a mão" aparece a imagem de crianças lavando as mãos.
12	Ciranda	20"	2'19"	Mista	Crianças e animais dão as mãos e rodam. Uma menina de pijama declama o poema da "Batatinha quando nasce". As crianças ficam rodando e o cenário de fundo alterna-se entre praia, casa e jardim.
13	Pai Francisco	20"	1'56"	Mista	Num cenário de festa junina, um senhor toca violão e crianças de mãos dadas rodam em torno dele. Este senhor vai para a prisão quando a música diz "vai preso" e as crianças giram em torno dele. Todos dançam ao ar livre.
14	Coelhinho	18"	1'43"	Mista	Duas mãos fazem sombra de um coelho na parede. Um coelho branco come cenoura no campo. Aparecem ovos de páscoa e pegadas de coelho. Crianças nomeiam as cores dos ovos (azul, amarelo, vermelho)
15	-	-	-	-	Uma galinha cacareja e aparecem uma vaca e outra galinha. A primeira galinha continua cacarejando.
16	Meu Limão	05"	1'40"	Mista	Crianças aparecem dançando em frente a um limoeiro. Crianças e animais da fazenda fazem piquenique em frente ao limoeiro. Passarinhos voam num céu colorido. Crianças colhem limões do limoeiro. Formigas comem no piquenique. Morcegos e pássaros repousam no limoeiro.
17	Cravo e a Rosa	18"	2'22"	Mista	A Galinha Pintadinha e o Galo interagem num ambiente de carnaval. Andam pela fazenda juntos. Imagens de carnaval (máscara, confetes, serpentinas). Crianças com máscara de flor rodam e riem. Ao final aparece o Trio elétrico "As Naftalinas".
18	Borboleta Pequeninha	23"	1'45"	Mista	Uma borboleta voa pela cozinha e jardim. Pintinhos dançam ao lado da árvore de Natal. Uma mãe borboleta cuida de um bebê. Borboletas voam sobre rosas com uma panela de chocolate.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
19	-	-	-	-	Duas galinhas e uma vaca anunciam a apresentação final cacarejando e falam "A Galinha e o Galo Carijó"
20	-	-	-	-	Créditos de autoria

4.3.2. Xuxa só para baixinhos

Abaixo encontram-se as tabelas com a descrição e análise de cada episódio dos 11 volumes do programa “Xuxa só para baixinhos”. As letras das músicas cantadas em cada faixa de cada volume encontram-se na seção Anexos.

Tabela 5. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 1

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Batatinha bem quentinha	1'03"	2'17"	Construtivista	Apresentadora Xuxa e 3 crianças vestidas com roupas coloridas dançam balançando os braços e as pernas. Animações imitando uma batata, uma menina e um monstrinho aparecem de vez em quando movimentando-se pela tela.
2	Dança do Macaco	2'47"	4'27"	Construtivista	Xuxa e 7 crianças dançam balançando com roupas coloridas dançam balançando os braços e as pernas. Pulam para frente e para trás, imitam movimentos de animais como macaco, elefante e tigre.
3	Teddy, o Polvo	5'	6'25"	Construtivista	Uma pessoa fantasiada de polvo, Xuxa e 4 crianças dançam diante de um cenário que imita o fundo do mar. Animais marinhos tocam instrumentos musicais e nadam em torno dos personagens. Os personagens dançam de acordo com a música.
4	Trenzinho	7'04"	8'18"	Construtivista	Xuxa e 8 crianças vestidas com roupas coloridas, lado a lado cantam e dançam gesticulando o conteúdo da música. Uma animação de trem passa algumas vezes pela tela.
5	Tão Grande	9'10"	11'37"	Construtivista	Diversas crianças aparecem brincando com tinta, papel e lapis coloridos. Uma menina aparece comendo maçã quando a música fala “maçã”. Uma mulher aparece quando se fala na música “mamãe”. Um homem aparece quando se fala “papai”. Animações de gato, girafa e passarinho aparecem na tela.
6	Shake Shake	12'10"	13'44"	Construtivista	Xuxa vestida de roqueira com 3 crianças dançam balançando pernas e braços. Quando a música diz “rapidinho”, os personagens dançam mais rápido, e quando diz

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					“devagarzinho”, dançam mais devagar.
7	Guto bate com um martelo	14'14"	15'45"	Construtivista	Xuxa e 8 crianças sentadas mexem os braços como se estivessem batendo um martelo. Uma animação de menino faz o mesmo movimento. Quando a música diz “Guto bate com 2 martelos” todos mexem os 2 braços, quando diz “Guto bate com 3 martelos”, todos mexem 2 braços e 1 perna; quando diz “Guto bate com 4 martelos” todos mexem os 2 braços e as 2 pernas; quando diz “Guto bate com 5 martelos” todos mexem os 2 braços, 2 pernas e a cabeça.
8	Atravessar a rua	16'05"	17'40"	Construtivista	Xuxa, crianças, um personagem de polvo e uma pessoa vestida de guarda aparecem como se estivessem na calçada e uma rua entre eles. Dançam olhando para um lado e para o outro de acordo com a música. Um semáforo pisca. Uma animação de menina “conversa” com Xuxa.
9	Os números	18'08"	19'15"	Construtivista	Xuxa aparece sozinha falando “número 1”, depois quando aparece uma criança, a música canta “número 2” e assim sucessivamente até o número 5.
10	Cabeça, ombro, joelho e pé	19'33"	21'57"	Construtivista	Xuxa e 3 crianças num cenário de campo com flores coloridas cantam e gesticulam apontando para a parte do corpo que a música menciona. Repete-se a música suprimindo a palavra “cabeça”; em seguida repete-se suprimindo as palavras “cabeça” e “ombro”, em seguida repete-se suprimindo as palavras “cabeça”, “ombro” e “joelho” e depois em seguida repete-se suprimindo as palavras “cabeça” “ombro”, “joelho” e “pé”
11	Grite e Cochiche	22'18"	24'22"	Construtivista	Xuxa e várias crianças num cenário com brinquedos, brincam, abraçam-se e cochicham de acordo com a música.
12	Quack Quack	24'43"	26'32"	Construtivista	Xuxa e 3 crianças dançam diante de um cenário de céu dançam mexendo braços e pernas. Elas fazem movimentos de acordo com a música (dão risada, roncamos). Uma animação de menina, uma de um menino e alguns patinhos aparecem algumas vezes na tela.
13	Rampa pa mão	26'52"	28'46"	Construtivista	Xuxa e algumas crianças dançam pulando, virando para um lado e para o outro. Levantam os braços e balançam para um lado e para outro de acordo com a música. Uma animação de menina permanece o tempo inteiro na tela.
14	Cinco Patinhos	29'13"	31'	Construtivista	Xuxa aparece sozinha com uma animação de água e patos em frente

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					a ela. Quando ela diz “5 patinhos foram passear” aparecem 5 patinhos na tela. Ela canta os números regressivamente, e as animações de patos que aparecem na tela correspondem ao número cantado na música. Em seguida
15	Vamos dizer “Alô”	31’28”	33’17	Construtivista	Xuxa, crianças e um personagem vestido de polvo aparecem dentro de uma animação de carro dante de uma animação de cenário de casas, prédios e montanhas. Quando a música diz “vamos tocar nossa buzina” Xuxa toca a buzina do carro.
16	A Borboleta	-	-	-	Xuxa em um cenário de quarto de criança, sentada em um sofá canta. Aparecem imagens de uma criança a noite num jardim com flores, lago e garças. Uma animação de borboleta. Não há manipulação da linguagem escrita.

Tabela 6. Análise dos episódios Xuxa Só para Baixinhos volume 2:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Chefinho Mandou	02”	4’05”	Construtivista	Xuxa, animação da Xuxinha, crianças e 3 pessoas fantasiadas de rato, num cenário de gramado com flores dançam de acordo com a música. Mexem-se para frente, para trás, para um lado e para outro. Conta-se de 1 a 10 e aparecem crianças com camiseta branca estampadas cada uma com um número de 1 a 10. Cada uma aparece na tela de acordo com a contagem feita pelo narrador.
2	Dez degraus	4’36”	5’37”	Construtivista	Xuxa e os 3 personagens de rato aparecem atrás de uma cerca balançando os braços de um lado para o outro. Quando a música conta de 1 a 10 os personagens dão passos para frente.
3	Laranjas e bananas	6’06”	7’26”	Construtivista	Uma montagem de um cachorro com peruca amarela e lenço vermelho sobre a cabeça e braços de humano aparece diante de uma mesa com bananas e laranjas. Xuxa e personagens de rato aparecem sobre um gramado, cantando e tocando instrumentos. A música é repetida cada vez trocando as vogais das palavras pela mesma vogal, por exemplo “eu vou comer” é cantado “ee vee cemer”..
4	-	-	-		Conta-se de 1 a 10 e mostra-se uma mão gesticulando em libras.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
4	Vem que eu vou te ensinar	08'06"	10'27"	Construtivista	Xuxa, crianças e os 3 personagens de rato dançam de acordo com a música. Quando a música diz "mão esquerda para frente" todos colocam a mão direita para frente. Fazem o mesmo com os ombros, a barriga e o pé de acordo com a música.
5		10'34"	11'46"		1 homem e 2 mulheres vestidos de canceiros do nordeste diante de um cenário de gramado cantam a música "o doce perguntou para o doce" e tocam instrumentos musicais
6	Enquanto seu lobo não vem	11'48"	13'30"	Construtivista	Xuxa vestida de "Chapeuzinho Vermelho" e 2 personagens de rato dançam em frente a uma casa. Dentro da casa um personagem de lobo se veste de acordo com a música. Xuxa bate na porta da casa e pergunta pelo lobo.
6	-	-	-	-	Os números de 1 a 10 (um de cada vez) emergem de uma imagem de oceano enquanto uma criança conta de 1 a 10.
7	Dois peixinhos	13'59"	15'12"	Construtivista	Xuxa e crianças dançam diante de um cenário de fundo do mar. Animações de peixes aparecem na tela. Todos movem-se para frente e para trás de acordo com a música.
7					Uma montagem de um cachorro com peruca amarela e óculos escuros, com mãos humanas segurando uma guitarra gesticula tocar roque. Ouvem-se crianças rindo ao fundo.
8	Vamos dançar com o Txutxucão	15'45"	17'	Construtivista	Xuxa, crianças, personagens de rato e um personagem de cachorro dançam diante de um cenário de gramado. Todos fingem cavar quando a música diz "é hora de cavar".
8	-	17'07"	17'40"		Xuxa fantasiada de gato cor de rosa fala o trocadilho "gato escondido com rabo de fora está mais escondido do que rabo escondido com gato de fora". Ela imita movimentos felinos.
9	Zoológico	17'50"	19'15"	Construtivista	Xuxa, os 3 personagens de rato e crianças dançam imitando animais (macaco, canguru, leão, papagaio, elefante, girafa, foca, hiena) diante de um cenário de gramado com árvores.
9	-	-	-	-	Um trem de brinquedo passa com números de 1 a 10 sobre os vagões (um em cada vagão). Um coro de crianças conta de 1 a 10.
10	O ônibus	19'57"	21'08"	Construtivista	Xuxa, uma criança e os 3 personagens de rato aparecem dentro de um cenário de ônibus e gesticulam o conteúdo da música.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					Por exemplo, quando a música diz “sobem e descem” eles levantam e se abaixam.
11	Cinco macaquinhos	21’25”	22’58”		Xuxa com uma mochila de macaco canta, atrás dela uma cama com cinco macacos pulando. Conforme a música canta regressivamente, aparecem menos macacos na cama, de acordo com o número mencionado na música.
11	-	23’05”	23’15”		Xuxa com uma peruca vermelha e óculos coloridos aparece falando ao telefone com um personagem de tatu, que aparece do lado oposto da tela sentado sobre um gramado.
12	Mexendo os braços com o Teddy	23’21”	25’08”	Construtivista	Um personagem de polvo, Xuxa e crianças aparecem diante de um cenário de fundo do mar. Todos mexem os braços e mãos de acordo com a música. Quando a música diz “rodando os braços com Teddy” todos rodam os braços. Animações de peixes aparecem na tela.
12	-	-	-		Uma animação de uma nave espacial solta gradativamente os números de 1 a 10 enquanto uma voz de criança conta-os.
13	Pout Pourri Nacional	25’41”	28’	Construtivista	Música “Sapo não lava o pé”: Um personagem de sapo deitado sobre um gramado movimenta os braços e pés. Crianças deitadas sobre um cenário de vitória régia mexem pés e mãos. Música “Minhoca”: Xuxa com luvas coloridas movimenta os dedos tendo seu lado uma animação de teatro com 2 minhocas. Música “Coelhinho”: Uma criança com orelhas de coelho canta movendo-se de um lado para o outro. Xuxa segura um coelho de pelúcia que canta e movimenta-se. Crianças juntam-se ao cenário com brinquedos e coelhos.
13	-	28’26”	28’42”		Xuxa com uma peruca rosa canta enquanto uma animação de uma bacia com um cano, água e um pintinho de óculos movimentam-se diante dela. Ela canta o trocadilho “o pinto pia, a pipa pinga, quanto mais a pipa pinga mais o pinto pia”
14	Imaginação	28’57”	30’12”	Construtivista	Xuxa aparece diante de um cenário de gramado. Em frente a ela uma imagem animada de um carro. Em seguida ela e o personagem de rato aparecem brincando com cavalos de pau (em animação). Aparecem animações de acordo com o conteúdo da música (por

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					exemplo, um balão aparece quando a música diz “balão”).
-	-	-	-		A montagem de cabeça de cachorro com braços humanos aparece diante de uma mesa com bolo e presentes. O “cachorro” bate palmas e canta “em latidos” a música “Parabéns para você”.
15	Bate a mão, bate o pé	30’45”	32’10”	Construtivista	Xuxa, os 3 personagens de rato e algumas crianças aparecem sentados diante de um cenário de gramado com flores e árvores. Eles batem palmas, os pés e pulam de acordo com a música.
15	-	32’14”	33’05”		Os 3 personagens de rato aparecem segurando um pirulito cada um diante do cenário de gramado. Xuxa aparece e fala “Lolipop”. Os ratos perguntam o que isso quer dizer e repetem a palavra “lolipop”. Todos cantam e dançam segurando o pirulito.
16	The Alphabetic Song	33’30”	34’	Construtivista	Os 3 personagens de rato, o de polvo e o de cachorro aparecem sentados segurando instrumentos musicais diante de um cenário de gramado. Xuxa imita um maestro e os personagens simulam tocar os instrumentos. Uma criança aparece soletrando o alfabeto em inglês.
16	-	-	-		Crianças com o rosto pintado fazem caretas e um número de cada vez emerge de um cenário de oceano enquanto vozes de crianças contam de 1 a 10.
17	Misturando as cores	34’38”	35’40”	Construtivista	Uma animação de menino aparece diante de um cenário de arco-íris. Xuxa vestida de branco com manchas coloridas canta. Crianças aparecem misturando tintas de cor amarela com cor vermelha; misturam as cores azul e amarelo; azul e vermelho.
17	Onde estão as cores?	35’42”	37’48”	Construtivista	Xuxa e animações de Xuxinha e de um menino aparecem diante de um cenário de gramado com flores. Eles conversam descrevendo o ambiente e as cores. Crianças vestidas de cores diferentes dançam e balançam um tecido da mesma cor de sua fantasia.
17	-	37’50”	38’09”		A montagem de cabeça de cachorro com braços humanos aparece diante de uma animação de cenário de teatro. O “cachorro” proclama o trocadilho “o rato roeu a roupa do rei de Roma”
18	Esticar	38’11”	39’40”	Construtivista	Xuxa, os 3 personagens de rato e crianças aparecem sobre círculos diante de um cenário de gramado com flores. Todos esticam os

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					braços para cima, esticam os braços sobre as pernas, de acordo com a música.
18	-	-	-		Crianças com camisetas brancas e numeradas de 1 a 10 aparecem pulando de trás para frente, uma de cada vez enquanto uma voz de criança conta de 1 a 10.
19	Hum	40'05"	41'30"	Construtivista	Xuxa e várias crianças aparecem, sentadas sobre colchonetes envolta de uma fogueira diante de um cenário de gramado com árvores e uma barraca de acampamento. Quando a música diz "tudo fica escuro" o cenário escurece.
19	-	-	-	-	Crianças deitadas sobre almofadas aparecem. Uma animação de números (1 a 10) pendurados em paraquedas intercala-se com a imagem das crianças. Conta-se de 1 a 10, aparecendo os números na tela.
20	Feche os olhos	42'13	44'43"	Construtivista	Xuxa e crianças aparecem sobre almofadas diante de um cenário de gramado. Todos gesticulam os movimentos mencionados na música (por exemplo, abrem a boca quando a música diz "abra a boca")
21	A Bonequinha	-	-	-	Aparecem bonecos num cenário que sugere um quarto de criança. Uma animação de boneca dança pelo quarto. Uma criança brinca com a boneca. Não há manipulação da linguagem escrita
21	-	-	-	-	Em uma animação simulando uma fábrica números são "fabricados". Cada um de 1 a 10. Enquanto aparecem na tela, uma voz de criança conta de 1 a 10.

Tabela 7. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 3:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Vamos brincar	1'36"	3'15"	Costrutivista	Em um cenário de rancho Xuxa e crianças vestidas com calça jeans, camisa vermelha e lenço branco dançam. Todos dançam de acordo com a música. Quando a música diz "imitando macaco de cabeça para baixo", todos abaixam as cabeças e pulam.
2	-	-	-	-	Uma voz de criança pergunta "O que você faz quando está feliz". Em seguida aparecem crianças rindo.
2	Bumbum, como é bom ser Lelé	3'44"	5'10"	Construtivista	Xuxa e crianças dançam diante de um cenário de rancho. Todos dançam e riem de acordo com a música. Por exemplo, quando a

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					música diz “uma formiguinha pisou, pisou...” todos pisam mais forte no chão.
3	Mosca sai	5'25"	6'59"		Xuxa, crianças e adultos tocando instrumento dançam diante de um cenário de rancho de acordo com a música. Por exemplo, quando a música diz “mexe, mexe o corpo todo” todos mexem todo o corpo.
3	-	-	-	-	Uma criança diz “imite um bicho” e em seguida aparecem crianças imitando um leão, um gato, entre outros.
4	Imitando os animais	7'20"	8'55"		Xuxa e crianças diante de um cenário de rancho dançam conforme a música. Quando a música diz “imitando o cavalo”, todos imitam cavalgar e em seguida aparece a imagem de um cavalo. O mesmo acontece com os animais: aranha, coelho, leão e abelha.
4	-	-	-	-	Aparecem crianças imitando jacaré e algumas crianças falando sobre o jacaré e o tubarão.
5	Sou um jacaré	10'	11'32"	Construtivista	No cenário de rancho é colocado um “teatro”, onde um fantoche de Jacaré fala com as crianças que dançam em volta dele. Xuxa e as crianças dançam balançando os braços.
6	Vem dançar com o Txutxucão	-	-	-	Uma voz de criança pergunta para algumas crianças qual a música do XSPB 2 elas mais gostaram. As crianças respondem: “Txutxucão”. Em seguida aparecem imagens da mesma música do volume 2, misturadas com imagens de shows da Xuxa com crianças dançando.
6	-	-	-	-	O personagem do Txutxucão aparece correndo de uma criança que quer cortar um pedaço do pelo dele.
6	Vem dançar com o Txutxucão	12'58"	14'34"	Construtivista	Diante de um cenário de rancho, Xuxa dança com crianças e o personagem do Txutxucão. Quando a música diz “mexendo os braços”, todos mexem os braços. Todos dançam de acordo com a música. Aparecem imagens de cachorros reais.
7	O sapinho saiu para passear	14'39"	17'27"	Construtivista	Xuxa conversa com os telespectadores diante de um cenário de rancho com crianças em volta. Em seguida aparece um menino pintado de verde diante de um cenário de floresta. Ele conversa com uma menina também pintada de verde sentada num banco. Os dois aparecem vestidos de branco e a música diz “o sapinho vestiu-se para o

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					casamento”.
8	Papi, o Camelo	17’37”	19’30”	Construtivista	Aparece a imagem de um camelo mastigando enquanto se fala “vamos aprender a dança do camelo”. Crianças vestidas de camelo (encobertas pela fantasia) dançam para frente e para trás diante de um cenário de rancho. Inicia-se com a fantasia com 4 corcundas, em seguida quando a música diz “Papi, o Camelo tem 3 corcundas” uma das crianças abaixa-se e a fantasia de camelo fica com 3 corcundas. Assim sucessivamente até todos se abaixarem.
-	-	-	-	-	Uma voz de criança diz “Fale o que você quiser”. Em seguida aparecem imagens de crianças falando sobre si mesmas ou seu dia a dia.
9	Como é bom pular	19’55”	22’48”	Construtivista	Xuxa e crianças aparecem dançando sobre camas elásticas individuais diante de um cenário de rancho. Todos pulam sobre as camas elásticas e dançam conforme a música, por exemplo quando a música diz “como é bom bater os pés” todos batem os pés.
10	-	-	-	-	Uma voz de criança diz: “Canta uma música para a gente”, em seguida crianças cantam a música “Borboletinha tá na cozinha”.
10	Vamos no Shake	23’19”	24’53”	Construtivista	Xuxa e crianças aparecem diante de um cenário de rancho dançando e pulando de acordo com a música. Quando a música diz “vamos pular, pular”, todos pulam.
11	Coelhinho Fufu	25’30”	28’20”	Construtivista	Xuxa sentada numa cadeira fala para crianças a sua volta que não pode apertar nem machucar. Em seguida diante de um cenário de animação uma pessoa fantasiada de coelho dança. Os 3 personagens de rato do volume 2 aparecem “em miniatura” e são pegos pelo coelho. Uma “fada madrinha” aparece e conversa com o coelho para não machucar os ratos e lhe dá 3 chances para não mais machucar os ratinhos. Na terceira vez, a “fada madrinha” transforma o coelho num pato. Aparece no canto superior da tela a imagem da Xuxa dizendo: “Moral da história, nada como um dia após o outro. Veremos o que acontecerá amanhã”

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
12	Mexa os dedinhos	04"	2'15	Construtivista	Xuxa e crianças em frente a um cenário de rancho mexem as mãos para cima e para baixo com os dedos indicadores levantados. Quando a música canta "mexa na cabeça com os dedinhos", todos apontam com o dedo indicador a cabeça. E assim com diversas partes do corpo, de acordo com a música.
12	-	-	-	-	Uma voz de criança diz "conta uma história" e algumas crianças contam histórias individualmente.
13	Por que?	02"	1'56"	Construtivista	Uma animação de menina (Xuxinha) e de um menino aparecem dentro de uma animação de carro. Xuxa dirige o carro e conversa com as animações. O cenário é uma animação que simula uma estrada com diversas paisagens. Quando a música diz "Por que o pato faz Quack Quack?" aparecem patos voando e fazendo "quack quack".
13	-	-	-	-	Aparecem crianças falando sobre gato. Em seguida aparece um gato de verdade e inicia-se a música "não atire o pau no gato, porque isso não se faz. O gatinho é nosso amigo. Logo não devemos maltratar os animais." Não há manipulação da linguagem escrita.
13	-	2'57"	3'02"	Construtivista	Uma menina aparece em frente a um cenário de rancho com uma ovelha de pelúcia no colo e pede para Xuxa contar uma história. Xuxa diz que vai contar a história dos 3 carneirinhos e o lobo mau.
14	Os três carneirinhos	04"	4'26"	Construtivista	Uma animação mostra 3 carneiros sobre terra seca que querem ir para uma terra mais farta onde mora um Lobo Mau. A animação acompanha a história da música, contextualizando a mesma. Encerra com Xuxa diante de um cenário de Rancho fechando um livro.
14	-	-	-	-	Uma menina recita uma poesia. Não há manipulação da linguagem escrita.
15	Se eu fosse	01"	2'22"	Construtivista	Diante de um cenário de rancho, Xuxa aparece cantando e fazendo carinho em uma criança. Ela e a criança brincam e trocam carinho. Em alguns momentos a música repete o som final de algumas palavras (por exemplo, "seria uma rosa, sa sa sa sa")
15	-	-	-	-	Uma voz de criança diz "dá para imitar um cavalo aí" e uma criança faz o som imitando um cavalo

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
16	Pot-pourri pôneis / Cavalinhos	06"	2'26"	Construtivista	Diante de um cenário de rancho, Xuxa faz carinho em um pônei, 2 adultos tocam instrumentos musicais e crianças dançam fantasiadas de cavalo. Imagens de cavalo aparecem intercaladas. Homens aparecem andando sobre os braços e as pernas com crianças sobre suas costas.
16	-	-	-	-	Uma voz de criança pergunta: "como você fala com o Papai do Céu?". Crianças aparecem rezando.
17	Quantas estrelas têm no céu?	05"	2'23"	Construtivista	Xuxa e crianças aparecem deitados sobre um colchonete num cenário de rancho à noite. As crianças dormem e Xuxa canta.
18	Chapeuzinho Vermelho	-	-	-	Aparecem os créditos de produção num cenário de livro (numa das páginas). Na outra página uma menina começa cantando, em seguida um menino faz perguntas a ela. Os dois encenam a música.

Tabela 8. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 4:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Dirigindo meu carro	08"	1'37"	Mista	Xuxa e mais 4 crianças aparecem dentro de um carro vermelho em movimento. Xuxa está dirigindo. Em volta um cenário de animação de dunas e coqueiros.
2	Estátua	09"	1'44"	Mista	Xuxa e crianças diante de um cenário de praia dançam de acordo com a música. Quando a música diz "rodando", todos rodam. Quando a música diz "estátua" todos param na posição que estavam no momento.
3	Nadando com o Teddy	16"	2'07"	Mista	Xuxa, um personagem de polvo e crianças aparecem sobre tábuas de madeira diante de um cenário de alto mar. Todos dançam de acordo com a música. Quando a música diz "jogue as mãos lá em cima", todos levantam os braços.
4	Se	50"	2'02"	Mista	Um jovem vestido de salva-vidas diante de um cenário de praia avisa Xuxa e algumas crianças que irá chover. Xuxa e as crianças dançam segurando guarda-chuvas. Quando a música diz "dançando e rodando com a boca aberta", todos abrem a boca.
5	Dedo das mãos, dedo dos pés	11"	1'36"	Mista	A legenda encontra-se na parte superior da tela. Diante de um fundo preto, aparecem apenas duas mãos usando luvas coloridas e dois pés com meias coloridas. Os dedos da mão contam os

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					dedos da outra mão e dos pés de acordo com a música.
6	Toque o dedo	03"	1'04"	Mista	Uma animação de menino diante de um cenário de praia diz "vamos brincar de tocar o dedo no nariz e no pé?". Xuxa e algumas crianças tocam o dedo no nariz e no pé quando a música diz "toque o dedo no nariz e no pé"
7	Surfar	10"	1'35"	Mista	Xuxa e algumas crianças ficam sobre pranchas de surfe sobre a areia diante de um cenário de praia. Todos simulam estarem surfando. Quando a música diz "esticuem os braços", todos esticam os braços. Quando a música diz: "Está na hora do S-U-R-F" aparecem uma a uma essas letras em tamanho grande na tela.
8	Ele é o Txutxucão	07"	2'23"	Mista	Xuxa, crianças e um personagem de cachorro (Txutxucão), diante de um cenário de praia dançam de acordo com a música. Quando a música diz "ele gosta de mexer" todos se mexem.
9	Cinco na cama	04"	1'17"	Mista	Cinco adultos vestidos de criança sobre uma cama rolam para o lado e caem da cama quando a música diz "rolou e caiu".
10	Sem parar	16"	2'07"	Mista	Xuxa e algumas crianças diante de um cenário de praia batem as mãos no ritmo de acordo com a música. Quando a música diz "bate as mãos agora devagar" todos batem as mãos devagar. Fazem o mesmo com os pés e com o movimento da cabeça e da cintura.
11	Sr Batedeca Batedela	50"	2'09"	Mista	Xuxa e algumas crianças aparecem diante de um cenário de praia. Um homem aparece tocando tambor e oferece sorvete. Ele e as crianças começam a dançar. Quando a música diz "Eu gosto do jeito que se bate de lá, com as mãos", todos batem as mãos.
12	-	2'12"		Mista	Sobre um fundo azul claro aparecem duas mãos. A mão da esquerda gesticula letras em libras enquanto a mão da direita se abre e dentro dela aparece uma animação da letra correspondente à gesticulação da mão esquerda. As letras gesticuladas são as vogais (a,e,i,o,u)
13	Shake com o pé	02"	1'34"	Mista	Xuxa, algumas crianças e um homem tocando violão diante de um cenário de praia dançam de acordo com a música. Quando a música diz "faz shake shake com a cintura" todos mexem a cintura para um lado e para o outro.
14	A história da cabana	11"	1'06"	Mista	Uma menina aparece dentro de uma casa cenográfica diante de

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					um cenário de floresta. Um adulto fantasiado de coelho aparece e a criança “sai” da casa e dança com o coelho.
15	Skinimarinki	10”	1’15”	Mista	Xuxa e crianças aparecem brincando diante de um cenário de praia. Quando a música diz “te amo”, todos juntam os braços e esticam-os para frente, abrindo-os.
16	Hula-Hula da Xuxinha	1’19”	2’56”	Mista	Duas jovens juntam-se à Xuxa e algumas crianças diante de um cenário de praia. As jovens ensinam as crianças a dançar Hula-Hula. Uma animação de menina (Xuxinha) repete os movimentos ensinados enquanto uma animação de menino segura um violão. Todos dançam de acordo com a música. Quando a música diz “mexam os bracinhos”, todos mexem os braços.
17	Linda Sereia	10”	2’07”	Mista	Inicia-se com uma animação de sereias no fundo do mar. Xuxa e crianças aparecem dentro de uma animação de nave subaquática. A animação de sereia dança mexendo os braços.
-	-	2’09”	2’29”	Mista	Uma animação de mão desenha sobre a areia as vogais enquanto vozes de crianças nomeiam essas vogais.
18	Taba Naba	12”	2’05”	Mista	Xuxa e crianças ajoelhadas sobre a areia diante de um cenário de praia movimentam os braços e cantam em um idioma desconhecido.
19	Porquinho	07”	35”	Mista	A legenda encontra-se na parte superior da tela. Um pé com os dedos pintados de vermelho representando porquinhos em cada pé é tocado por dedos de uma mão conforme a música.
20	Hora de dormir	10”	2’16”	Mista	Xuxa e animação de Xuxinha encontram-se deitadas sobre um colchonete diante de um cenário de praia à noite. As duas conversam.
21	Aloha Oe	-	-	-	Créditos de produção do DVD. Xuxa vestida de havaiana dança ao fundo.

Tabela 9. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 5:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	O circo já chegou	05”	1’32”	Construtivista	Diante de um cenário de circo, trapezistas movimentam-se e Xuxa canta num megafone. Quando a música fala “tem muita palhaçada” aparece uma cadeira caindo sobre um palhaço.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
-	-	-	-	-	Uma animação de números e uma voz ao fundo conta de 1 a 5. Um macaco pula sobre os números.
2	Bichos	10"	1'10"	Construtivista	Xuxa canta sobre um trapézio. A cada nome de bicho que a música diz, aparece a imagem respectiva. Personagens fantasiados dançam no picadeiro.
2	Três Ratinhos	1'48"	1'56"	Construtivista	Tres personagens fantasiados de rato tentam andar sobre a corda bamba e caem
3	Ha Ha Ha	08"		Construtivista	Xuxa, palhaços e personagens de ratos dançam no picadeiro de acordo com a música. Quando a música diz "eu dou um sorriso", todos sorriem e apontam com as mãos o sorriso. Quando a música diz "sorrindo", as letras da legenda torcem nas extremidades simbolizando o formato de um sorriso.
3	O Grande Rei	1'48"	2'11"	Mista	Animação. Num cenário de montanha com um castelo ao fundo há um rei sobre um trono numa montanha. 10 Soldados passam em frente ao Rei. Quando a música diz "O rei mandava subir", os soldados subiam a montanha.
4	Subindo, descendo	02"		Mista	Num picadeiro, Xuxa, crianças e um palhaço dançam de acordo com a música. Quando a música diz "subindo" todos levantam os braços. Quando a música diz "descendo com as mãos para o chão" todos colocam as mãos para baixo. Crianças na platéia seguram balões e aplaudem no final da música.
4	-	-	-	-	Um boneco de coelho conversa com um boneco de palhaço sobre "preto e branco". Ao final aparece a animação de uma zebra rolando e caindo.
5	Mexe, mexe	05"	1'31"	Mista	Xuxa e crianças dançam de acordo com a música diante de um picadeiro. Quando a música diz "mexe as mãos", todos mexem as mãos. Quando a música diz "mexe, mexe", a legenda mexe levemente.
5	-	-	-	-	Uma pessoa vestida de cachorro dorme e se representa seu sonho numa nuvem sobre sua cabeça. Dentro desta nuvem o cachorro aparece dançando enquanto algumas pessoas olham.
6	Txu Txutxucão	04"	1'47"	Mista	Xuxa, uma pessoa fantasiada de cachorro e crianças dançam em um picadeiro. Todos dançam de acordo com a música. Quando a música diz "mexendo as mãos e os joelhos" todos mexem as mãos e os joelhos.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
-	-	-	-	-	Uma animação mostra crianças na fila esperando para pegar sorvete . Uma criança passa na frente e uma voz de criança diz “não fura a fila não”. Depois de pegar o sorvete, a criança que furou a fila escorrega e cai.
7	Pra frente, pra tras	08”	1’31”	Mista	Diversos palhaços aparecem pulando num picadeiro. Xuxa, dois palhaços e crianças dançam conforme música. Quando a música diz “esquerda, direita”, todos pulam para a esquerda e depois para a direita. Enquanto é verbalizado “esquerda”, a legenda escrito “esquerda” fica no canto esquerdo da tela. Quando diz “direita”, a legenda escrito “direita” fica no lado direito da tela. Intercalam-se imagens de animais na natureza, andando e uma seta indica para a direita e outra para a esquerda.
8	Tic Tic Tac	04”		Mista	Xuxa diante de um fundo escuro gesticula com as mãos enquanto canta. Quando a música diz “para o ratinho subir”, Xuxa levanta uma das mãos sobre o outro braço.
8	O jogo das palmas	30”	2’27”	Mista	Xuxa e quatro crianças mexem-se e batem palmas num picadeiro. Quando a música diz “cabeça”, todos batem com as duas mãos na cabeça. Quando diz “barriga”, todos batem na barriga.
9	Teddy Rock	01”	2’29”	Mista	Uma pessoa fantasiada de polvo, Xuxa, crianças e palhaços dançam num picadeiro. Todos dançam conforme a música. Quando a música diz “quero ver você rodar mexendo o bumbum” todos giram mexendo a cintura.
9	A Ram Sam Sam	2’37”	3’10”	Cognitivista	Xuxa diante de um cenário escuro canta e gesticula com os braços. As palavras cantadas não tem sentido Apenas a frase “olha a onda” tem significado em português..
10	Soco, bate, vira	01”	1’38”	Mista	Crianças e Xuxa batem as mãos diante de um picadeiro. Quando a música diz “soco”, as crianças batem as mãos com elas fechadas, quando diz “bate”, elas batem as mãos com as mesmas abertas.
10	Ta-ra-ra-bum-di-ei	-	-	-	Um homem com peruca e o rosto pintado repete as sílabas “ta-ra-ra-bum-di-ei”. Não há manipulação da linguagem escrita.
11	Ta-ra-ra-bum-di-ei	04”	50”	Cognitivista	Xuxa e quatro crianças cantam num picadeiro as sílabas “ta-ra-ra-bum-di-ei”
11	Elefante Trombrinha	1’02”	1’25”	Mista	Xuxa diante de um fundo escuro canta e gesticula com os braços.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
12	A elefanta Bila Bilu	10"	1'27"	Mista	Uma pessoa fantasiada de elefante dança com duas crianças diante de um picadeiro. Xuxa fica sentada cantando. As crianças dançam conforme a música. Quando a música diz "ela estica as mãos", todos esticam as mãos para cima.
12	-	-	-	-	Um boneco de coelho conversa com um boneco de criança.
12	Quem pegou o biscoito?	1'57"	2'22"	Mista	Xuxa e algumas crianças sentadas no chão diante de um picadeiro e com pratos de biscoitos em frente mexem os braços.
12	-	-	-	-	Uma caneta hidrocor aparece fazendo um desenho de circo sobre um fundo branco.
13	Um lindo arco-íris	01"	1'18"	Mista	Xuxa e crianças em pé movimentam os braços diante de um picadeiro. No centro do picadeiro pessoas vestidas de uma cor cada uma sobem e descem cordas. Quando a música diz "vermelho", dá-se um close na pessoa vestida de vermelho. O mesmo acontece com o laranja, amarelo, verde. Quando a música diz "arco-íris" aparece uma animação de arco-íris na tela.
13	-	-	-	-	Duas marionetes dançam diante de um fundo escuro.
14	Nosso rosto	06"	2'06"	Mista	Xuxa aparece sentada diante de um picadeiro. Ao seu lado uma animação de menina (Xuxinha) dança conforme a música. Quando a música diz "duas orelhas", todas apontam para as orelhas.
14	-	-	-	-	Uma animação mostra duas crianças sentadas num banco diante de um parque. Uma delas come pipocas e dá um pouco para a outra. Uma voz diz "Sempre que alguém te der alguma coisa, não se esqueça de dizer a palavrinha mágica Obrigado". Quando a voz diz "obrigado", aparece na tela, letra por letra, a palavra escrita "Obrigado".
14	Eu passo o tênis	2'33"	3'12"	Mista	Xuxa, duas crianças e um personagem vestido de rato com saia rosa sentam no chão diante de uma arara de roupas. Eles passam um tênis entre si enquanto cantam. Fazem o mesmo com uma bola, um lenço e um lápis.
-	-	-	-	-	Um boneco de coelho apresenta a próxima música
15	O palhacinho atrapalhado	08"	1'57"	Mista	Um palhaço sobre uma bicicleta de uma roda sorri enquanto anda com a bicicleta pelo picadeiro. Xuxa sentada ao lado canta. Quando a música diz "sua calça caía" aparece a calça do palhaço caindo.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
15	-	-	-	-	Uma animação mostra uma criança em pé a platéia diante de um picadeiro. Uma voz de criança diz para não ficar em pé pois atrapalha quem quer assistir ao espetáculo.
16	Piruetas	07"	2'18"	Mista	Xuxa, Renato Aragão e crianças vestidas de palhaço cantam no picadeiro. Quando a música diz "piruetas" aparece a imagem de uma pessoa dando uma pirueta.
16	Sou uma chaleira	2'20"	2'38"	Mista	Xuxa diante de um fundo escuro movimenta os braços enquanto canta. Quando a música diz : "incline assim", ela inclina o corpo para o lado.
17	É hora do banho	18"	1'33"	Mista	Xuxa sentada num trapézio canta enquanto ao seu lado um palhaço simula tomar banho no picadeiro. Intercalam-se imagens de crianças tomando banho e dando banho em animais.
17	Juca e Mel	2'22	2'43"	Mista	Xuxa diante de um fundo escuro gesticula com as mãos enquanto canta.
18	Alguém	17"	1'27"	Mista	Uma menina aparece sentada num sofá azul com desenhos de nuvens. A menina segura um boneco e canta, gesticulando passagens da música. Quando diz "corre", mexe as pernas como se estivesse correndo.
19	O mágico mundo dos cavaleiros	11"	2'10"	Mista	Diante de um cenário de animação simulando um sol, Xuxa e duas crianças aparecem sobre um cavalo cada uma. Uma lua acena e sorri.

Tabela 10. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 6:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Bombando Brinque	15"	3'01"	Mista	Sobre um cenário de animação colorido, Xuxa e outras crianças dançam balançando os braços.
2	Ilariê	02"	2'22"	Mista	Animações de figuras geométricas e flores compõem o fundo da imagem. Xuxa e crianças dançam balançando os braços. Quando a música diz "dá um pulo e vai para frente", todos pulam para frente.
3	Dança da Xuxa	03"	3'59"	Mista	Diante de um cenário de animação com diversas imagens, Xuxa dança com outras crianças. Quando a música diz "saber rebolar", uma criança aparece rebolando.
4	Doce Mel	31"	2'54"	Mista	Uma animação mostra Xuxa e crianças fazendo pique-nique. Abelhas sobrevoam a grama. Todos dançam. Todos aparecem "voando" e dançando.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
5	Xuxalelê	06"	2'47"	Mista	Xuxa aparece dançando diante de várias animações de cidades, campo e praia. Xuxa e diversas crianças aparecem vestindo roupas variadas. Xuxa aparece dirigindo um veículo diante de vários cenários
6	Abecedário da Xuxa	19"	3'13"	Mista	Diante de um fundo claro aparecem as letras verbalizadas pela música. Por exemplo, quando se diz "c", aparece a letra "c" escrita na legenda e um esta letra feita de massa de modelar na tela. Em seguida diz "c de coração" e a letra C se transforma num coração. Isso ocorre com todas as letras do alfabeto, transformando-se em algo que se inicie com a respectiva letra. Quando a música diz "vamos cantar", aparece escrito na tela em massa de modelar a palavra "cantar". O mesmo para "aprender". Em seguida repete-se a música com as mesmas imagens e somado à elas, Xuxa gesticulando em libras.
7	Tindolelê	04"	2'59"	Mista	Xuxa e crianças aparecem dançando diante de um cenário colorido com marcas de palmas de mão.
8	Pinel por você	01"	3'33"	Mista	Xuxa e crianças aparecem dançando em frente a cenários de maquete que simulam uma favela.
9	Festa	06"	3'26"	Mista	Xuxa e Ivete Sangalo dançam balançando os braços vestidas com roupas de banho diante de um cenário de animação de praia com sombra de pessoas coloridas.
10	Tô de bem com a vida	05"	3'02"	Mista	Xuxa aparece numa animação como se estivesse andando numa montanha russa. Ela canta enquanto ao seu fundo a animação mostra imagens de um parque de diversões. Ela e crianças dançam num cenário que simula um show ao vivo.
11	A vida é uma festa	02"	2'55"	Mista	Um menino retira um livro da prateleira e começa a ler. Imagens de uma história em quadrinhos aparecem de acordo com a música. Quando a música diz "voar num balão" aparece uma criança dentro de um balão voando. Aparecem animações de crianças se divertindo, intercaladas com imagens de crianças reais dançando.
12	Libera Geral	14"	3'02"	Mista	Xuxa aparece dançando diante de um fundo de animação com montagem de pessoas, animais e brinquedos andando e dançando.
13	Brincar de índio	09"	2'57"	Mista	Xuxa aparece diante de uma animação de floresta com índios e ocas. Quando a música diz "minha canoa", aparece uma canoa na tela.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					Quando a música diz “fogueira”, aparece uma fogueira.
14	Hoje é dia de folia	12”	2’59”	Mista	Diante de um cenário de animação que simula desenhos infantis, Xuxa e crianças dançam balançando os braços e rodando. Quando a música diz “meu coração”, aparecem imagens de corações.
15	Lua de Cristal	03”	3’22”	Mista	Aparece uma animação de castelo com soldados. Ao alto da torre uma menina desce uma escada imaginária e foge dos soldados com a ajuda da lua.
16	Arco-íris	18”	3’52”	Mista	Diante de um cenário de animação em preto e branco, Xuxa caminha. Quando ela começa a cantar o cenário começa a ganhar cores. Quando a música diz “o violeta” toda a tela fica da cor violeta.

Tabela 11. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 7:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Bambolê	12”	2’10”	Mista	Xuxa e crianças diante de um cenário de peças grandes de Lego brincam com bambolês. Quando a música diz “escolha o braço para bambolear”, todos colocam o bambolê em volta de um braço e giram este braço.
1	-	-	-	-	Dois personagens animados (Xuxinha e Guto) apresentam 3 personagens vestidos de rato e 1 de cachorro brincando de pular com saco.
2	Dança da laranja	05”	2’10”	Mista	Diante de um cenário com brinquedos, Xuxa canta enquanto crianças colocam uma laranja na testa e dançam. Quando a música diz “bate o pé”, todos batem os pés.
2	-	-	-	-	Xuxinha apresenta a “corrida do ovo”. 3 personagens de rato andam com uma colher na boca e sobre ela um ovo.
3	Pedra, papel e tesoura	05”	2’13”	Mista	Xuxa e crianças dançam diante de um cenário com brinquedos. Quando a música diz “a pedra” Xuxa mostra a mão fechada, quando diz “papel” ela mostra a mão aberta.
3	-	-	-	-	Um personagem de cachorro e outro de elefante jogam “jogo da velha”
4	Morto-vivo	14”	1’58”	Mista	Crianças dançam diante de um cenário de quarto infantil. Uma montagem mostra o rosto de Xuxa cantando. Quando a música diz “vivo”, todos levantam, quando diz “morto” todos se abaixam.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
4	-	-	-	-	Dedoches batem palmas e abrem os braços
5	Pula Corda	17"	2'24"	Mista	Com um fundo que simula o céu, xuxa dentro de um quadrado dança pula. Ao seu lado, em outro quadrado, crianças pulam corda. Quando a música diz "ponha a mão na chão", todos põe a mão no chão.
5	-	-	-	-	Uma animação com bonecos de madeira mostram como passar por baixo de uma corda sem encostar na corda.
6	Dança da cadeira	07"	2'10"	Mista	Diante de um cenário com brinquedos, Xuxa canta enquanto crianças circulam em volta de algumas cadeiras. Quando a música para de tocar as crianças sentam nas cadeiras.
6	-	-	-	-	O personagem animado Guto apresenta a brincadeira "carrinho de mão", personagens de ratos encenam a brincadeira.
7	Cabo de Guerra	10"	1'37"	Mista	Crianças levantam placas com uma letra cada uma e compõe a palavra "cabo de guerra". Crianças seguram uma corda em lados opostos, cada grupo puxa a corda para o seu lado. Quando a música diz "puxa de lá" aparecem crianças puxando a corda.
7	-	-	-	-	O personagem animado apresenta o jogo da "Forca". Dois bonecos brincam de forca usando um outro brinquedo, uma lousa mágica.
8	Amarelinha	24"	2'41"	Mista	Diante de um fundo que simula o céu, Xuxa dança dentro de um quadrado, ao seu lado, dentro de outro quadrado crianças dançam e brincam de amarelinha.
8	-	-	-	-	Os personagens Xuxinha e Guto apresentam o jogo "corrida com bóias". Os personagens de rato e o de cachorro brincam com as bóias.
9	Bola com a boca	08"	1'55"	Mista	Diante de um cenário com brinquedos, Xuxa canta enquanto crianças assopram tentando encher balões.
9	-	-	-	-	Os personagens Xuxinha e Guto apresentam a brincadeira "Bum-bola". Os personagens de rato e o de cachorro simulam a brincadeira.
10	Pique-alto	05"	1'54"	Mista	Xuxa e crianças diante de um cenário com brinquedos pulam e dançam. Quando a música diz "pique-alto" todos pulam sobre um pé só.
10	-	-	-	-	O personagem Xuxinha apresenta a brincadeira "Cobrinha", uma criança pula e entre suas pernas uma corda vibra no chão.
11	Bobinho	07"	2'10"	Mista	Xuxa e crianças dançam e jogam uma bola diante de um cenário com brinquedos.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
11	-	-	-	-	Dois personagens de rato brincam de “cama de gato”.
12	Salada Mista	17”	2’05”	Mista	Xuxa dentro de um quadrado diante de um cenário de céu dança, ao seu lado, dentro de outro quadrado crianças dançam. Quando a música diz “um abraço”, duas crianças se abraçam.
12	-	-	-	-	Personagem Xuxinha e Gutinho apresentam a brincadeira “passa anel”.
13	A Linda Rosa Juvenil	15”	1’36”	Mista	Diante de um cenário com brinquedos, uma criança canta enquanto outras fazem uma roda. Quando a música diz “e o tempo passou a correr”, um relógio gira rapidamente os ponteiros.
13	-	-	-	-	O personagem Xuxinha apresenta a brincadeira “Cabra Cega”. 3 personagens de rato, um de elefante, um de cachorro e um de polvo brincam.
14	Gato Mia	14”	1’57”	Mista	Diante de um cenário de animação simulando noite, Xuxa canta fantasiada de gato. Ao fundo sombras de pessoas fantasiadas de gato andam.
14	-	-	-	-	Os personagens Xuxinha e Guto brincam de “quem pisca primeiro”
15	Brincar de sonhar	09”	2’49”	Mista	Diante de um cenário com brinquedos, várias crianças estão deitadas no chão, cobertas. Duas meninas fantasiadas de fada cantam. Xuxa nina algumas crianças.

Tabela 12. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 8:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	XSPB no ar	09”	1’37”	Mista	Xuxa diante de um cenário que simula um ginásio esportivo escolar dança com crianças vestidas de uniforme escolar.
1	-	1’47	2’07”	Mista	Uma criança fala as vogais e uma palavra que se inicia com elas.
2	Escove os dentes	09”	1’16”	Mista	Xuxa e marionetes simulam escovar os dentes. Quando a música diz “escove os dentes” aparecem marionetes simulando escovar os dentes.
2	-	-	-	-	Uma menina conversa com um boneco de rato. A menina soletra seu nome, “a,g,a,t,h,a” e as letras aparecem na tela. Outras crianças fazem o mesmo
3	Brincando de soletrar	15”	1’49”	Mista	A tela é dividida em dois quadrados. A imagem de Xuxa fica no quadrado de baixo. No quadrado de cima, crianças

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					sentadas levantam placas quando a música fala para soletrar. Acima das placas aparecem as letras respectivas à palavra. Quando a música diz “solete lanche”, aparece “l,a,n,c,h,e” sobre as placas que as crianças levantaram.
3	-	-	-	-	Uma voz de criança explica como fazer a tabuada do nove usando as mãos. Duas mãos de crianças fazem os movimentos que a voz infantil pede. Contam-se os dedos e aparecem números acima dos dedos.
4	Tabuada do nove	19”	1’47”	Mista	Num cenário de sala escolar, crianças assistem à Xuxa cantar num monitor a sua frente. Xuxa ensina a fazer a tabuada do 9 e quando ela fala os números os mesmos aparecem no monitor.
4	-	1’52”	2’35”	-	Crianças cantam as vogais ao lado de um personagem de rato.
5	Palavrinhas mágicas	15”	2’03”	Mista	Crianças e Xuxa caminham entre placas que possuem letras escritas. A sequência das placas forma palavras como “desculpa”, “por favor”, “obrigada” e “com licença”. Todos dançam entre as placas. Quando a música diz “abraçar”, todos se abraçam.
5	-	-	-	-	Aparece a imagem de uma criança na tela e o número “1”. Aparece outra imagem de criança e o número “2”, e assim sucessivamente até o número 8.
6	Doze meses	10”	1’43”	Mista	Xuxa aparece sobre um fundo branco cantando. Atrás dela passam imagens de crianças e objetos. No canto superior direito da tela aparece escrito o nome do mês que é cantado na música. Quando a música diz “Janeiro”, a palavra “Janeiro” aparece escrita no canto superior direito da tela. E assim sucessivamente até falar todos os 12 meses do ano. A cada mês é citado algum evento festivo comum àquele mês.
6	-	2’11”	2’22”	Mista	Crianças colocam pedaços de objetos na tela. Ao juntar vários objetos, escrevem a palavra “música” na tela. Dá-se um close na lateral das letras e pode-se ver instrumentos musicais.
7	Olha a música	16”	2’17”	Mista	Xuxa e crianças diante de um cenário de ginásio escolar tocam instrumentos musicais andando e dançando. Quando a música diz “tambor”, mostra-se um tambor e assim com demais instrumentos musicais.
7	-	2’46”	3’06”	Cognitivista	Uma criança conversa com um boneco de rato. Crianças cantam o

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					abecedário e enquanto elas falam aparecem as letras na tela.
8	Abc do Txutxucão	17"	2'38"	Mista	Xuxa e o personagem Txutxucão dançam diante de um fundo branco. Pessoas vestidas de branco trazem blocos com letras. Quando a música diz "f de famoso" aparece Xuxa pisando sobre o bloco que tem a letra "f" escrita. Canta-se todas as letras do abecedário. Repete-se a música e pessoas de branco vão tirando os blocos com as letras depois de Xuxa passar por cima delas.
8	-	-	-	-	Um boneco de rato ouve uma crianças cantando.
9	Hora do recreio	10"	2'16"	Mista	Diante de um fundo branco com animação de bolas brancas e traços pretos, Xuxa e crianças vestidas de uniforme escolar dançam. Quando a música diz "descer o escorrega" aparece a imagem de uma criança descendo um escorregador de parque.
9	-	-	-	-	Aparece a imagem de uma criança na tela e o número "1". Aparece outra imagem de criança e o número "2", e assim sucessivamente até o número 8.
10	Aquecendo com a Bila Bilú	16"	1'43"	Mista	Um personagem de elefante aparece dançando. Aos seus lados monitores mostram imagens de crianças dançando e de Xuxa cantando. Quando a música diz "pernas" dá-se close nas pernas de uma criança.
10	-	-	-	-	Sobre um fundo branco aparecem imagens de bocas abrindo e fechando. Um boneco canta a música "regra do m antes do p e b".
11	O mundo do contrário	17"	2'27"	Mista	Diante de um fundo branco, xuxa canta e aparecem imagens de crianças de cabeça para baixo, com a roupa do avesso e animações que ilustram o que é cantado, por exemplo quando a música diz "a escada alta lá é muito baixa" aparece o desenho de uma escada alta que fica pequena.
11	-	-	-	-	Crianças cantam a música "borboletinha" ao lado de um boneco de rato.
12	Professor de música	12"	3'20"	Mista	Sentados sobre blocos com letras escritas, as crianças vestidas de uniforme escolar batem palmas e movem o tronco de acordo com a música. Quando a música diz "todo mundo bate palma" as crianças batem palmas. Xuxa e crianças aparecem num monitor movendo-se entre as linhas de uma pauta musical. O cantor Gabriel O

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					pensador canta, e quando ele diz “gaita” aparece um desenho de gaita e assim com outros instrumentos.
12	-	-	-	-	Crianças contam de 1 a 10 ao lado de um boneco de rato. Enquanto elas contam, os respectivos números aparecem na tela.
13	Pot-pourri: Boneca de lata / Dez indiozinhos / Entrei na roda	20”	3’02”	Mista	Xuxa vestida de boneca de lata mexe-se ao lado de crianças que simulam estar desamassando sua roupa. Xuxa aparece remando dentro de um barco feito de papel, crianças vão aparecendo no barco de acordo com a música. Um jacaré se aproxima do barco. Xuxa fica no meio de uma roda em que crianças rodam.
13	-	-	-	-	Mostra-se um relógio de parede. Uma animação de seta vermelha aponta para o número 1 no relógio enquanto uma voz de criança fala “1”. E assim até o número 8.
14	Tumbalacatumba	10”	2’59”	Mista	Crianças fantasiadas de múmia e esqueleto dançam de um lado para outro. Xuxa vestida de bruxa dança e canta no meio delas. Quando a música diz “pintam as unhas”, mostra-se uma criança pintando as unhas.
14	-	3’26”	3’37”	Mista	Uma menina vai colocando pedaços de objetos sobre um fundo branco. Quando mostra-se a lateral dos objetos, formam-se imagens de livros.
15	Um bom livro	12”	1’41”	Mista	Xuxa e crianças sentadas no chão folheiam um livro. Mostra-se um livro aberto de em suas páginas a imagem de Xuxa conduz um navio e depois na floresta
15	-	-	-	-	Um adulto escreve com tinta e pincel a letra “a” em uma folha de papel, uma criança o imita. E assim com todas as vogais.
16	Contar carneirinhos	21”		Mista	Sobre um fundo branco aparecem crianças sentadas sobre animações de carneiros. Em cada carneiro há um número escrito. Uma criança aparece caminhando sobre uma animação de jardim. Quando a música diz “imagina uma flor” aparece a animação de uma flor.

Tabela 13. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 9:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Você acredita em mágica?	14”	1’50”	Construtivista	Diante de um cenário de floresta com casas com decoração natalina, Xuxa, Lulu Santos e crianças dançam. Lulu Santos canta em

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					inglês, e as legendas mostram exatamente o que ele canta. Em seguir Xuxa canta em português.
2	Eu adoro a noite de Natal	24"	2'30"	Construtivista	Diante de um cenário com decoração de Natal. Xuxa canta sentada no vagão de um trem que circula pelo cenário.
3	Um Feliz Natal	12"	3'02"	Construtivista	O Cantor Martinho da Vila canta em espanhol diante do mesmo cenário natalino das outras faixas musicais. Xuxa e crianças dançam em volta de Martinho da Vila. Ele repete a música, em português.
4	Vem chegando o Natal	15"	2'30"	Construtivista	Xuxa e crianças dançam diante do cenário natalino.
5	Natal do Brasil	12"	2'21"	Construtivista	Diante de cenário natalino com árvores de Natal, o cantor Carlinhos Brown e Xuxa cantam e dançam com crianças em volta.
6	Papai Noel existe	05"	7'07"	Construtivista	Xuxa conversa com crianças sobre a existência do Papai Noel diante de um cenário de Natal. Todos fecham os olhos e contam até 10. Quando terminam de contar, aparece um senhor vestido de Papai Noel. Em seguida Xuxa começa a cantar e as crianças a dançar.
7	Natal Mágico	21"	4'02"	Construtivista	Diante do cenário natalino, a dupla sertaneja Zezé di Camargo e Luciano cantam enquanto Xuxa e crianças dançam em volta deles.
8	Natal de Paz	15"	3'20"	Construtivista	Xuxa e crianças dança diante do cenário natalino.
9	Parabéns pra Jesus	05"	4'30"	Construtivista	Crianças ficam sentadas diante de um cenário natalino. Uma animação de portão ilumina a entrada do Padre Marcelo. Ele e Xuxa cantam enquanto as crianças permanecem sentadas.
10	Amém	06"	3'47"	Construtivista	Diante do cenário natalino, Xuxa e crianças cantam batendo palmas e dançando.
11	Natal todo dia	13"	3'45"	Construtivista	Diante do cenário natalino, Xuxa e crianças dançam. Uma animação de portal ilumina a entrada de Ivete Sangalo, que canta junto com Xuxa. As crianças andam pelo cenário balançando os braços.
12	O menino Jesus vai nascer	17"	3'34"	Construtivista	Xuxa e crianças dançam diante do cenário natalino. Todos levantam e balançam os braços. Um trem circula pelo cenário com crianças e o Papai Noel sentados em vagões.
13	Pot-pourri (Noite Feliz / Pinheirinho de Natal / Bate o Sino)	12"	4'10"	Construtivista	Xuxa canta rodeada de crianças. Duas jovens fantasiadas de borboleta com pintura no rosto gesticulam em libras junto com Xuxa e as demais crianças. Na cena seguinte as crianças estão espalhadas pelo cenário e Xuxa canta (não há gesticulação em

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					libras).
14	Estrela-Guia	30"	4'14"	Construtivista	Diante do cenário natalino, uma menina vestida de bailarina dança ao lado de um menino vestido de soldado. Xuxa canta sentada sobre o chão com crianças sentadas ao seu redor.
14	-	4'17"	4'33"	Construtivista	Xuxa conversa com crianças sentadas ao seu lado. A legenda mostra o que cada um diz.
15	Papai Noel, você já me esqueceu	06"	4'14"	Construtivista	Uma menina dá carinho em uma boneca diante de um cenário de uma casa no campo. Ouve-se a voz de Xuxa falando sobre crianças que não conhecem a magia do Natal. A menina então começa a cantar. Mostram-se imagens de crianças de rua. Xuxa narra como pode-se ajudar a estas crianças e na tela aparecem fotos de famílias e crianças felizes.
16	Então é Natal	06"	3'40"	Construtivista	Xuxa e os demais cantores que participaram das músicas anteriores encontram-se diante do cenário natalino. Todos cantam, em revezamento. Crianças ficam em pé ao redor de Xuxa.

Tabela 14. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 10:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Pot-pourri (Comer Comer / Pipoca / Quem quer pão?)	57"	4'24"	Construtivista	Diante de um cenário com armários e frutas, Xuxa, personagens vestidos de rato e crianças cantam balançando os braços e carregando panelas. Quando cantam sobre pão, um personagem de rato aparece com pães nas mãos.
2	A dança do Pinguim	37"	2'45"	Construtivista	Diante de um cenário que simula neve, Xuxa, um personagem de pinguim e crianças dançam conforme a música. Quando a música diz "tem que andar para frente", todos dão passos para frente.
3	Salada de Frutas	32"	2'20"	Construtivista	Xuxa e crianças diante de um cenário de feira livre dançam. Quando a música diz "banana" aparecem imagens de bananas na tela. E assim com diversas frutas.
4	A Lebre e a Tartaruga	45"	2'24"	Construtivista	Duante de um cenário que simula uma floresta, Xuxa e crianças fantasiadas de animais e de flores dançam.
5	Careta de Limão	35"	2'21"	Construtivista	Diante de um fundo verde, a imagem de Xuxa aparece dentro de um quadrado. Ao lado, em outro quadrado, aparecem imagens de crianças comendo limão. Quando a

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					música diz “careta” mostram-se cenas das crianças fazendo caretas após comer o limão.
6	A canção do Elefante	47”	4’10”	Construtivista	Duas mãos desenhando sobre um papel um elefante. Uma montagem mostra elefantes na floresta. Quando a música diz “macacos”, mostra-se um macaco desenhado. Quando diz “peixe” uma mão escreve no papel “peixe” e em seguida faz um desenho de peixe. Mostra-se uma montagem com o peixe no oceano. E assim com demais animais (fala-se o nome do animal, escreve-se o nome no papel, desenha-se o animal e mostra-se uma animação com o desenho do animal).
7	Peito, estala, bate	36”	2’50”	Construtivista	Dois personagens de rato dançam segurando equipamentos de som. Xuxa e crianças aparecem e dançam conforme a música. Quando a música diz “peito”, todos batem no peito. Quando diz “perna” todos batem na perna.
8	Choco Chocolate	40”	3’35”	Construtivista	Xuxa, um personagem com roupa de mexicano e crianças usam lanternas na testa e dançam diante de um cenário com caixas de papelão. Cada caixa tem escrito uma sílaba da palavra “chocolate”. Todos dançam.
9	Pot-pourri Bichos (O Elefante Feliz / Serenata do Grilo / Croc Croc)	52”	4’42”	Construtivista	Xuxa canta diante de um cenário que simula uma floresta. Crianças fantasiadas de bichos dançam. Intercalam-se imagens de Elefante. Em seguida crianças aparecem fantasiadas de grilo, todos dançam e pulam. Mostram-se imagens de sapos no gramado intercaladas com imagens de Xuxa e crianças fantasiadas de sapo dançando.
10	Pizza	37”	2’43”	Construtivista	Xuxa e crianças vestindo roupas de cozinheiros diante de um cenário que simula uma cozinha abrem massa de pizza e espalham molho de tomate sobre a massa.
11	Txutxucão já chegou	35”	2’30”	Construtivista	Xuxa, o personagem de cachorro chamado Txutxucão e crianças dançam, diante de um cenário que simula uma rua com casas de cachorros. Xuxa segura um cachorro e outros circulam pelo cenário. Quando a música diz “é para mexer a cintura”, todos mexem a cintura.
12	Você vai gostar de mim	35”	2’50”	Construtivista	Diante de um fundo azul, a imagem de Xuxa cantando aparece dentro de um quadrado. Ao seu redor aparecem outros quadros com imagens de crianças.
13	Massinha	38”	3’08”	Construtivista	Diante de um fundo azul, mostram-se massas de modelar de cores e formas variadas. Mostram-se as

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					massinhas sendo transformadas em diversas formas, objetos e animais. Quando a música diz “leão”, mostra-se uma massinha sendo transformada em leão.
14	Sopa de Letrinhas	35”	2’15”	Construtivista	Diante de um cenário que simula uma cozinha, Xuxa e crianças vestidos de cozinheiros estão sentados em volta de uma mesa que tem uma panela e potes com sopa. Xuxa joga letras dentro da panela.
15	O Leãozinho	45”	3’45”	Construtivista	Diante de um cenário que simula savana, Xuxa e Maria Gadú cantam, enquanto isso crianças vestidas de fantasia de leão ficam sentadas e algumas caminham pelo cenário.
16	Hora de Sonhar	30”	3’27”	Construtivista	Diante de um cenário que simula a noite, Crianças ficam deitadas enquanto Xuxa canta. Xuxa segura um coelho.

Tabela 15. Análise dos episódios Xuxa só para baixinhos volume 11:

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
1	Além das estrelas	04”	3’01”	Construtivista	Uma animação de Xuxinha apresenta a música. Xuxa e quatro crianças dançam diante de um cenário de ficção científica (simulando um anave espacial). Animações de planetas e aparecem quando a música diz “planetas”. Encerra-se a música e Xuxa e as crianças interagem com uma animação de criança que pede ajuda para salvar seu planeta. Uma animação de um personagem de rato explica o que é Biodiversidade.
2	Quem dorme é o leão	10”	3’29”	Construtivista	Diante de um cenário animado que imita floresta, Xuxa e crianças vestidas de índio dançam enquanto uma pessoa fantasiada de leão dorme numa rede. Personagens de rato cantam em inglês e Xuxa canta em português. Quando encerra a música, Xuxa interage com a animação do personagem Guto, que fala sobre Portugal.
3	Lá em cima está o tiro liro liro	34”	2’45”	Construtivista	Diante de um cenário animado de campo com castelos, jovens tocam instrumentos e crianças dançam vestidas de camponesas. Quando encerra a música, Xuxa no cenário de nave espacial interage com a animação de um rato que fala sobre o México.
4	Dona Barata	26”		Construtivista	Xuxa e bonecos que simulam mariaches dançam diante de um cenário que simula o velho oeste.

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					Uma boneca de barata dança. Primeiro Xuxa canta em espanhol, depois em português. Ao final, no cenário de nave espacial, Xuxa conversa com a animação de Xuxinha sobre reciclagem do lixo.
5	Oh Susanna, não chores	10"	3'18"	Construtivismo	Diante de um cenário que simula deserto, Dentro de um carro, Xuxa, três adultos e uma criança vestidos como moradores rurais cantam de dança movendo os braços. O motorista canta em inglês, em seguida Xuxa canta em português. Diante do cenário de nave espacial, Xuxa conversa com uma animação de rato sobre o país Angola.
6	Sabonete, sabão	24"	3'50"	Construtivismo	Xuxa e crianças diante de um cenário que simula moradia de baixa renda dançam. Um homem canta em português com sotaque angolano. Em alguns momentos ele canta em um idioma não reconhecido pela pesquisadora. Xuxa canta em português com sotaque brasileiro. Diante de um cenário de nave espacial, uma animação de personagem de rato fala com Xuxa e crianças sobre o uso de sacolas recicláveis na Itália.
7	Vamos lá, Funiculi, Funiculá	37"	3'10"	Construtivismo	Diante de um cenário de cidade, jovens tocam instrumentos e cantam em italiano enquanto Xuxa, com peruca morena, simula pendurar roupas no varal. Em seguida Xuxa canta em português. Diante do cenário de nave espacial, Xuxa conversa com as crianças sobre a Jamaica. A animação de Xuxinha fala sobre a energia solar na Jamaica.
8	Cacho de Bananas	13"	3'14"	Construtivismo	Uma mulher com peruca de cabelos jamaicanos canta em inglês. Xuxa e crianças também com essas perucas cantam em português diante de um cenário de vilarejo. Quando a música diz "seis cachos", aparecem seis cachos de banana na tela. Diante do cenário de nave espacial, Xuxa conversa com o personagem Txutxucão sobre Israel.
9	Hava Nagila Israel	25"	2'24"	Construtivismo	Xuxa e crianças diante de um cenário de templo dançam rodando e batendo palmas. Xuxa canta em um idioma desconhecido pela pesquisadora. Diante do cenário de nave espacial, Xuxa conversa com as crianças sobre o Japão. O personagem Guto fala sobre a

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					tecnologia.
10	A Primavera	20"	2'53"	Construtivismo	Xuxa e crianças vestidas e maquiadas de Gueicha dançam diante de um cenário de campo japonês com neve. Vozes de crianças cantam em japonês. Em seguida Xuxa canta em português. Diante do cenário de nave espacial, um personagem de rato fala sobre a economia de energia na França.
11	Frei João	12"	2'20"	Construtivismo	Diante de um cenário de cidade, uma pessoa vestida de Frei dorme enquanto vozes de crianças cantam em francês. Em seguida Xuxa canta em português e crianças dançam em volta. Diante do cenário de nave espacial, Xuxa fala sobre o Brasil com uma personagem de rato.
12	Pot-pourri Brasil (Brasileirinho / O trem maluco / Aquarela do Brasil / Janelinha / Cidade Maravilhosa / Sapo Cururu)	31"	3'55"	Construtivismo	Diante de uma animação que simula cidades, crianças fantasiadas com roupas típicas de cada região dançam. Diante de uma animação de praia, Xuxa canta e crianças dançam. Quando a música diz "rebola", todos rebolam. Aparecem crianças dançando e placas com nomes de cidades do Brasil. Diante de um cenário que simula a cidade do Rio de Janeiro, Xuxa e crianças dançam. Diante de um cenário animado de floresta, crianças rodam em torno de Xuxa, que canta. No cenário de nave espacial, Xuxa conversa com as crianças sobre a destruição da natureza. Mostram-se imagens desenhadas do que é falado. Quando Xuxa fala "papel", aparece o desenho de uma folha de papel.
13	Um novo lugar	16"	3'52"	Construtivismo	Diante do cenário de nave espacial, uma menina vestida de rosa canta enquanto se mostram imagens das faixas musicais anteriores. Xuxa e outras crianças dançam. Mostram-se crianças acenando diante dos cenários utilizados nas faixas musicais anteriores. Quando acaba a música, Xuxa conversa com a menina vestida de rosa, lembrando as dicas para cuidar do planeta.
14	Da cor do amor	35"	3'19"	Construtivismo	Diante do cenário de nave espacial, as crianças deitam e dormem. Aparece uma animação que mostra o planeta Terra, foguetes e estrelas. Lápis fazem desenhos num papel, quando a música diz "imagine um lápis e

FAIXA	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
					um papel". Quando a música diz "que os peixes tenham o mar" aparece uma animação de mar com peixes pulando.

4.3.3 Vila Sésamo

Tabela 16. Análise dos episódios de Vila Sésamo, quadro "A letra do dia".

QUADRO	TÍTULO	INÍCIO MANIPULAÇÃO	FINAL MANIPULAÇÃO	CONCEPÇÃO DE LEITURA	CONTEÚDO
A Letra do Dia	G	01"	2'03"	Cognitivista	<p>Uma pessoa vestida com fantasia de pássaro amarelo aparece diante de um fundo azul. A voz de um narrador de fundo diz "A letra do dia é?" e o personagem responde "G". O personagem diz "A letra G é muito grande e gorda", e o narrador diz: "Então encontre um bicho que tem rabo e que começa com a letra G". O personagem sai de cena e volta com um gato de pelúcia. O narrador diz: "Gostei. Gato começa com a letra G", o personagem diz: "este é o gato Godofredo, ele é uma gracinha, não é?". Em seguida aumenta-se a imagem do gato na tela, uma voz de criança diz "GATO", emite-se um som de miado de gato e escreve-se na tela a palavra "gato", sendo a letra G em amarelo e as demais em branco. Volta-se a imagem para o personagem, e a letra G em amarelo é colocada no canto superior esquerdo da tela. O narrador diz: "Agora encontre outro bicho bem peludo que comece com a letra G". O personagem diz: "É para já galera", sai de cena e retorna com um gorila de pelúcia na mão. Ele diz: "Encontrei um gorila. Este é o gorila Gustavo". O narrador diz: "Golaço Garibaldo. O gorila começa com a letra G". Dá-se close no gorila de pelúcia e abaixo dele aparece escrito na tela a palavra "gorila" com a letra G em amarelo, uma voz de criança diz "Gorila". A imagem volta para o personagem e a letra G fica no canto superior esquerdo da tela. O narrador diz: "Para ganhar o game só falta o Garibaldo achar um bicho com asas que comece com a letra G". O personagem diz: "opa, essa eu garanto. É para já garotada". O personagem sai de cena e retorna com um urso nas mãos. Ele diz: "Garanti e ganhei!". O narrador diz: "Ganhou? Você não trouxe nada..." O personagem diz: "Olhe, eu me chamo Garibaldo, e tenho asas. Gostou?". Escreve-se na tela "Garibaldo" com a letra G em amarelo e demais em branco. Enquanto isso uma voz de criança diz: "Garibaldo". O narrador diz: "Gostei, Garibaldo começa com G. O Garibaldo ganhou o game galera!" O personagem diz: "Graças a letra G".</p>
A Letra do Dia	U	01"	1'17"	Cognitivista	<p>O narrador diz: "Uau Garibaldo, quantos uivos e aplausos". O personagem diz: "É que eu sou ultra-famoso, uai". O narrador diz: "Ué, então a letra do dia é a letra U". O personagem diz: "A letra U parece uma unha gigante". O narrador diz: "use a cabeça e encontra um bicho que começa com a letra U". O personagem diz: "urgente" e sai de cena. Retorna com um urso de pelúcia nas mãos e diz: "urso". O narrador diz: "Uau, urso começa com a letra U". Na tela aparece a imagem do urso e embaixo a palavra escrita "urso" com a primeira</p>

					<p>letra em amarelo e demais em branco. Uma voz de criança diz: “urso”. O personagem diz: “e o nome deste urso é Ubiratã”. O narrador diz: “segunda prova, encontre uma fruta que comece com a letra U”. O personagem diz: “Uhm... u-lá-lá” e sai de cena. Retorna com um cacho de uvas e diz “Uva”. O narrador diz: “Uma boa! Uva também começa com a letra U”. Na tela aparece o cacho de uvas e embaixo a palavra escrita “uva” com a primeira letra em amarelo e as demais em branco. Uma voz de criança diz: “uva”. O narrador diz: “agora a última prova, ache uma roupa que comece com a letra U”. O personagem diz: “Urgentíssimo” e sai de cena. Retorna com uma blusa sem mangas e o narrador diz: “isso é um casaco, e casaco não começa com a letra U”. O personagem diz: “isso aqui é um uniforme de marinheiro”. O narrador diz: “Uau, uniforme começa com a letra U”. Na tela aparecem a imagem do uniforme e embaixo a palavra escrita “uniforme” com a primeira letra em amarelo e demais em branco. Uma voz de criança diz: “uniforme”. O narrador diz: “o Garibaldi é um gênio! Uma salva de palmas para ele”</p>
A Letra do Dia	V	01"	1'46"	Cognitivista	<p>O personagem aparece em cena. O narrador diz: “Com vontade de vencer, valente Garibaldi?”. O personagem diz: “Para variar, vibrando pela vitória”. O narrador diz: “então valendo, porque a letra do dia é a letra V”. Ao lado da imagem do personagem aparece uma letra V em cor amarela. O personagem diz: “Este V é de verdade”. O narrador diz: “Vamos à primeira prova. Veja se você encontra uma coisa que começa com a letra V”. O personagem diz: “Vou voando” e sai de cena. Retorna com um vaso na mão e diz: “Voltei com um vaso vazio”. O narrador diz: “Valeu! Vaso começa com a letra V”. Na tela aparece a imagem do vaso, a palavra escrita “vaso”, com a primeira letra em amarelo e as demais em branco, uma voz de criança diz: “vaso”. O narrador diz: “Segunda prova, uma coisa que comece com V e sirva para limpar. Viu Garibaldi?”. O personagem diz “Muito bem, eu vou veloz”, sai de cena e volta com uma vassoura. Ele diz: “vapt-vupt, uma vassoura!”. O narrador diz: “O Garibaldi é muito vivo, vassoura também começa com a letra V”. Aparece na tela a imagem da vassoura, embaixo a palavra escrita “vassoura” com a primeira letra em amarelo e as demais em branco e uma criança diz “vassoura”. O narrador diz: “última prova, encontre uma coisa que serve para fazer poesia e comece com a letra V”. O personagem diz: “Vou voando” e sai de cena. Volta com um papel nas mãos e diz “Voltei veloz”. O narrador diz: “Você vacilou, voltou com um livro e livro não começa com a letra V”. O personagem diz: “mas esse livro tem uma porção de versos. Vou ler um verso. O vovô vendeu a vassoura da vovó. Mais um. A vovó Violeta ficou muito brava. Mais um. O vovô Vitória ficou envergonhado”. Dá-se um close no papel que está nas mãos do personagem e aparecem escritos os versos que o personagem leu. Aparece uma imagem de livro e embaixo escrito “Versos” com a primeira letra em amarelo e as demais em branco. O narrador diz: “Tá bom, Garibaldi, Vitória! Verso começa com a letra V. O Garibaldi venceu mais uma vez”.</p>
A Letra do Dia	X	01"	1'08"	Cognitivista	<p>Aparece a letra “X” em amarelo ao lado do personagem. Este diz: “Nossa, que xizão”. O narrador diz: “Então xô preguiça. Primeira prova: você vai xeretar lá fora e encontrar um jogo que comece com a letra X”. O personagem diz: “Xispando Garibaldi” e sai de cena, retorna com um tabuleiro de xadrez e diz “Xadrez”. O narrador diz: “Xadrez começa com a letra X”. O personagem diz: “É, e é um jogo onde a gente pode dar</p>

					<p>xeque-mate". Na tela aparece o tabuleiro de xadrez e abaixo dele a palavra escrita "Xadrez" com a primeira letra em amarelo e demais em branco, uma voz de criança diz: "xadrez". O narrador diz: "segunda prova, encontrar um remédio que comece com a letra X". O personagem diz: "Xispando" e sai de cena, retorna com um vidro marrom e diz "Xarope". O narrador diz: "xarope também começa com a letra X". Na tela aparece o Xarope, abaixo dele a palavra escrita "xarope" com a primeira letra em amarelo e demais em branco, uma voz de criança diz: "xarope". O narrador diz: "agora é a vez de você encontrar um personagem que comece com a letra X". O personagem diz: "xiii", sai de cena e retorna com uma estrela e diz: "voltei xereta". O narrador diz: "mas isso é uma estrela, não começa com a letra X". Dá-se close na estrela e está escrito "xerife" nela. O personagem diz: "mas essa é uma estrela de xerife, e agora eu sou o xerife Garibaldi". Aparece a imagem da estrela com o escrito "xerife" no meio, abaixo dela a palavra escrita "xerife". Uma voz de criança diz: "xerife". O narrador diz: "Uau, Xerife começa com a letra X".</p>
A Letra do Dia	B	01"	1'22"	Cognitivista	<p>O narrador inicia falando "Bastante animado para a letra do dia, Garibaldi?". O personagem Garibaldi responde: "Beleza". Quando o narrador diz "A letra do dia é a letra B", desce a imagem da letra B e Garibaldi diz: "Esse B é bonito!" O Narrador diz: "para começar a brincadeira, busque uma coisa de comer que comece com a letra B". O personagem diz: "bacana" e sai de cena. Retorna com uma bolacha nas mãos e diz "Uma bolacha!". O narrador diz: "Boa, bolacha começa com a letra B". Mostra-se uma imagem com duas bolachas e embaixo aparece escrito "bolacha" com a primeira letra em amarelo e as demais em branco. Uma voz de criança diz "bolacha". O narrador diz "segunda busca, outra coisa de comer com a letra B". O personagem diz "Beleza" e sai de cena. Retorna com um bolo de banana nas mãos e diz "Bolo de banana" enquanto se dá um close no bolo. O narrador diz "bem bolado, bolo começa com a letra B". Mostra-se a imagem do bolo e abaixo dele escrito "bolo", com a primeira letra em amarelo e as demais em branco. Uma voz de criança diz "bolo". O narrador diz: "última brincadeira, buscar uma coisa para guardar o bolo e a bolacha que comece com a letra B". O personagem diz "beleza" e sai de cena. Retorna com as mãos vazias e diz: "Busquei". O narrador diz: "Você precisa trazer uma coisa, Garibaldi". O personagem diz: "Eu trouxe, a minha barriga". Dá-se um close na barriga do personagem, abaixo dessa imagem aparece escrito "barriga" com a primeira letra em amarelo e demais em branco e uma voz de criança diz "barriga". O narrador diz: "Bravo, a palavra barriga começa com a letra B, e o Garibaldi tem um barrigão bem bonito. Palmas para ele".</p>
A Letra do Dia	Q	01"	1'28"	Cognitivista	<p>O narrador diz: "Olá querido Garibaldi". O personagem responde: "O que foi? Qual é a letra do dia?". O narrador diz: "A letra do dia é a letra Q", e a letra Q aparece escrita ao lado do personagem. O personagem diz: "Que legal, que coisa você quer que eu ache com a letra Q?". O narrador diz: "Primeiro eu quero que você encontre um doce que comece com a letra Q". O personagem diz: "Que delícia" e sai de cena. Retorna com um quindim nas mãos e diz "quindim". O narrador diz: "que legal, quindim começa com a letra Q". O personagem diz: "Quindim é um quitute". O narrador diz: "que bom". Mostra-se a imagem do quindim e abaixo dela escrito "quindim" com a primeira letra em amarelo e as demais em branco. Uma voz de criança diz: "quindim". O narrador diz: "agora encontre outro quitute com a letra Q". O personagem diz:</p>

					<p>“que legal” e sai de cena. Retorna com uma queijadinha nas mãos e diz: “queijadinha”. O narrador diz: “a queijadinha é um quitute que também começa com a letra Q”. Mostra-se a imagem da queijadinha e abaixo dela escrito “queijadinha” com a primeira letra em amarelo e demais em branco. Uma voz de criança diz “queijadinha”. O narrador diz: “última questão, quero que você traga outra coisa de comer que comece com a letra Q”. O personagem diz: “que coisa” e sai de cena. Retorna com um sanduíche de queijo quente nas mãos e diz “aqui”. O narrador diz: “que pena Garibaldi, isso é um sanduíche e sanduíche não começa com a letra Q”. O personagem diz: “Mas é um sanduíche de queijo quente”. O narrador diz: “que beleza, duas palavras que começam com a letra Q, queijo e quente”. Mostra-se a imagem do queijo quente e abaixo dela escrito “queijo quente” com a primeira letra de cada palavra em amarelo e demais em branco. Uma voz de criança diz “Queijo Quente”. O narrador diz: “o Garibaldi acertou, palmas da nossa querida platéia”.</p>
A Letra do Dia	P	01"	1'40"	Cognitivista	<p>O narrador diz: “Preparado para a letra do dia, Garibaldi?”. O personagem responde: “Preparado e preocupado”. O narrador diz: “preste atenção pois a letra do dia é a letra P”. A letra aparece ao lado do personagem e ele diz: “Ah, a letra P. Puxa, esse P não é pequeno”. O narrador diz: “Para começar, pegue um bicho com a letra P”. O personagem diz: “um bicho com a letra P? Pronto, é pra já pessoal” e sai de cena. Retorna com um pato de plástico nas mãos e diz: “peguei, um pato”. O narrador diz: “Parabéns, pato começa com P”. Mostra-se a imagem do pato e abaixo dela escrito “pato” com a primeira letra em amarelo e demais em branco. Uma voz de criança diz: “pato”. O narrador diz: “segunda prova, procure um outro bicho que gosta de água e comece com a letra P”. O personagem diz: “Xi, piorou” e sai de cena. Retorna com um peixe de plástico nas mãos e diz: “pesquei, um peixe”. O narrador diz: “parabéns, peixe começa com P”. Mostra-se a imagem do peixe e abaixo dela a palavra escrita “peixe” com a primeira letra em amarelo e demais em branco. Uma voz de criança diz: “peixe”. O narrador diz: “E para terminar, uma última prova. Um presente para o pato e o peixe”. O personagem diz: “Puxa, problema” e sai de cena. Retorna com uma bacia e uma jarra nas mãos e diz “pronto”. O narrador diz: “Pena, você trouxe um jarro de água e uma bacia. Jarro não começa com a letra P e bacia também não”. O personagem entorna a água do jarro na bacia e diz: “Mas piscina começa com a letra P, e o pato e o peixe podem pular com muito prazer”. Mostra-se a imagem da bacia com água, o pato e o peixe dentro e abaixo dela a palavra escrita “piscina”. Uma voz de criança diz: “piscina”.</p>

5. Discussão

Os dados levantados evidenciam a carência de programas infantis de televisão que manipulam visual e oralmente a linguagem em português voltados ao público infantil (de 0 a 7 anos). Apenas 1% dos programas infantis veiculados na televisão apresenta manipulação visual e oral da linguagem em português, sendo este 1% representado por um único programa: “Vila Sésamo”.

No universo dos DVDs e blu-rays, dentre 1906 títulos levantados, apenas duas séries voltadas para o público infantil apresentam manipulação visual e oral da linguagem em português: os programas “Galinha Pintadinha” e “Xuxa só para Baixinhos”. Somados, estes dois programas não corresponde a nem 1% do total de títulos à venda.

Nenhuma dessas duas séries comercializadas em formato de DVD que foram objeto desta pesquisa apresentam descrita pela sua produtora a concepção de leitura utilizada para sua produção. Dessa forma, não foi possível confrontar a concepção de leitura identificada pela pesquisadora com aquela proposta pela produtora. Entretanto, após análise dos episódios das séries, identificou-se a presença das duas concepções de leitura abordadas neste estudo: Construtivista, em virtude da já analisada anteriormente ênfase na contextualização do material escrito e em funções comunicativas da linguagem; e Cognitivista, principalmente pela identificação de consciência silábica e rimas.

Na programação televisiva, por meio do programa “Vila Sésamo” transmitido pela Tv Brasil e Tv Ra-tim-bum, foi possível identificar a proposta de concepção de leitura da produtora do programa e confrontá-la com a análise dos episódios. A proposta da produtora Children’s Television Workshop (CTW) é baseada na concepção de leitura da Psicologia Cognitiva, e entre outras informações, descreve como objetivo favorecer o desenvolvimento de habilidades necessárias para a aquisição de leitura e escrita. Os resultados da pesquisa aqui relatada convergem com a proposta da produtora, sendo identificadas no programa características da concepção de leitura cognitivista, como ênfase na relação grafema-fonema, nomeação de letras e aliteração. Este programa, de origem norte-americana e atualmente adaptado e veiculado em diversos países, já foi objeto de diversos estudos (Sproull, 1973; Minton, 1975; Anderson e Levin, 1976; Gettas, 1990; Strickland, Morrow, Morrison e Scott, 1991; Sell, Ray e Lovelace, 1995; Mates e

Strommen, 1996; Linebarger, 2011). Os resultados destes estudos apontam a contribuição de “Vila Sésamo” para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, numéricas e linguísticas (Souza, 2000; Palmer, 2003).

Extrapolando os objetivos da presente pesquisa e com intuito de contextualizar e enriquecer os resultados observados, fez-se um levantamento da presença dos aparelhos que transmitem esses programas pesquisados (televisão e leitor de DVD) nos domicílios brasileiros e levantaram-se dados sobre a programação infantil de televisão gratuita e paga. Ainda, visto que foi identificado que entre os programas que apresentam manipulação oral e visual da linguagem escrita, a maior parte utiliza a legenda como recurso de escrita (estilo “*close caption*” - que escreve exatamente o que está sendo dito), procedeu-se a uma pesquisa sobre os efeitos da exposição a este tipo de material audio-visual à aprendizagem da linguagem escrita.

Sobre a presença de televisão e leitores de DVD nos domicílios brasileiros, embora a porcentagem da população que possui aparelho leitor de DVD em casa tenha aumentado nos últimos anos, o maior acesso a programas infantis ainda é por meio da televisão. De acordo com o IBGE 96,9% dos domicílios brasileiros apresentam pelo menos um aparelho de televisão, contra 75,5% de domicílios que apresentam leitor de DVD (IBGE, 2011).

Dos 61,3 milhões de domicílios brasileiros estimados pelo IBGE (2011), aproximadamente 17,3% possuem televisão por assinatura, de acordo com a Anatel (2011). Diante disso, ressalta-se a importância da programação da televisão gratuita, pois desses 96,9% de domicílios que possuem aparelho de televisão, somente 17,3% tem televisão por assinatura (paga), restando, portanto, 79,6% dos domicílios dependentes da televisão gratuita para assistir a programação.

Dessa forma, considerando a programação da televisão gratuita, embora 54% dos programas infantis (voltados para crianças de 0 a 7 anos) sejam classificados como educativos, a veiculação desses encontra-se concentrada em 3 canais: Tv Brasil, Tv Cultura e Canal Futura. Os canais gratuitos de maior audiência nacional de acordo com a Revista Veja (2013) são Globo, SBT e Record. Não foi identificada nenhuma programação infantil classificada como educativa nesses canais, sendo os programas infantis veiculados nessas emissoras majoritariamente classificados como de aventura.

Como citado anteriormente, o programa “Vila Sésamo” é o único programa infantil, transmitido por canais de televisão, cuja produtora manifesta objetivo educativo na sua produção, manipulando a linguagem escrita visual e oralmente, com base na concepção cognitivista de leitura. No quadro “A letra do dia” de “Vila Sésamo”, é possível identificar claramente elementos da concepção cognitiva de leitura. Este quadro segue em todos os episódios a mesma estrutura. A nomeação de letras é percebida quando no início do quadro o narrador diz o nome da letra a ser abordada no episódio simultaneamente à aparição da letra na tela. Identifica-se também a aliteração mediante a repetição, ao longo do quadro, pelo personagem e pelo narrador de palavras que iniciem pela letra abordada no episódio (por exemplo, no episódio que trata da letra “v”, o personagem diz: “vim veloz” quando sai e entra de cena, nessa mesma situação no episódio que trata da letra “g” o personagem diz “garanti e ganhei”). A consciência ortográfica é identificada quando após apresentar visualmente um objeto cujo nome se inicia com a letra em questão no episódio, se apresenta o nome deste objeto escrito na tela com a primeira letra em amarelo e as demais em branco. Simultaneamente a esta apresentação escrita e visual do objeto a palavra escrita na tela é falada lentamente com uma voz infantil (por exemplo, “vaso”). Neste mesmo caso, identifica-se também a consciência silábica, pois a “leitura” com voz infantil é lenta e segmentada pelas sílabas (por exemplo, quando aparece na tela escrito “garibaldo” e ouve-se “ga-ri-bal-do”).

Estas características do programa demonstram o forte alinhamento com as propostas da concepção cognitivista de leitura e sugerem o desenvolvimento implícito das habilidades metalinguísticas necessárias para a posterior aquisição de habilidade de leitura e escrita (Maluf 2003; Guimarães, 2003)..

Dos programas levantados nesta pesquisa, as séries “Galinha Pintadinha” (em 3 volumes) e “Xuxa só para baixinhos” (em 11 volumes) apresentam a linguagem escrita no formato de legenda e a linguagem oral em forma de música. As duas séries apresentam forte contextualização da manipulação oral da linguagem. Suas diferenças recaem sobre a manipulação escrita da linguagem e forma de contextualização do conteúdo escrito. A série “Galinha Pintadinha” enfatiza a relação sílaba – som ao demarcar com um pequeno objeto sobre a legenda a verbalização de cada sílaba no decorrer da música e contextualiza o conteúdo escrito por meio de animações computadorizadas nos 3 volumes da série. Já a série “Xuxa só para Baixinhos” contextualiza o conteúdo escrito por meio de encenações

– imagens reais de pessoas representando o conteúdo escrito – em todos os episódios analisados. Quanto à manipulação da linguagem escrita, não é identificada a marcação silábica nos volumes 1, 2, 3, 9 a 11 em “Xuxa só para Baixinhos”

A série “Xuxa só para baixinhos” apresenta uma relação mais ampla e global da linguagem escrita e falada nos volumes 1 ao 3 e 9 ao 11, de forma que não há ênfase em elementos da palavra, apenas nela como um todo. Essa forma de abordar a linguagem demonstra uma prevalência da concepção Construtivista de leitura. Esta classificação encontra-se em consonância com Grossi (1985), que ao sugerir uma didática baseada nas proposições construtivistas às crianças em nível pré-silábico observa que se deve enfatizar a distinção da imagem do texto, das letras e dos números. Neste período do desenvolvimento infantil, de acordo com as proposições de Ferreiro e Teberosky (1986) não se deve ainda enfatizar a silabação, pois esta ênfase deverá ser dada após a criança construir o conhecimento sobre o texto e a palavra, em termos de conceber o que representam.

Conforme Ferreiro e Teberosky (1986) a função social da linguagem e a contextualização são pilares da aquisição da linguagem escrita. Desta forma, mesmo que as autoras não tenham sugerido métodos de alfabetização, por meio da concepção de leitura construtivista, enfatiza-se a contextualização do material escrito na aquisição da leitura, principalmente no primeiro nível de desenvolvimento da aquisição de leitura, descrito pelas autoras como nível pré silábico (período no qual a criança começa a distinguir a representação icônica – imagens – da não icônica – letras, números e sinais). Este aspecto da concepção construtivista de leitura pode ser observado em todos os episódios dos programas “Xuxa só para Baixinhos” e “Galinha Pintadinha”.

Nos volumes 4 ao 8 da série “Xuxa só para baixinhos” identifica-se relação entre a verbalização das sílabas e sua demarcação na escrita. Desta forma, esses volumes demonstram uma concepção mista de leitura, uma vez que há simultaneamente forte relação do conteúdo escrito com o contexto apresentado (Construtivista) e identificação silábica do conteúdo verbalizado (Cognitivista).

O programa Galinha Pintadinha apresenta estreita relação entre o conteúdo oral, visual e escrito. Cada episódio apresenta uma música e durante o período em que há verbalização da música, há presença escrita – na legenda – deste conteúdo verbalizado. As animações são coloridas e chamam a atenção do telespectador,

representando de maneira visual e simultaneamente ao que está sendo verbalizado. Os quadros (cenas) mudam de acordo com o conteúdo da música e a contextualizam temporalmente, ou seja, a animação visual representa fortemente o conteúdo verbal cantado. Esta abordagem da linguagem escrita, com ênfase na contextualização, identifica a característica fundamental da concepção Construtivista de leitura. Somado a isso, o pequeno objeto que movimenta-se sobre a legenda permanece sobre as sílabas no exato momento que são verbalizadas pela música, o que sugere ao telespectador que a cada sílaba corresponde um som e também de que as palavras são compostas por unidades menores, as sílabas. Ainda, em alguns episódios usam-se rimas ao longo das músicas. A ênfase nestes elementos textuais (consciência fonológica e silábica e utilização de rimas), são enfatizados pela Psicologia Cognitiva e considerados por serem importantes para o desenvolvimento de habilidades metalinguísticas fundamentais à aquisição da leitura e escrita (Maluf 2003; Guimarães, 2003). Como este padrão de apresentação é constante em todos os episódios do programa, os mesmos foram identificados como utilizando uma abordagem mista das concepções de leitura.

Sobre a utilização de legendas no estilo “close caption”, Krashen (1989) afirma que este recurso potencializa sobremaneira a aquisição incidental de vocabulário e compreensão. Koskinen, Wilson, Gambrell and Jensema (1986) estudaram os efeitos de programas com legendas no desempenho de leitura de 77 alunos norte-americanos entre 9 e 13 anos com dificuldades de leitura em inglês. Os alunos foram divididos em quatro grupos, o primeiro grupo assistiu a um programa de televisão com áudio e legenda, o segundo assistiu ao mesmo programa sem áudio e apenas com legenda, o terceiro assistiu ao programa com áudio e sem legenda e o quarto grupo leu o conteúdo do programa em um material escrito. O desempenho foi medido utilizando-se um teste de reconhecimento de palavras, um teste de cloze, um teste de compreensão silenciosa e um de leitura oral. O primeiro grupo apresentou desempenho significativamente superior aos outros grupos em todos os testes realizados. Este estudo indica que após apreenderem o que é o código escrito, a exposição ao material audio-visual com legenda no mesmo idioma melhora a compreensão, o reconhecimento de palavras e também a leitura.

Não foram encontrados estudos sobre a relação de programas de televisão legendados (estilo “*close caption*”) e posterior habilidade de leitura e/ou escrita com

crianças na faixa etária de 0 a 7 anos. Provavelmente essa carência de estudos está relacionada à dificuldade de avaliação das habilidades de leitura e escrita em crianças de 0 a 7 anos. Nesta faixa etária as crianças ainda não foram formalmente alfabetizadas, o que torna mais difícil a aplicação e padronização de testes voltados para quantificar os conhecimentos sobre leitura e escrita, visto que estes conhecimentos variam amplamente dentro a população e são resultado de práticas informais de instrução.

Os programas que apresentam essa manipulação oral e visual da linguagem em português parecem favorecer o desenvolvimento de habilidades metalinguísticas e conhecimento implícito sobre a linguagem ao permitir que a criança tenha contato repetidas vezes com as palavras, seus sons e significado (por meio da contextualização visual). Esse contato frequente e simultâneo à linguagem falada, escrita e contextualizada, permite à criança extrair intuitivamente regularidades em termos de padrões sonoros, ortográficos e semânticos, compondo seu conhecimento implícito sobre a linguagem, que, como citado anteriormente, será fundamental para posterior aquisição formal da linguagem escrita.

Mediante o exposto, sugere-se que “Galinha Pintadinha” e “Xuxa só para Baixinhos” favoreçam conhecimentos implícitos sobre a linguagem escrita. Pesquisadores tanto da abordagem da Psicologia Cognitiva quanto da abordagem do Construtivismo sobre a leitura convergem na valorização do conhecimento implícito (“inconsciente”) sobre o sistema alfabético de escrita antes da educação formal para o sucesso da alfabetização (Chomsky 1975; Goodman, 1976; Stanovich, Cunningham & Cramer, 1984; Ferreiro e Teberosky, 1986; Yopp, 1988; Maluf, 2003; Capovilla, Gutschow e Capovilla, 2004; Paula e Leme, 2010).

Durante o período inicial de desenvolvimento da criança, quando a mesma não está inserida num sistema formal de educação, conhecimentos implícitos importantes sobre a linguagem são desenvolvidos de maneira informal diante das situações diárias vivenciadas (Paula e Leme, 2010).

Neste aspecto, o ambiente familiar apresenta-se significativamente importante, pois é ele que irá oferecer à criança situações de exposição à linguagem oral e escrita. Também é relevante o papel da televisão no cotidiano infantil, pois de acordo com o já apontado anteriormente, segundo Gouvea (2006) as crianças em

fase pré-escolar passam em média 4,5 horas diárias diante do televisor, seja assistindo à programação gratuita, paga ou por meio de reprodução de DVDs. Considerando o contexto social atual, em grande parte das famílias tanto o pai como a mãe (ou responsáveis) passam grande parte do dia distantes da criança em função de seu trabalho. Diante disso, o período de 4,5 horas diárias de exposição à televisão pode ser para a criança, em muitos casos, maior que o tempo de convívio com os próprios pais. Essa realidade ressalta a relevância da programação televisiva e do material disponível para compra em DVDs para o desenvolvimento cognitivo e psicológico infantil.

Enfatizando-se a questão da alfabetização e abordando a importância dos conhecimentos prévios ao processo formal de alfabetização, diversos estudos apontam a importância de competências metalinguísticas anteriores à alfabetização para o desempenho posterior em leitura e escrita (Maluf e Barreira, 1997 e 2003; Guimarães, 2003; Queiroba, Borba, Vogeley, 2004; Capovilla e Capovilla, 2000).

Estes conhecimentos metalinguísticos (segmentar e manipular a fala em unidades – palavra, sílaba, fonemas; separar significantes e significados; perceber semelhanças sonoras; julgar coerência semântica e sintática) são desenvolvidos no contato diário da criança com a linguagem oral e escrita e durante o processo de socialização (Maluf e Barreira, 2003). Dito isso, de acordo com as características da programação televisiva e disponibilidade de programas infantis em DVD, a televisão poderia ser considerada uma fonte adicional para o desenvolvimento de conhecimentos implícitos e metalinguísticos sobre a linguagem escrita e desta maneira auxiliar informalmente o processo de alfabetização. Para exercer esta função, entende-se que, *a priori*, os programas exibidos deveriam ser construídos com base em conhecimentos e concepções de leitura, e, serem estruturados de maneira a estimular o desenvolvimento de habilidades de leitura, conforme recomendado em termos de abordagem pela teoria.

6. Conclusão

Conclui-se que existem poucos (apenas 3) programas infantis que manipulam oral e visualmente a linguagem escrita em português. Embora a televisão esteja presente em quase todos domicílios brasileiros e as crianças permaneçam em média 4,5 horas diante da televisão diariamente, o que demonstra um grande potencial de acesso às crianças e possibilidade de aliar a televisão à educação, pouco deste potencial tem sido utilizado para o desenvolvimento de habilidades necessárias à aquisição de leitura e escrita, visto que apenas um, dentre os 211 programas infantis identificados, manipula visual e oralmente a linguagem escrita em português.

O Programa Vila Sésamo é o único programa que a produtora identifica a concepção de leitura utilizada para sua criação. Ele é desenvolvido de acordo com a concepção cognitivista de leitura, conforme descrito pela produtora e conforme identificado na presente pesquisa. Este programa apresenta importantes implicações para o desenvolvimento de habilidades metalinguísticas como aliteração, nomeação de letras e consciência silábica. Entretanto, seu potencial como recurso educativo complementar à educação formal é pouco explorado dado que ele é transmitido por canais de televisão de baixa audiência.

Ainda, verifica-se que os programas infantis em DVD vendidos no Brasil que manipulam a linguagem escrita em português não apresentam descrito pelas suas produtoras a concepção de leitura utilizada para sua criação. Por meio da presente pesquisa foi identificada na maioria destes programas a concepção de leitura mista (construtivista e cognitivista). Identificou-se que a totalidade deles abordam a linguagem escrita no estilo de legendas “*close caption*” e que este recurso favorece a aquisição de conhecimentos implícitos sobre a linguagem escrita e o aumento de vocabulário. Entretanto, estudos na língua portuguesa e com crianças de 0 a 7 anos precisam ser feitos para identificar as implicações deste recurso para a aprendizagem de leitura e escrita de crianças em fase pré-escolar.

7. Referências Bibliográficas

- Abreu, A. R. e colaboradores. (2000) *Alfabetização: livro do professor*. Brasília: FUNDESCOLA/SEF-MEC.
- Alves, L. R. G & Pretto, N. (1999). Escola: espaço para a produção do conhecimento. *Comunicação & Educação*. 16, 29 – 35. São Paulo: CCA-ECA-USP.
- Anderson, D. R. & Levin, S. R. (1976). Young Children's Attention to "Sesame Street". *Child Development*, 47 (3). 806-811.
- Aparici, R. (1999) Ensino, multimídia e globalização. *Comunicação & Educação*. 14, 56 – 67. São Paulo: CCA-ECA-USP
- Baccega, M. A. (2002). *Televisão e escola: aproximações e distanciamentos*. Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Salvador.
- Barrera, S. D. (2003). Papel facilitador das habilidades metalinguísticas na aprendizagem da linguagem escrita. Em: Maluf, M. R (org). *Metalinguagem e aquisição da escrita: contribuições da pesquisa para a prática da alfabetização*. São Paulo: Casa do Psicólogo. 65-90.
- Barrera, S. D. & Maluf, M. R. (2003). Consciência metalingüística e alfabetização: um estudo com crianças da primeira série do ensino fundamental. *Psicologia Reflexão e Crítica*, 16 (3). Porto Alegre. Recuperado em 10 de outubro de 2010, disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-797220030003000008&lng=en&nrm=iso>.
- BBInvestimentos. (2010). *Análise de Investimentos: B2W em 30/12/2010*. Recuperado em 02 de Setembro de 2011, disponível em: www.bb.com.br
- Belloni, M. L. (2002) Ensaio sobre a educação à distância no Brasil. *Educação e Sociedade*. 13 (78), 117-142.
- Belloni, M. L. (2007) Infância, Mídias e Educação: revisitando o conceito de socialização. *Perspectiva*. 25, (1). 57-82. Florianópolis.
- Belloni, M. L. & Bévort, E (2009) Mídia-educação: conceitos, histórias e perspectivas. *Educação e Sociedade*, 30 (109). 1081-1102. Campinas.

- Belloni, M. L. & Gomes, N. G. (2008) Infância, Mídia e Aprendizagem: autodidaxia e colaboração. *Educação e Sociedade*, 29 (104 Especial). 717-746. Campinas.
- Brasil. Congresso Nacional. (2007) *Grupo de trabalho Alfabetização Infantil: os novos caminhos*. 2ª Ed. Brasília. Câmara dos Deputados, Coordenação de Publicações.
- Capovilla, A. G. S & Capovilla, F. (2003). *Alfabetização: Método Fônico*. 2a Edição. São Paulo: Mennon.
- Capovilla, A; Gutschow, C & Capovilla, F (2004). Habilidades cognitivas que predizem competência de leitura e escrita. *Psicologia: Teoria e Prática*, 6 (2). 13-26.
- Cardoso, C. J. (2011). Cartilhas Escolares: A constituição de acervos para o estudo da história da alfabetização. *Ensino Em Re-Vista* 18 (1). 27-45.
- Chomsky, N. (1975). *Reflections on language*. New York: Pantheon.
- Colvara, L F (2006). *Reflexões sobre a relação televisão e criança*. Anais do XI Simpósio de Ciências de Comunicação da Região Sudeste. Ribeirão Preto/SP.
- Cummings, J. (1979). Linguistic interdependence and the educational development of bilingual children. *Review of Educational Research*, 49, 222-251.
- Cummings, J. (1986). Empowering minority students: A framework for intervention. *Harvard Educational Review*, 56, 18-36.
- Ferreira, S. P. A. & Dias, M. G. B.B. (2008). *Leitura e leitores: sobre condições, modelos e concepções*. Em Maluf, M. R & Guimarães, S. R. K. *Desenvolvimento da Linguagem Oral e Escrita*. Curitiba: Editora UFPR, p 71-94.
- Ferreiro, E. & Teberosky, A. (1986). *Psicogênese da língua escrita*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Frith, U. Beneath the surface of developmental dyslexia. Em: Patterson, K; Coltheart, M & Marshall, J.C. *Surface dyslexia: neuropsychological and cognitive studies of phonological reading*. London: Lawrence Erlbaum Associates. 301-330.

- Gettas, G. J. (1990). The Globalization of "Sesame Street": A Producer's Perspective. *Educational Technology Research and Development*, 38 (4). 55-63
- Gombert, J. E. (2003) Atividades Metalinguísticas e aprendizagem da leitura. Em: Maluf, M. R (Org) *Metalinguagem e aquisição da escrita: contribuições da pesquisa para a prática da alfabetização*. Casa do Psicólogo. 19-64.
- Gómez, G. O (2002) Comunicação, educação e novas tecnologias: tríade do século XXI. *Comunicação & Educação*, 23. 57-70. São Paulo: CCA-ECA-USP.
- Gouvêa, A. R. (2006). Comunicação, educação e mídia: por um ensino motivador e alegre. *Comunicação & Educação*, 11. 101-112. São Paulo: CCA-ECA-USP.
- Goodman, J. K. (1976). Reading: a psycholinguistic guessing game. Em: Singer, H. & Rudell, R. B. (Ed.) *Theoretical models and process of reading*. Delaware: Internacional Reading Association (IRA). 4-38.
- Greenfield, P. M. (1988) *O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica*. São Paulo: Summus.
- Guareschi, P. A (1991). *Comunicação e controle social*. Petrópolis: Ed Vozes.
- Guimarães, S.R.K. (2003). Dificuldades no desenvolvimento da lectoescrita: o papel das habilidades metalinguísticas. *Psicologia Teoria e Pesquisa*, 19(1). 33-45.
- Guimarães, S.R.K. (2005). *Aprendizagem da leitura e da escrita: o papel das habilidades metalinguísticas*. São Paulo: Vetor.
- Huergo, J. A. (1997). *Comunicación/Educación: âmbitos, prácticas y perspectivas*. La Plata: Educaciones de Periodismo y Comunicación.
- IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2011). *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2011*. Recuperado em 10 de Fevereiro de 2013, disponível em: www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=2222&id_pagina=1.

Jornal do Brasil (1967). *O meio é a televisão*. Rio de Janeiro, 15/03/1967. Recuperado em 18 de Outubro de 2011, disponível em: <http://www.tv-pesquisa.com.pucRio.br/mostraregistro.asp?CodRegistro=61&PageNo=1>.

Le Goff, J. (2005). *A Civilização do Ocidente Medieval*. Bauru: EDUSC.

Linebarger, D. L. (2011). Teaching with television: New evidence supports an old medium. *The Phi Delta Kappan*, 93 (3). 62-65.

Kohl, H. (1977) *Writing, Maths and Games in the Open classroom*. London: Methuen.

Kramer & Abramovay (2007) em Brasil. Congresso Nacional. (2007) *Grupo de trabalho Alfabetização Infantil: os novos caminhos*. 2ª Ed. Brasília. Câmara dos Deputados, Coordenação de Publicações.

Lerner, D. (2002) *Ler e escrever na escola: o real, o possível e o necessário*. Porto Alegre, Artes Médicas.

Mates, B. F. & Strommen, L. (1996). Why Earnie can't read: "Sesame Street" and Literacy. *The Reading Teacher*, 49 (4). 300-306.

Maluf, M. R. & Barreira, S. D. (1997). Consciência fonológica e linguagem escrita em pré-escolares. *Psicologia Reflexão e Crítica*, 10 (1). Porto Alegre. Recuperado em 10 de outubro de 2011, disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79721997000100009&lng=en&nrm=iso>.

Maluf, M. R. (org) (2003). *Metalinguagem e aquisição da escrita: contribuições da pesquisa para a prática da alfabetização*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Maluf, M.R. & Barrera, S.D. (1997) Consciência fonológica e linguagem escrita em pré-escolares. *Psicologia Reflexão e Crítica*, 10(1).125-45.

Maluf, M. R & Gombert, J. E (2008). Habilidades Implícitas e controle cognitivo na aprendizagem da linguagem escrita. Em: Maluf, M. R. & Guimarães, S. R. (2008) *Desenvolvimento da Linguagem Oral e Escrita*. UFPR. 123-135.

Maluf, M. R. & Guimarães, S. R. (2008). *Desenvolvimento da Linguagem oral e escrita*. UFPR.

- Maluf, M. R. (2009). *O Psicólogo Escolar e a Alfabetização*. Texto aula recuperado em 20 de Fevereiro de 2011, disponível em <<http://www.mrmaluf.com.br/>>
- Martin-Barbero, J. (2000). Desafios culturais da comunicação à educação. *Comunicação & Educação*, 18. São Paulo: CCA-ECA-USP.
- Mata, L. & Pacheco, P. (2009). *Caracterização das práticas de literacia familiar*. Atas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho.
- Minton, J. H. (1975). The impact of Sesame Street on Readiness. *Sociology of Education*, 48 (2). 141-151.
- Mortatti, M. R. L. (2000). *Os sentidos da Alfabetização*. São Paulo: Ed. UNESP.
- Mortatti, M. R. L. (2006). *História dos métodos de alfabetização no Brasil*. Portal Mec Seminário Alfabetização e Letramento Em Debate.
- Otondo, T. M. (2002) *Experiência - TV Cultura: a diferença que importa*. Em: RINCÓN, Omar (Org.). *Televisão Pública: do consumidor ao cidadão*. São Paulo: Friedrich Ebert Stiftung.
- Palmer, A. (2003). The "Street" that changed everything. *American Psychological Association*, 34 (9). 90-91.
- Paula, F. V. (2007) *Conhecimento morfológico implícito e explícito na linguagem escrita*. Tese de Doutorado. Instituto de Psicologia da USP, São Paulo.
- Paula, F. & Leme, M I. (2010). Aprendizagem Implícita e Explícita: uma visão integradora. *Psicologia em Pesquisa*. 4 (01). 15-23.
- Penteado, H. D. (2003). De cabeça aberta para a educação. *Comunicação & Educação*, 26. 62-74. São Paulo: CCA-ECA-USP.
- Pereira, S. (2001). *Os desafios educativos dos media na Educação de Infância*. Intervenção no IX Encontro Nacional da APEI. Lisboa, Portugal.

- Pacheco, E. D (1998). *Televisão, Criança, Imaginário e Educação: Dilemas e Diálogos*. 3a Ed. Campinas: Papirus.
- Piaget, J (1951) *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Pierro, M. C. (1995). Alfabetização de Jovens e Adultos e Televisão: Possibilidades e Limites. *Comunicação & Educação*, 21. 36-42. São Paulo: CCA-ECA-USP.
- Pinto, M. (2001). A televisão, a vida cotidiana e o direito de participação das crianças na escola e na comunidade. *Revista Iberoamericana de Educación*, 26.
- Queiroga, B.A.M.; Borba, D.M. & Vogeley, A.C.E. (2004) Habilidades metalinguísticas e a apropriação do sistema ortográfico. *Revista da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia*, 9 (2). 73-80.
- Rego, L. L. B. (2006). *Alfabetização e letramento: refletindo sobre as atuais controvérsias*. Brasília, DF: Secretaria de Educação Básica.
- Santos, H (2010). *Educação de Infância: Espaço facilitador para o desenvolvimento de competências tecnológicas*. Lisboa, Portugal.
- Santos, C. D., & Kader, C. C. C. (2012). Os modelos de leitura bottom-up, top-down e aproximação interativa. *Revista de Ciências Humanas*, 10(15), p-73.
- Santos, S. O. & Mazzeu, F. J. O. (2013). *O impacto das pesquisas sobre Psicogênese da Língua Escrita na Alfabetização: uma análise a partir das cartilhas*. Recuperado em 10 de Março de 2013, disponível em: http://prope.unesp.br/xxi_cic/27_33824431807.pdf
- Seabra, A. e colab. (2010). *Alfabetização: método fônico*. 5a Ed. São Paulo: Memnon.
- Sell, M. A.; Ray, G. E. & Lovelace, L. (1995). Preschool Children's Comprehension of a "Sesame Street" Video Tape: The Effects of Repeated Viewing and Previewing Instructions. *Educational Technology Research and Development*, 43 (3). 49-60.

- Smith, P.K (1988). Children's play and its role in early development: a reevaluation of the "play ethos". Em Pellegrini, A. D (1988). *Psychological bases for early education*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Soares, M. (2003). A reinvenção da alfabetização. *Presença Pedagógica*, 9(52), 15-22.
- Soares, M. (2007). *Alfabetização e Letramento*. 5a Ed. São Paulo: Contexto.
- Soares, M. (2009). Oralidade, alfabetização e letramento. *Revista Pátio Educação Infantil, ano VII* (20). Ed Artmed.
- Souza, A. M. (2000). *Programas educativos de televisão para crianças brasileiras: critérios de planejamentos propostos a partir das análises de Vila Sésamo e Rá-tim-bum*. Dissertação de mestrado, Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Sproull, N. (1973). Visual Attention, Modeling Behaviors, and Other Verbal and Nonverbal Meta-Communication of Prekindergarten Children Viewing Sesame Street. *American Educational Research Journal*, 10 (2). 101-114.
- Stanovich, K.E., Cunningham, A.E. & Cramer, B.B. (1984). Assessing phonological awareness in kindergarten children: issues of task comparability. *Journal of Experimental Child Psychology*, 38, 175-190.
- Strickland, D. S.; Morrow, L. M.; Morrison, A. & Scott, L. (1991). Emerging Readers & Writers: Making Home-School Connections: Using the "Sesame Street" Magazine and "Parents Guide" with Kindergarten Children and Their Parents. *The Reading Teacher*, 44 (7). 510-512.
- Vygotsky, L. S (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Weisz, T. (1988). *Como se aprende a ler e a escrever ou prontidão um problema mal resolvido*. Em: Secretaria de Educação. Coordenadoria de estudos e normas pedagógicas. Ciclo Básico. São Paulo: SE/CENP.
- William, E. & Biernatzki, S. J. (2001). Desafios da Comunicação Global. *Comunicação & Educação*, 20. 47-62.
- Witter, G. & Lomônaco, J. F B. (1987) *Psicologia da aprendizagem – áreas de aplicação*. Temas básicos de psicologia. São Paulo: EPU.

Yopp, H.K. (1988). The validity and reliability of phonemic awareness tests.
Reading Research Quarterly, 23(2). 159-177.