

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

MÁRCIO PANDOLFO

ANIMA CURTAS: DESENHO ANIMADO NA ESCOLA

Porto Alegre

2012

MÁRCIO PANDOLFO

ANIMA CURTAS: DESENHO ANIMADO NA ESCOLA

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador:

Dr. Carlos Tadeu Queiroz de Moraes

Porto Alegre

2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus.

Agradeço a meus pais, por sempre apoiarem meus estudos e assim permitir este caminho que escolhi.

A minha esposa Eliane que teve a paciência e segurou os momentos difíceis, sabendo me apoiar neste processo que estive envolvido durante estes dois anos.

Quero agradecer ao meu filho Lucas que com quatro anos soube compreender este momento.

Ao meu sogro Setembrino que colaborou com tarefas diárias para que assim pudesse concluir este estudo.

A todos os colegas que estiveram envolvidos neste curso, pois foi trocando experiência que juntos aprendemos.

Ao meu orientador, Professor Carlos Tadeu Queiroz de Moraes por toda atenção e dedicação prestados durante a elaboração deste trabalho.

Aos tutores, coordenadores e professores que me ajudaram em todos os momentos desta caminhada.

À direção e aos alunos da 7ª série do Colégio Estadual Dosolina Boff do município de Vila Flores, que colaboraram no fornecimento de informações.

Principalmente quero agradecer à UFRGS por proporcionar este curso de Mídias na Educação.

A todos, muito obrigado!

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DBAE	<i>Discipline-Based Art Education</i>
HD	Disco rígido/ Hard Disk
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
MSN	<i>Messenger</i>
PPP	Projeto Político Pedagógico
RSI	Redes Sociais na Internet
TICs	Tecnologias de Informação e Comunicação
WEB	Redução de <i>Word Wide Web</i> – rede mundial
2D	Duas dimensões
3D	Três dimensões

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Projetor Multimídia com PC Integrado.....	18
Figura 2: Gráfico - Aplicação do Questionário.....	32
Figura 3: Gráfico - Tecnologias disponíveis na escola.....	33
Figura 4: Gráfico - Mídias Utilizadas.....	33
Figura 5: Gráfico - PPP com as TICs na escola.....	34
Figura 6: Gráfico - Uso de desenhos animados.....	34
Figura 7: Gráfico - Uso da linguagem de vídeo.....	35
Figura 8: Gráfico - Técnicas de animação.....	36
Figura 9: Gráfico - Como é feito desenho animado.....	36
Figura 10: Gráfico - Possibilidade de fazer.....	37
Figura 11: Gráfico - Desenho animado e a interdisciplinaridade.....	37
Figura 12: Gráfico - Curso de Produção Audiovisual.....	38
Figura 13: Gráfico – Conhece o Projeto Anima Curtas.....	38
Figura 14: Gráfico – Computador em casa.....	40
Figura 15: Acessa à internet.....	40
Figura 16: Gráfico - Softwares e aplicativos.....	41
Figura 17: Gráfico - Desenho Animado.....	41
Figura 18: Gráfico – Gênero.....	42
Figura 19: Gráfico - Frequência em que assistem.....	42
Figura 20: Gráfico - Projeto Anima Curtas.....	43
Figura 21: Gráfico - Realizou um desenho animado.....	43
Figura 22: Gráfico – Impressões.....	44
Figura 23: Gráfico – Importância.....	45
Figura 24: Gráfico – Mídias Utilizadas.....	45
Figura 25: Gráfico – Produção realizada.....	46
Figura 26: Gráfico – Importância do desenho animado.....	47

SUMÁRIO

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS.....	5
LISTA DE FIGURAS.....	6
RESUMO.....	9
1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Objetivos.....	11
1.1.1 Objetivo Geral.....	11
1.1.2 Objetivos Específicos.....	11
1.2 Relevância do Estudo.....	11
1.3 Delimitação do Estudo	12
1.4 Estrutura do trabalho.....	12
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
2.1 O Ensino da Arte como Referência para Formar Leitores Críticos.....	13
2.2 O Uso das Tecnologias e das Mídias na Sala de Aula.....	15
2.3 A Importância do Uso do Vídeo na Sala de Aula.....	18
2.4 A Linguagem do Desenho Animado como Forma de Expressão e Criatividade.....	20
2.5 O Desenho Animado na Sala de Aula como Conteúdo de Arte e Interdisciplinaridade.....	22
2.6 O Projeto com Desenho Animado na Sala de Aula.....	26
3 MÉTODO	29
3.1 Tipo de Pesquisa.....	29
3.2 Caracterização da Escola.....	29
3.3 Perfil da Turma.....	30

3.4 População Investigada.....	30
3.5 Coleta de Dados.....	30
3.6 Análises de Dados.....	31
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	31
4.1 Resultados da Aplicação do Questionário.....	31
4.2 Aplicações dos Questionários.....	32
4.2.1 Aplicação do Questionário Para os Professores.....	32
4.3.1 Aplicação do Questionário Para os Alunos.....	39
4.4 Análise e discussão dos Dados.....	47
5 CONCLUSÃO.....	49
5.1 Trabalhos Futuros.....	50
REFERÊNCIAS	52
APÊNDICE - QUESTIONÁRIO USO DE REDES SOCIAIS.....	55
ANEXOS.....	61

RESUMO

O presente trabalho consiste em relatar uma produção com desenho animado, através do Projeto Pedagógico Anima Curtas na disciplina de artes com uma turma de sétima série de ensino fundamental – series finais. Neste sentido considera-se importante um aporte teórico sobre o desenho animado como forma de expressão e criatividade. Para afirmar o que foi mencionado acima, realizou-se um estudo sobre desenho animado onde foi produzido um filme de animação com uma turma de sétima série, utilizando para isso as tecnologias em sala de aula. Portanto, o presente estudo mostra a experiência do Projeto Anima Curtas no ambiente escolar do Colégio Estadual Dosolina Boff de Vila Flores. O resultado deste trabalho revelou que o desenho animado é uma tarefa criativa através do uso das TICS na aplicação com os alunos e demais pessoas envolvidas neste processo de ensino aprendido.

Palavras-Chave: Desenho Animado, História da Arte, Projeto, Escola.

1 INTRODUÇÃO

O Impacto das novas tecnologias em nossas vidas é fundamental para ampliarmos nossa relação com o mundo e com nós mesmos. No contexto escolar se observa todo o tipo de Mídia desde a impressa, digital e eletrônica. Este suporte onde a informação é veiculada, seja, ela através de uma câmera fotográfica, rádio, CDs, e outras mídias, provocam mudanças significativas no processo de ensino aprendizagem.

Segundo Moran (2007), “a criança também é educada pela mídia e principalmente pela televisão”.

Portanto, a televisão fascina crianças, adolescentes e adultos, pois sua linguagem habita nossas emoções. Pode-se dizer que a linguagem audiovisual esta presente em nosso dia a dia invadindo nossos lares de forma profunda e muitas vezes impactante, fato que atualmente as escolas já utilizam esta mídia em sala de aula como um meio de aprendizagem.

Nos desenhos animados veiculados na Televisão assiste-se a tudo, muitas vezes, sem uma preocupação do que esta sendo assistido. Pode-se observar uma programação de conteúdo mais violento a desenhos educativos com mensagens apropriadas a faixa etária do público, porém pouco explorados pela TV aberta. Sendo assim, o desenho animado encanta diversas idades e pode ser uma excelente ferramenta de ensino na sala de aula. Portanto, conhecer esta linguagem pode ser uma tarefa empolgante e criativa.

Alguns educadores utilizam ferramentas tecnológicas somente como forma de entretenimento, deixando de explorar a linguagem como uma forma de expressão e criatividade. Talvez por desconhecer que o desenho animado tenha uma linguagem própria e pode ser utilizado como uma ferramenta educativa para expressar ideias, pensamentos e emoções dentro de um contexto histórico cultural e social.

Com isso, a animação pode contribuir com o desenvolvimento de formação intelectual do ser humano, promovendo a expressão, comunicação, interdisciplinaridade, às diversas inteligências e a fortalecer o relacionamento. O Desenho animado na Escola é uma ferramenta significativa para provocar a sensibilidade e assim despertar a criatividade do educando, libertando ideias, pensamentos para uma aprendizagem mais ampla, formando leitores mais críticos

para a sociedade. Sendo assim, abordar os conteúdos de ordem disciplinar e interdisciplinar, temas transversais ou simplesmente estimulando a imaginação e a criatividade do aluno é uma tarefa significativa neste processo de Ensino Aprendizagem.

Portanto, o presente estudo relata a experiência do desenho animado em sala de aula na Disciplina de Arte no Colégio Estadual Dosolina Boff, Município de Vila Flores, no estado do Rio Grande do Sul no ano de 2012.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Relatar a experiência do Desenho Animado na Disciplina de Artes no Ensino Fundamental da Rede Pública mostrando que as TICs são ferramentas significativas no processo de ensino aprendizagem.

1.1.2 Objetivos Específicos

- a) Identificar os interesses dos professores e alunos no uso das TICs e do desenho animado;
- b) Analisar as informações obtidas e propor atividades para validar o conhecimento nas mídias;
- c) Verificar se os alunos sabem utilizar as mídias com criatividade e expressão;
- d) Avaliar os resultados trabalhados com alunos nas séries finais do ensino fundamental.

1.2 RELÊVANCIA DO ESTUDO

As mídias utilizadas na realização do desenho animado na sala de aula proporcionam interatividade com as tecnologias permitindo que os educandos se relacionem de forma criativa com estes meios. Assim para Moran (2007), autor do texto: As mídias na educação, “as crianças e jovens se acostumaram a se expressar de forma polivalente, utilizando a dramatização, o jogo, à imagem em movimento”.

Com base na citação anterior, e nas leituras realizadas sobre o tema, percebe-se a grande influência das TICs na vida dos alunos, sendo assim, proporcionar esta vivência de produzir um desenho animado através do uso de diversas mídias presentes na escola é uma tarefa envolvente para expressar suas ideias, pensamentos de forma criativa. Através das mídias o educando pode recuperar a autoestima de aprender e o educador deve estar atento para oferecê-las no ambiente escolar e com isso proporcionar uma experiência significativa na aprendizagem em sala de aula.

1.3 DELIMITAÇÃO DO ESTUDO

O presente estudo foi desenvolvido na disciplina de arte, numa turma de sétima série do ensino fundamental series - finais, com a utilização das mídias e suas tecnologias, que pretende-se propagar nas escolas municipais e estaduais no município.

1.4 ESTRUTURA DO TRABALHO

Este trabalho está organizado em cinco capítulos, que serão detalhados a seguir:

No primeiro capítulo encontra-se a introdução do trabalho, os objetivos, a relevância e, delimitação do trabalho.

No segundo capítulo é contemplada a revisão literária apresentando a fundamentação teórica, abordando a utilização de tecnologias e das mídias para a produção de um desenho animado na sala de aula na disciplina de arte.

No terceiro capítulo encontra-se a metodologia que descreve o caminho utilizado para desenvolver a pesquisa. Neste estudo foi utilizado um instrumento de pesquisa para alunos e professores para poder validar os objetivos propostos.

No quarto capítulo, resultado e discussão do trabalho.

E por fim, as considerações finais, referências bibliográficas, apêndice e os anexos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta pesquisa apresenta um estudo sobre a leitura de diferentes obras para estimular a imaginação e com isso elaborar uma produção com desenho animado através do uso das TICs na sala de aula.

Através disso, mostrar que o vídeo é uma ferramenta importante para desenvolver a expressão do aluno e que o desenho animado pode ser trabalhado em sala de aula como mostra o ultimo capítulo através do Projeto Anima Curtas desenvolvido na disciplina de artes.

2.1 O ENSINO DA ARTE COMO REFERÊNCIA PARA FORMAR LEITORES CRÍTICOS

A imagem como referência para desenvolver a expressão e a criatividade é fundamental para formar leitores críticos e participativos na sociedade em que vivemos.

Conforme Gadotti (1982 apud Dutra Pillar 1999, p.12):

por meio do código linguístico, o autor comunica-se, em qualquer tempo e espaço, com o leitor. Esse código é normalmente representado pelo “texto”. Por isso, para saber o que é ler, tenho que saber, antes de mais nada, o que é um texto e o que é compreender um texto. Texto vem do latim, “textus” que significa “tecido, trama, encadeamento de uma narração, etc. De “texere”, tecer. Um texto é portanto algo acabado, uma obra tecida, um complexo harmonioso.

Sendo assim, Pillar (1999), diz: que a leitura de uma imagem seria a leitura de um texto, de uma trama, de algo tecido por formas, cores, texturas, volumes. Neste sentido, parafraseando a autora, pode-se dizer que a leitura de um vídeo é a leitura de um texto, por algo tecido por musica, imagens e movimento. Outra definição de leitura, segundo Maria Helena Martins (1994):

a leitura é um processo de compreensão de expressões formais e simbólicas, não importando por meio de que linguagem. Onde ler contemporaneamente, é atribuir significado seja a uma imagem, seja a um texto.

Desta forma, estas definições mostram que ler não deve estar somente atribuído a leitura de um texto, deve ser compreendido que a leitura estende-se a ler o mundo que esta ao nosso redor. Com isso, cores, formas, texturas, sons, palavras, movimento, corpo, compõem a gramática destas linguagens que fazem os diversos meios de comunicação. Assim, realizar a leitura de diferentes textos, estudando suas gramáticas contribui para desenvolver a sensibilidade e o senso estético, formando leitores mais críticos.

A televisão invade nossas casas com imagens em diferentes níveis, podendo ser muitas vezes, violentas, divertidas, dramáticas, sedutoras, enfim, assuntos estes que formam cidadãos de acordo com a intenção de quem produzem estes conteúdos.

Para Barbero (1999), “as crianças passam mais tempo na TV do que em sala de aula”. Segundo o autor, a TV as diverte e elas encontram respostas para perguntas que nem tão cedo fariam. Para ele, as mídias aumentaram a complexidade de socialização, os pais trabalham fora e as famílias estão despreparadas para enfrenta-la. Este fenômeno midiático também pode ser observado nas redes sociais onde jovens se relacionam de forma intensa e com isso aumentam os grupos sociais. Assim, as imagens ocupam o espaço das mídias eletrônicas e podem ser referenciais para uma proposta educativa.

Conforme Sanchez (1999), “professores podem ajudar criança e adolescentes a formar juízos, a elaborar opiniões menos espontâneas e a reconhecer programas de qualidade”. Utilizar as mídias na sala de aula é um desafio para o educador pela complexibilidade da tecnologia. Muitos professores têm dificuldades em acompanhar esta evolução, no entanto, as políticas investem em aparatos tecnológicos que permitem ao educador utilizar diversas mídias em sala de aula.

Neste caso, oportunizar esta experiência, levando o educando a apreciar estes conteúdos midiáticos é uma tarefa que deve desenvolver a criticidade no educando. Para tanto, concordo com White R. (1998), “a mídia na Educação torna-se, então, parte das mediações que conduzem o indivíduo a ser um sujeito ativo na construção da cultura”.

As Mídias na Educação tornam-se um potencial criativo para desenvolver a formação de leitores mais sensíveis, críticos e participativos na sociedade. Na

escola, proporcionar a leitura de obras de arte, imagens, música, textos, filmes pode ser uma referência para uma proposta pedagógica de sala de aula que deve envolver outras disciplinas, a fim de promover, inclusive um projeto interdisciplinar.

Conforme a proposta triangular adaptada, da teoria DBAE, pela doutora Ana Mae Barbosa (2012), que propõem o envolvimento de três vertentes: o fazer artístico, a Leitura da imagem e a história da arte. Com isso, concordo com a autora, que a arte na escola pretende formar um sujeito conhecedor, fruidor e decodificador da obra de arte. Esta referência, da Proposta Triangular de Fazer arte através de apreciar imagens dentro de um contexto, motivou a experiência de fazer desenho animado na escola.

Através disso, criou-se o Projeto Anima Curtas que visa proporcionar aos alunos uma experiência com o desenho animado na escola. Para realizar o Projeto, os educandos fazem leituras de vídeos animados, observando a linguagem, o conteúdo e o gênero. Assim, pretende-se - estimular a imaginação do aluno para provocar a criatividade e a emoção que servirão de ponto de partida para uma produção animada. Esta experiência estética através do audiovisual deve sensibilizar o educando para que ele possa gerar novas ideias, a fim de se tornarem leitores, mais sensíveis, criativos e críticos na sociedade em que vivemos.

2.2 O USO DAS TECNOLOGIAS E DAS MÍDIAS NA SALA DE AULA

Atualmente vivemos num mundo em que a tecnologia tornou-se parte essencial de nossas vidas. Desde, que os computadores se popularizaram nos lares do mundo inteiro, as pessoas vem utilizando cada vez mais as TICs. Com o advento da internet, isso muda de fato a vida contemporânea principalmente na Educação. Essas tecnologias possibilitaram um território livre para o ser humano criar e se expressar, principalmente no contexto escolar.

Com o avanço das nanotecnologias, chips, placas, hds de computadores tornam - se cada vez menores, possibilitando, com isso que estes dispositivos sejam diminuídos de tamanho. Atualmente pode-se observar esse fenômeno em aparelhos de celulares, notebooks cada vez mais compactos e finos, sistemas de informação sem fio. Sendo assim, aparelhos de celulares tornam-se multifuncionais,

possibilitando que o usuário acesse a internet para ouvir música, assistir Televisão, fotografar e gravar vídeos com qualidade, a um custo relativamente baixo. A cada novo modelo novos recursos. O que antes, só era possível fazer através de um computador que ficava preso num determinado ambiente da casa, agora se torna móvel, possibilitando que o sujeito possa acessar a internet de praticamente qualquer lugar do planeta.

O desenvolvimento de programas e aplicativos também era restrito a uma empresa proprietária que dominava o mercado. Com o surgimento de programas livres, atualmente é possível fazer praticamente tudo que uma plataforma paga oferece. Até um tempo atrás, editar um texto, um vídeo, uma imagem, fazer animações em 2D ou 3D, navegar na internet, só era viável se o usuário pagasse por este serviço. Atualmente, isso vem mudando com o desenvolvimento de softwares livres como o Linux.

Esta plataforma oferece uma série de programas gratuitos para edição de texto, vídeo, imagem e muito mais. Desse modo o usuário pode, por exemplo, ter um editor de texto como o Open Office, sem pagar nada, por se tratar de uma licença livre deste sistema operacional. Assim, outros dispositivos vêm ganhando destaque, tablets e celulares smartphones, equipados com sistemas operacionais capazes de acessar conteúdos em nuvens.

Para Moran (2011):

Os smartphones e os tablets, são cada vez mais fáceis de usar, permitem a colaboração entre pessoas próximas e distantes, ampliam a noção de espaço escolar, integrando os alunos e professores de países, línguas e culturas diferentes.

No contexto escolar, estas tecnologias e o uso de mídias tornam-se cada vez mais presentes com o investimento de políticas, tanto, do setor Público como Privado. Para tornar o ensino mais instigante as escolas vêm recebendo todo tipo de tecnologia, redes sem fio, projetores, notebook, computadores e outros equipamentos para tornar as aulas dos professores mais envolventes no ensino dos conteúdos pedagógicos.

Através da leitura do MEC (2010):

O Ministério da Educação vai investir cerca de R\$ 150 milhões neste ano para a compra de 600 mil tablets para uso dos professores do ensino médio de escolas públicas federais, estaduais e municipais. De acordo com o

ministro da Educação, Aloizio Mercadante, os equipamentos serão doados às escolas e entregues no segundo semestre. O objetivo do projeto Educação Digital – Política para computadores interativos e tablets, anunciado pelo ministro Mercadante nesta quinta-feira, 2, é oferecer instrumentos e formação aos professores e gestores das escolas públicas para o uso intensivo das tecnologias de informação e comunicação (TICs) no processo de ensino aprendizagem.

O governo federal promove uma política de inserção das tecnologias na sala de aula, pois as novas gerações cada vez mais cedo tem acesso a dispositivos eletrônicos, e os educandos chegam à escola com muita informação e alguns professores continuam ensinado de forma tradicional, utilizando apenas o giz e o quadro. Muitas vezes, os educadores passam cinquenta minutos em sala de aula sem mostrar uma imagem ou vídeo.

Para Moran (2000):

Uma mudança qualitativa no processo de ensino/aprendizagem acontece quando conseguimos integrar dentro de uma visão inovadora todas as tecnologias: as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais, lúdicas e corporais. Passamos muito rapidamente do livro para a televisão e vídeo e destes para o computador e a Internet, sem aprender e explorar todas as possibilidades de cada meio.

Enfim, oportunizar as diversas formas de mídias no contexto escolar, deve sensibilizar as mentes criativas que habitam as salas de aula. É importante afirmar que o governo vem investindo em programas como o Proinfo e o Prouca - Programa um computador por aluno, conforme leitura, no site do MEC (2010), o presidente Luiz Inácio Lula da Silva assinou dois decretos regulamentando a Lei 12.249. De acordo com esta lei, o governo deve incentivar os estados e municípios a investirem nas tecnologias através destes dois programas que levam diversas mídias para a sala de aula.

Para Moran (2011), “estes programas tornam as aulas mais focadas em projetos colaborativos, os alunos aprendem juntos, com isso o professor modifica sua postura, saindo do centro da lousa para circular e orientar os alunos”.

Outro fenômeno é a e a web 2.0, que vem ganhando importância significativa na utilização de aplicativos que podem ser acessados em qualquer lugar do planeta através da internet. Esta “nova” plataforma em que os dados e aplicativos não sejam armazenados somente em computadores individuais, possibilita uma nova vantagem de compartilhar estas mídias.

Assim, deve ser possível armazenar um maior número de arquivos, como fotos e vídeos no enorme centro de dados de um servidor nas nuvens, para que o usuário possa acessar suas informações de qualquer lugar, utilizando um dispositivo com acesso a internet.

Entre vários colégios do Brasil, a escola Dosolina Boff de Vila Flores também recebeu no ano de 2010, um Laboratório de informática do MEC, através do programa PROINFO, com 18 computadores equipados com o Linux Educacional 3.0, com internet rápida e uma rede sem fio (WI-FI) distribuída por todo o colégio.

No Ano de 2012, ela recebeu do MEC um Notebook, Positivo e um Projetor Multimídia com PC Integrado, conforme ilustra na figura 1.



Figura 1: Projetor Multimídia com PC Integrado

Este dispositivo é interessante por se tratar de um equipamento que integra projetor e computador, agregando outras tecnologias. Com sistema operacional Linux este aparelho pode acessar a internet através da rede sem fio, reproduzir CD/DVD, inserir pendrive, através da conexão USB.

Enfim, é um equipamento essencial para a utilização das Mídias na Escola. Seu design facilita o transporte, economizando tempo na montagem do equipamento assegurando qualidade na projeção do conteúdo em sala de aula, contribuindo para o desenvolvimento de Projetos que promovem o uso das mídias na escola.

2.3 A IMPORTÂNCIA DO USO DO VÍDEO NA SALA DE AULA

O Vídeo esta presente em diversos suportes empregados nas tecnologias de informação. Muitos são os dispositivos eletrônicos que reforçam esta tendência. Podem-se observar nos celulares, tablets, computadores e outras tecnologias que

exibem este tipo de mídia, podendo inclusive o usuário produzir seu conteúdo através de aplicativos e programas disponíveis nestes equipamentos.

Esta tendência do uso do audiovisual por pessoas que querem assistir ou produzir seus conteúdos e depois disponibiliza-los na internet através de redes sociais ou de serviços de compartilhamento de vídeos tornam-se cada vez mais populares. O youtube é uma prova disso! Todos os dias, usuários deste sistema postam vídeos na rede que atendem a todos os tipos de público. Mesmo assim, é possível selecionar este conteúdo e trabalha-los em sala de aula, podendo o educador propor elaborar projetos com o uso do audiovisual.

Para Moran (1995):

O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Somos atingidos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços.

O Vídeo tem este poder de “hipnotizar” o espectador, pois a combinação da música e imagem provoca as emoções mais profundas do ser humano. Seu uso na sala de aula é muito significativo, pois um conteúdo explorado através desta linguagem proporciona uma experiência sensorial para os sentidos humanos.

Conforme Vargas (2007), Rocha (2007), Pereira (2007), o uso do vídeo na educação, que apresenta um estudo muito interessante sobre a importância do uso desta linguagem para a formação de sujeitos, como mostra a literatura especializada em que aponta benefícios, entre eles o desenvolvimento do pensamento crítico Shewbridge e Berge (2004), promoção da expressão e da comunicação Moran (1995), favorecimento de uma visão interdisciplinar Martiani (1998), integração de diferentes capacidades e inteligências Martiani (1998) e a valorização do trabalho em grupo (SHEWBRIDGE; BERGE, 2004).

Contudo, podem ser observados estes benefícios com a utilização do audiovisual numa proposta de desenho animado em sala de aula. Através do Projeto, os alunos se integram a fim de produzir uma animação. Assim, os educandos se envolvem na produção do vídeo conforme aponta Shewbridge e Berge (2004).

Estas produções permitem que os alunos realizem trabalhos criativos e colaborativos entre si. Monteiro (2006) destaca em seu texto, “que os alunos tendem a superar a timidez e ampliar seu espaço discursivo”. Deste modo, os alunos mais

tímidos que tem certa resistência em se expor, através do desenho acabam se expressando de maneira mais livre e segura por não precisar se apresentar para um público.

Outro aspecto é o favorecimento da interdisciplinaridade descrito por Martiani (1998), onde a produção de vídeo, neste caso desenho animado, pode integrar-se às diferentes disciplinas, envolvendo atividades de comunicação em torno de diversos temas a serem explorados.

Em projetos envolvendo várias disciplinas pode ser utilizada uma proposta que ilustre uma história, uma poesia, literatura, música, podendo inclusive, serem trabalhados temas transversais.

Na produção de vídeos a integração de diferentes capacidades e inteligências, como afirma Martiani (1998) é uma experiência que mobiliza diversas habilidades, aptidões ou inteligências dos alunos.

Por fim, outro aspecto muito importante na experiência com o desenho animado e o trabalho em equipe, a interação social, a participação e a iniciativa dos alunos como aponta Shewbridge e Berge (2004). As atividades de produção de um filme de animação somente acontecem se os envolvidos estiverem motivados neste trabalho de grupo.

Assim, promover o uso do vídeo através de desenhos animados é uma tarefa muito significativa para o ambiente educacional, pois valoriza o trabalho em equipe, integra as diversas áreas do conhecimento, favorece as diversas inteligências como aponta Martiani (1998), inteligência linguística, lógico matemática, musical, espacial, corporal-sinestésica, interpessoal e intrapessoal.

2.4 A LINGUAGEM DO DESENHO ANIMADO NA SALA DE AULA COMO FORMA DE EXPRESSÃO E CRIATIVIDADE

A linguagem do desenho animado vem ganhando cada vez mais espaço no mercado do entretenimento.

Com os avanços tecnológicos a indústria cinematográfica cria programas que aceleram a produção de um desenho animado. Portanto, não significa que a tecnologia venha a substituir o artista. Muitos podem “pensar” que o computador

deve substituir a tarefa do desenhista. Esta ideia não deve ser relevante, sendo que para a realização de um desenho animado se faz- necessário a presença de uma equipe engajada neste processo, pois o trabalho do desenhista torna-se cada vez mais qualificado com as tecnologias, e o animador precisa saber trabalhar com as diversas mídias.

Para isso, o sujeito deve ter uma visão mais ampla, aprender com a experiência do outro, estar aberto a novos caminhos, conhecer novas estéticas, estar atento às novidades, saber se expressar através de diversas linguagens e agregar novos conhecimentos e principalmente trabalhar em equipe.

Para Moran (2011):

A educação tem também uma dimensão claramente social, de aprender com a experiência dos outros, de inter-aprendizagens, de saber conviver melhor com as múltiplas diferenças de idades, ideologias, culturas, valores.

Através disso, pretende-se com o desenho animado na sala de aula provocar a curiosidade do educando para motivar esta vivência de grupo, para que os alunos se expressem de forma mais criativa com as mídias disponíveis na escola. Para Paulo Freire (1998), “o educador sem curiosidade, não aprende não ensina”. Nesta perspectiva de ensinar com as Mídias, o professor precisa estar motivado para assim provocar a curiosidade e despertar no aluno o desejo de aprender.

Conforme Paulo Freire (1998, p.32), “Pesquisar para conhecer o que não se conhece”, Isto é significativo, pois o professor é desafiado a aprender sempre.

Esta visão pode ser observada através da proposta com o desenho animado, pois para sua realização é necessário estudar esta linguagem para proporcionar uma vivência no ambiente escolar. Assim, foi necessário se aprofundar no assunto para descobrir como o desenho animado pode ser utilizado como uma ferramenta de estudo e de expressão na sala de aula. Também pode se observar que numa classe existem diferentes alunos com habilidades e competências diversas, alguns com predisposição para a música, o teatro, o desenho, contemplando assim o trabalho de equipe que torna possível um filme de animação.

No entanto, alguns alunos limitam-se somente a realizar as tarefas, pois querem resultados imediatos e não compreendem que a pesquisa é fundamental para ampliar a visão de mundo, desenvolver a imaginação e a criatividade. Para

Alberto Lucena Junior (2001):

Muito melhor desenhista que Disney, Iwerks vai desenhar todos os filmes da década de 1920 no estúdio, sendo, inclusive, o responsável pela concepção gráfica do camundongo Mickey. Ele se separa de Disney no começo dos anos de 1930 para montar a sua própria empresa, alegando “diferenças estéticas” – naquela época especulava-se que Ub Iwerks era o “gênio secreto” por trás dos desenhos animados de Walt Disney. De fato, extremamente talentoso, Iwerks foi um dos grandes animadores da história. Mas não tinha a visão de Walt Disney; estava demasiadamente preso a questões rotineiras de desenho e não percebia o conjunto mais amplo envolvendo o desenvolvimento estético, mecânica da animação, narrativa, etc. Seu afastamento de Disney significou não apenas o seu fracasso, mas a evidência do diferencial criativo que tornava Walt Disney a força propulsora do desenvolvimento técnico e artístico da animação.

Esta ideia reforça que técnica e criatividade devem caminhar juntos para se obter o sucesso de um desenho animado, não significando que o aluno que tem habilidade para o desenho vá obter maior sucesso na sua produção. No caso de Walt Disney, sua imaginação produziu uma revolução nas técnicas e na tecnologia empregada no cinema de animação. Na escola esta experiência de produzir um desenho animado é uma tarefa que reúne diversas habilidades que agregadas ao grupo permitem a realização da animação. Neste contexto, os alunos colaboram entre si, pesquisando, elaborando roteiros, planejando, desenhando, colorindo, fotografando, editando de forma muito significava.

Diante disso, o desenho animado deve ser oportunizado na sala de aula como ferramenta de expressão e criatividade, proporcionando uma experiência com as mídias no contexto escolar. Para isso é fundamental que o educador tenha um projeto que contemple este ensino, inclusive podendo ser abordado em diversos níveis do Ensino Fundamental – séries finais, Educação de Jovens e Adultos e Ensino Médio.

2.5 O DESENHO ANIMADO NA SALA DE AULA COMO CONTEUDO DE ARTE E INTERDISCIPLINARIEDADE

O Desenho Animado pode ser desenvolvido em sala de aula através de uma proposta pedagógica de ensino. Desta forma, pode-se explorar a linguagem desta arte, para abordar conteúdos diversificados do contexto escolar. Deste modo,

relacionar o desenho animado com história, cultura, sociedade em uma proposta interdisciplinar pode motivar alunos e professores neste processo de Ensino. Através do conteúdo de arte é possível fazer uma abordagem com o desenho animado. Com isso, o educador pode explorar os conteúdos da disciplina com a ideia do movimento. Através de uma obra de arte é possível provocar o debate para animar uma imagem. Relacionar culturas passadas que mostrem esta intenção de movimento nas figuras, pode inclusive gerar um estudo mais amplo. Conforme Gombrich (1999):

Dentre as pinturas rupestres da Pré-História é possível identificar aquelas que já manifestavam a intenção humana de representar o movimento através do desenho, como comprovam pinturas de bisões, mamutes e renas com mais de quatro pernas, ilustradas em cavernas espanholas e francesas há mais de 30 mil anos (GOMBRICH, 1999, p.40).

Com isso, o homem eterniza sua “vontade” de expressar o movimento que mais tarde, século XIX, seria formalizado pelos irmãos Lumière com a invenção do cinematógrafo. Esta intenção de mostrar imagens animadas pelo homem primitivo, através de pinturas encontradas no interior das cavernas, manifesta o desejo dos nossos antepassados de mostrar o movimento, nestes locais, muitas vezes perigosos. Portanto, Arlindo Machado (1997, p. 13 apud Melo 2008) que apresenta algumas revelações, com base na obra de Edward Wachtel (1993):

Hoje, os cientistas que se dedicam ao estudo da cultura do período magdalenense não têm dúvidas: nossos antepassados iam às cavernas para fazer sessões de “cinema” e assistir a elas. Muitas das imagens encontradas nas paredes de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume foram gravadas em relevos na rocha e os seus sulcos pintados com cores variadas. À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos: algumas linhas se sobressaem, suas cores são realçadas pela luz, ao passo que outras desaparecem nas sombras. Então, é possível perceber que, em determinadas posições, vê-se uma determinada configuração do animal representado (por exemplo, um íbex com a cabeça dirigida para frente), ao passo que, em outras posições, vê-se configuração diferente do mesmo animal (por exemplo, o íbex com a cabeça voltada para trás).

Neste sentido, estas considerações observadas na arte revelam que nossos antepassados faziam “sessões de cinema” para apreciar imagens que parecem se agitar no interior das cavernas. Este contexto sobre a pré-história pode provocar uma relação interdisciplinar envolvendo o desenho animado nas disciplinas de Arte e História. Muitos artistas tentaram eternizar uma cena através de uma tela de pintura.

As imagens fixas na obra de arte contêm os mesmos elementos de um desenho animado. Com isso, pode-se dizer que cores formas, texturas, composição, cenário, personagens fazem parte destas linguagens. No Renascimento as obras de artes ganham maior realismo com a utilização da perspectiva. Contudo, as composições ganham luz projetando uma ilusão de profundidade.

Esta conquista de representar o espaço tridimensional através de ponto de fuga e da iluminação nas obras renascentistas proporciona uma experiência 3D que se aproxima dos filmes feitos em computação gráfica através de softwares de modelagem tridimensionais. Esta nova realidade pode ser observada nas produções do cinema que emprega esta tecnologia.

Esta relação de representação tridimensional, presente tanto na Obra de Arte como na fotografia e no Cinema, mostra este desejo do homem criar o movimento expresso nas imagens que veio a se concretizar com a evolução tecnológica que aconteceu no século XX. Sendo assim, observa-se que as obras de arte estão intimamente relacionadas com o desenho animado. Conforme Junior (2001):

Leonardo da Vinci toca no problema da animação com seu famoso desenho Proporções do corpo humano, feito para ilustrar um texto de Vitruvius, no qual representa um homem exibindo o dobro de seus membros. Marcel Duchamp, com sua famosa pintura de inspiração futurista Nu descendo uma escada, evoca a dinâmica plástica do movimento numa sequência de posições de uma personagem num único quadro. E desde a Antiguidade, Verificamos uma forma popular de expressão através da “história figurada”, que vai mais tarde dar origem às histórias em quadrinhos, nas quais as ações se desenvolvem em quadros separados, já sugerindo – a exemplo da animação propriamente dita – movimento no espaço e no tempo.

Com isso, a história da arte mostra que a ideia de movimento esta presente em diversas obras através dos tempos. Na arte moderna retomasse esta discussão de movimento através das pinturas, esculturas, cinema, performance, estéticas e outras linguagens que compõem este cenário do século XX. O modernismo mostra em suas obras o “movimento” que se caracteriza pelas composições que apresentam repetição das formas, ritmo, velocidade, deformação, exagero e cores intensas. Na estética do Futurismo procura-se expressar o “movimento real” registrando a velocidade. Neste estilo registra-se a ação de carros, bicicletas,

maquinas através de suas pinturas. Outras estéticas modernistas como o Dadaísmo, surrealismo e o Cubismo também apresentam “movimento” em suas composições.

Neste aspecto, o desenho animado é uma proposta que esta relacionada com uma diversidade de conteúdos da disciplina de arte e inclusive com outras disciplinas do currículo escolar. Para Coimbra (2000):

O interdisciplinar consiste num tema, objeto ou abordagem em que duas ou mais disciplinas *intencionalmente* estabelecem nexos e vínculos entre si para alcançar um conhecimento mais abrangente, ao mesmo tempo diversificado e unificado. Verifica-se nesses casos, a busca de um entendimento comum (ou simplesmente partilhado) e o envolvimento direto dos interlocutores.

A animação também pode ser estabelecida entre várias disciplinas para alcançar um conhecimento mais amplo sobre o assunto. Com isso, propor temas transversais, para que a disciplina de Português, por exemplo, elabore textos que podem ser trabalhados nas aulas de artes com o desenho de storyboard. Com isso, integrar a disciplina de música, criando uma banda sonora e principalmente envolver as mídias para produção de um desenho animado. Desta forma, a animação é uma arte complexa e fascinante, pois reúne muitas linguagens: Poesia, Literatura, Música, Dança, Teatro, desenho, pintura, história em quadrinhos, fotografia, cinema e outras formas de arte. A partir disso, desenvolver um projeto com desenho animado na escola reunindo diversas linguagens, integrando disciplinas através de conteúdos, com experiências e vivências pode ser uma tarefa empolgante e significativa neste processo de ensino.

Portanto, a animação na escola pode contemplar um estudo amplo na disciplina de artes, agregando à música, o teatro, a dança, a fotografia, proporcionando uma experiência mais complexa. O conteúdo da disciplina ou de outra área do conhecimento pode motivar uma proposta interdisciplinar para elaborar um desenho animado na escola. Neste sentido, formar parcerias com as disciplinas do currículo pode ser uma experiência riquíssima para o um aprendizado mais envolvente e criativo.

2.6 O PROJETO COM O DESENHO ANIMADO NA SALA DE AULA

Um Projeto pode ser pessoal, envolver a comunidade, inclusive mudar comportamentos e atitudes e integrar disciplinas, alunos e professores. Desta forma, um projeto na escola pode ser significativo, pois dependendo do contexto ele pode ser transformador e ajudar a melhorar a vida na comunidade escolar, promovendo inclusive as relações entre escola e família. Para Moran (2007):

Há outras instituições que, mesmo trabalhando por disciplinas, elaboram um projeto comum que lhes dá foco e que organiza as atividades de cada semestre ou bimestre e faz com que os alunos e professores trabalhem de forma mais integrada e vejam a aprendizagem de forma mais significativa.

Na aula de artes o desenho animado apresenta uma linguagem bastante complexa e muito pouco explorado pela disciplina, portanto foi proposto um projeto chamado Anima Curtas para atender a este conteúdo que tem como referência o uso das mídias e suas tecnologias presentes no contexto escolar.

Esta arte fascina e emociona o sujeito pela sua linguagem que reúne desenho, banda sonora, tecnologia e ainda envolve outras expressões. Deste modo, as mídias favorecem o estudo da animação pela quantidade de aplicativos que podem ajudar a criar esta narrativa.

Nesta perspectiva, surge este projeto denominado Anima Curtas, realizado na disciplina de Artes que tem como objetivo estudar esta linguagem, oferecendo leituras de animações para estimular a criatividade e a imaginação do educando e assim proporcionar uma experiência de grupo para fazer um desenho animado através de ferramentas de mídias e suas tecnologias existentes no contexto da escola.

Para participar deste estudo foi escolhida uma turma de sétima série do ensino fundamental – séries finais do Colégio Estadual Dosolina Boff do município de Vila Flores, pelo Arte Educador, autor do Projeto para realizar este estudo sobre a produção de desenho animado na disciplina de artes.

Para realizar o projeto Anima Curtas, utilizou-se: Projetor Multimídia, notebook, Laboratório de Informática, rede wifi, internet, blogs e programas de edição, máquinas fotográficas. Através desta proposta foi utilizado um total de dez

aulas, divididos em dois períodos de cinquenta minutos. Para apresentar o conteúdo, fez-se necessário utilizar o notebook e o projetor Multimídia da escola. Também foi utilizada a rede sem fio para conectar a internet e com isso, acessar o conteúdo do blog Anima Curtas.

Através disso foi estudada anteriormente, a Op Art que gerou o debate sobre o movimento de imagens estáticas, ilusão de ótica e surrealismo. Inicialmente apresentou-se um desenho animado no blog Anima Curtas, realizado por turmas que já passaram pela experiência em anos anteriores. Relatou-se aos alunos, que ao final deste estudo eles poderiam produzir um desenho animado, para isso, dependeria do envolvimento e da colaboração por parte do grupo.

Através da projeção, os alunos assistiram a vídeos para conhecer, como surgiu o cinema de animação e conhecer a sua técnica, assim apresentou-se o Festival Anima Mundi realizado no Brasil nas Cidades de São Paulo e Rio de Janeiro. Portanto, os vídeos contam a experiência do Festival, mostrando as oficinas de animação e principalmente a técnica do Stop Motion necessária para fazer um desenho animado. Deste modo, os alunos desvendam o mistério de como se faz um desenho animado, para um segundo de animação são necessários 24 desenhos. Também foram projetados vídeos para estimular a imaginação e a criatividade dos alunos, a fim de motiva-los para uma produção animada e através disso, eles assistiram diversas técnicas de animação: 2D, 3D, stop motion, Pixalation, recorte e massinha de modelar.

Na segunda aula, os alunos são levados para o laboratório de informática para pesquisar sobre a animação, através do editor de texto do Open Office eles pesquisaram sobre desenho animado. Concluído a pesquisa, os alunos socializaram suas descobertas apresentando os resultados que foram enviados para o endereço eletrônico do Professor para posterior avaliação.

Na terceira aula, eles foram orientados a criar personagens e a desenhá-los em quatro posições: frente, perfil, costa e uma posição livre. Realizada a tarefa, os educandos dividiram uma folha A4 ao meio e com isso, o professor sugeriu criar um personagem com dois movimentos diferentes. Com a atividade concluída foi disponibilizada uma câmera digital para a captura destas imagens que foram projetadas e apreciadas pelos alunos no visualizador de imagens do Windows. Deste modo, os educandos percebem o movimento acontecendo na tela e com isso avaliou-se o resultado, observando os pontos positivos e negativos em relação à

técnica e a expressão.

Esta apreciação é importante para os alunos se prepararem para a próxima etapa - a produção de um desenho animado na escola. Na quarta aula, eles receberam uma folha (conforme anexo A), para fazer um storyboard da animação, nela o professor propôs desenharem um personagem, uma ação e um cenário.

Na quinta e sexta aula, os alunos em equipes desenharam e pintaram os cenários enquanto os personagens e suas posições foram desenhados separadamente e recortados para serem fotografados sobre os cenários. Na Sétima e na oitava aula foi realizada a captura destas imagens pelos alunos, para isso, uma câmera e um tripé foram disponibilizados em equipes que colaboram entre si, fotografando, movimentando e mudando os personagens que compõem todas as cenas registradas.

Na nona aula os alunos passaram pelo processo de edição dos vídeos, com isso, realizaram esta tarefa na sala de aula com seus notebooks, através de solicitação do professor e assim experimentaram uma edição com o software Movie Maker. Neste sentido, os alunos selecionaram as trilhas sonoras em casa e foram orientados a fazer a edição, com isso, eles se ajudaram muito, pois esta tarefa gerou curiosidade, por nunca terem editado vídeos. Neste sentido, os grupos trocaram experiências colaborando e fazendo descobertas que inclusive foram compartilhadas entre si, assim uma aluna descobriu que para conseguir um tempo inferior a um segundo em cada slide, era necessário fazê-lo individualmente.

Este momento foi significativo, pois mostra que a aprendizagem não está centralizada apenas no professor e que os seres humanos apreendem juntos. Isto reforça, Paulo Freire (1996), Ensinar exige disponibilidade para o diálogo.

Cada grupo produziu sua animação aproveitando as ferramentas do programa utilizando efeitos visuais e de transição e ajustando a trilha sonora as imagens. O resultado do vídeo foi assistido na Décima aula. As produções foram postadas no Youtube e compartilhadas no Blog do Anima Curtas e no Facebook.

Neste projeto as diversas mídias e suas tecnologias se misturam; desenho, papel, lápis, borracha, softwares, música, sons, projetor, câmeras fotográficas e etc. Esse encontro entre o antigo e o novo reforça a ideia de Moran (2000), que falou sobre integrar todas as tecnologias dentro de uma visão inovadora, isso, mostra que o projeto de desenho animado na sala de aula promove a linguagem através das TICs.

3 MÉTODO

O Método é um conjunto de atividades sistemáticas e racionais que permite ao pesquisador alcançar seu objetivo com maior propriedade.

3.1 TIPO DE PESQUISA

O Tipo de pesquisa adotado para este trabalho foi qualitativo quantitativo, conforme Rampazzo (2005), diz que a “metodologia científica é aquela disciplina que ensina o ‘caminho’, ou seja, a norma técnica que devem ser seguidas na pesquisa científica”.

Para tanto foi realizado um levantamento bibliográfico para embasar o conhecimento e através disso realizaram-se leituras referentes ao assunto desta pesquisa através de referenciais de livros, artigos e sites. Através disso, se aplicou um questionário numa turma de sétima série do ensino fundamental – séries finais.

3.2 CARACTERIZAÇÕES DA ESCOLA

Colégio Estadual Dosolina Boff está localizado na Rua das Flores, nº 45, centro do município Vila Flores. Atualmente se oferece Ensino Fundamental na sétima e oitava Série, Ensino Médio e Educação de Jovens e Adultos. No ano de 2012, atendeu um total de 172 alunos, distribuídos em duas turmas de Ensino Fundamental, uma Turma de EJA e 6 turmas de Ensino Médio, totalizando 9 turmas, nos dois turnos. O Colégio Estadual Dosolina Boff é a única instituição pública que oferece o EJA e Ensino Médio no município, assim, atende alunos que provém de diversas comunidades da zona rural, bairros e centro da cidade. A escola possui sete salas de aula, cozinha com refeitório sala para armazenar a merenda escolar, banheiros para adolescentes e professores; sala de direção e de professores, secretaria; outros espaços como: biblioteca, área coberta, ginásio de esportes para a realização de práticas esportivas e recreativas, sala para Audiovisual, Laboratório de

Ciências e Laboratório de Informática. O quadro docente é composto 26 professores, uma diretora e uma vice-diretora. Também conta com dois secretários de escola, 8 funcionárias, sendo 2 encarregadas da merenda escolar 6 para serviços gerais. A escola trabalha com alguns projetos como: Incentivo à Leitura e um projeto interdisciplinar que acontece durante o primeiro trimestre. O grupo de professores se reúne para reuniões pedagógicas, onde discutem assuntos relacionados à aprendizagem e para planejar o projeto interdisciplinar.

3.3 PERFIL DA TURMA

É uma turma com interesses diversificados. Com isso, observou-se que eles sabem utilizar as mídias. O grupo apresenta um interesse pelas tecnologias, o que propicia uma relação significativa entre professor e aluno.

3.4 POPULAÇÕES INVESTIGADAS

Para realizar esta pesquisa foi investigada uma turma de 22 alunos de 7ª série do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Dosolina Boff, município de Vila Flores. O grupo foi escolhido pelo autor do projeto para participar da pesquisa por ele lecionar neste Colégio e assim valorizar a escola pública que possibilitou fazer este curso de Mídias na Educação. O convite foi anunciado para a turma de sétima série do ensino fundamental – séries finais para participar da experiência de produzir um desenho animado na disciplina de Arte.

3.5 COLETA DE DADOS

Para a coleta de dados realizou-se um questionário para professores e alunos de forma impressa, no segundo semestre de 2012, mais especificadamente no mês de outubro. O questionário envolvendo alunos foi aplicado para uma turma de Ensino Fundamental, do Colégio Estadual Dosolina Boff, município de Vila Flores, Rio Grande do Sul. Neste estudo utilizou-se um questionário para os alunos que

participaram de toda a experiência envolvendo o uso das mídias para realizar um desenho animado na disciplina de artes. Através de convites também foi oferecido um questionário para os professores que quisessem participar da pesquisa para poder validar os objetivos propostos

3.6 ANÁLISE DOS DADOS

Os resultados obtidos foram traduzidos em gráficos, e posteriormente interpretados e analisados, a fim de serem compreendidos em sua significação. A partir disto, se buscou saber o resultado desta experiência realizada em sala de aula com os alunos através de uma produção com o desenho animado e com isso verificar as respostas dos professores quanto ao objeto deste estudo.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo, são apresentados os resultados obtidos através da análise dos gráficos gerados pela aplicação do questionário e assim validando os objetivos desta pesquisa.

4.1 RESULTADOS DA APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO

Após análise da fundamentação, elaborou-se um questionário, conforme pode ser observado no Apêndice, com o objetivo de apurar dados para atender ao objetivo geral deste trabalho realizado com o desenho animado na sala de aula. Antes da aplicação do questionário, os alunos vivenciaram o Projeto Anima Curtas realizado na disciplina de Arte.

4.2 APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO

O questionário foi aplicado no mês de outubro para professores e alunos que participaram desta pesquisa.

4.2.1 Questionário para Professores

Conforme figura 2, pode se observar através do gráfico que 87% dos professores do colégio Dosolina Boff entregaram os questionários e 13% por motivos particulares não devolveram. Para isso, foi realizado dois convites para validar a pesquisa, sendo estes de outras duas escolas do município de Nova Prata, um da rede Municipal e outro professor da rede Estadual de Ensino.

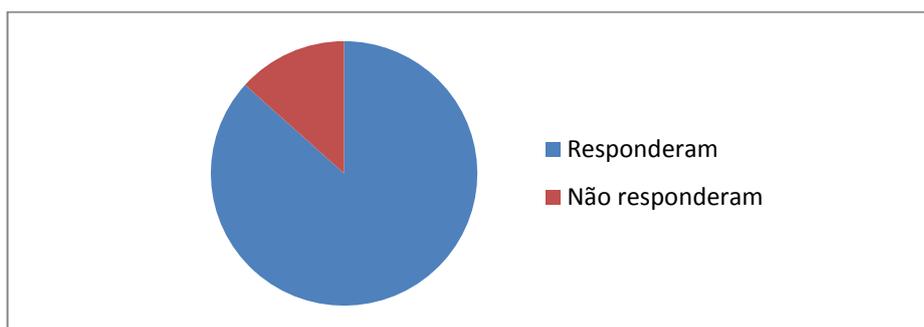


Figura 2: Gráfico Aplicação do questionário Fonte: (autor)

4.2.2 Tecnologias na Escola

Os Professores identificaram as tecnologias presentes na sua escola, conforme ilustra a figura 3, deste modo a Televisão e o vídeo aparece com 28% das respostas, seguida pelo projetor multimídia com 26%, Filmadora 22%, Wi-fi com 17% e Kit multimídia com 7%.

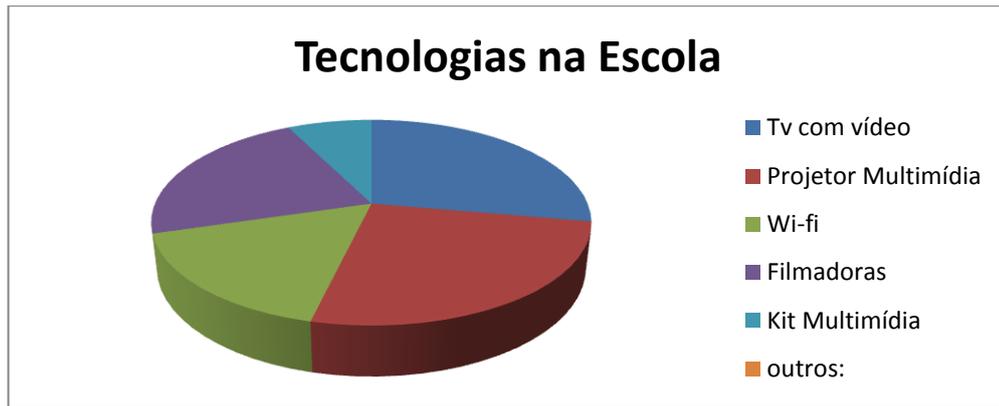


Figura 3: Gráfico: Tecnologias na escola

4.2.3 Mídias Utilizadas

Através do questionário 87% dos professores responderam que utilizam as tecnologias e as mídias em sala de aula, sendo apenas 13% que responderam não utiliza-las em suas aulas, conforme imagem da figura 4.



Figura 4: Gráfico: Mídias Utilizadas.

4.2.4 Projeto Político Pedagógico na Escola

Através da figura 5, pode-se observar que 73% dos professores responderam que não existe projeto político pedagógico envolvendo as mídias, porém 20% responderam que sim e 7% não respondeu a nenhuma das alternativas.

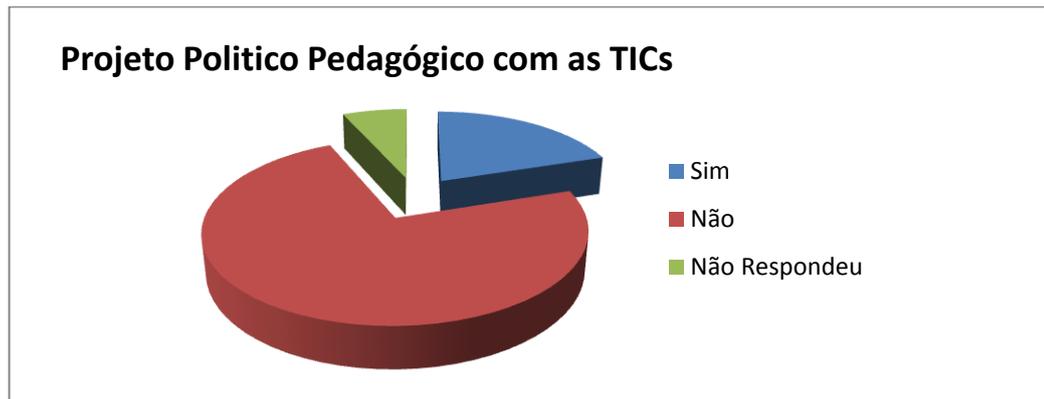


Figura 5: Gráfico PPP com as TICs.

4.2.5 Desenho Animado na Sala de Aula

No gráfico abaixo figura 6, foi questionado sobre o uso do desenho animado na sua disciplina. Deste modo, 80% dos educadores responderam não utilizar este recurso, 13% não responderam a questão e apenas 7% dos entrevistados responderam que utilizam como recurso na sua prática pedagógica.

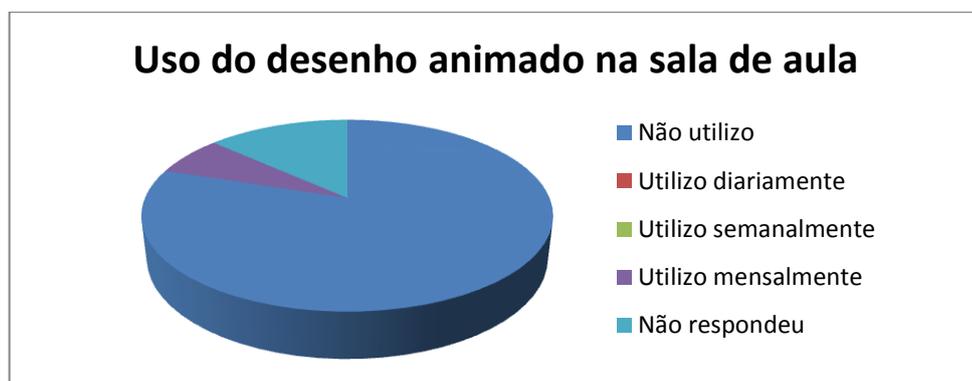


Figura 6: Uso de desenhos animados.

4.2.6 Uso da Linguagem do Vídeo

A partir da figura 7, os professores responderam sobre o uso da linguagem do vídeo na sua prática pedagógica. Para isso, eles apontaram que utilizam 50% filmes, seguido de 38% documentários, 4% outro, porém não especificaram, e 4% não responderam a questão também com 4% disseram utilizar o desenho animado como recurso em suas aulas.



Figura 7: Uso da linguagem de vídeo, dados primários, apêndice – outubro 2012.

4.2.7 Técnicas de Animação

Para contar uma história em filme de animação são utilizadas técnicas de desenho animado, na figura 8, foram apresentadas para os professores estas técnicas utilizadas pelo cinema de animação. Neste sentido, 33% dos professores responderam que ouviram falar de animação 3D e animação digital, seguida de 29% animação 2D e não responderam a questão 2%.

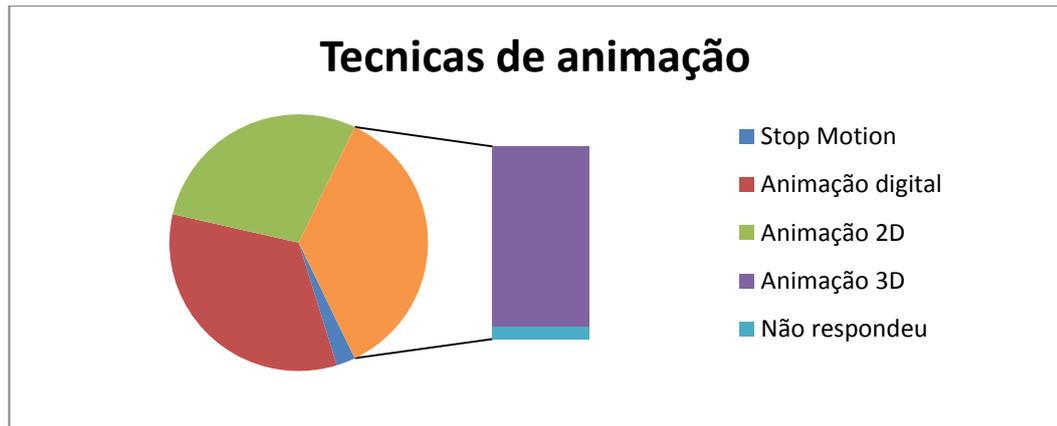


Figura 8: Técnicas de animação, dados primários - Fonte: (autor).

4.2.8 O Desenho Animado

Através desta questão procurou-se saber se os professores haviam pensado como é feito um desenho animado. Conforme ilustra o gráfico 9, 93% dos professores já pensaram como é feito um desenho animado e 7% nunca pensaram nesta possibilidade.

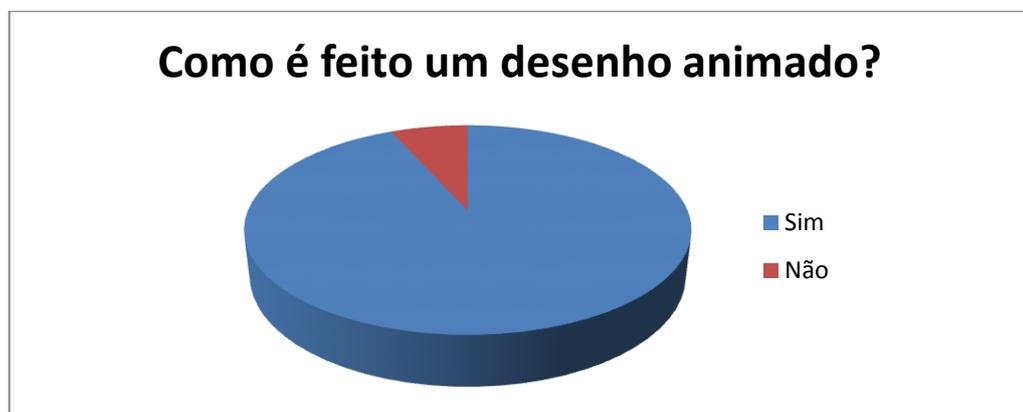


Figura 9: Como é feito desenho animado, dados primários, apêndice – outubro 2012.

4.2.9 Desenho na sala de aula

Dentro desta perspectiva de fazer um desenho animado na sala de aula foi perguntado aos professores sobre esta possibilidade. Através da figura 10,

responderam 93% que sim, ou seja, pode ser feito uma animação na sala de aula e 7% respondeu que não há possibilidade desta produção.

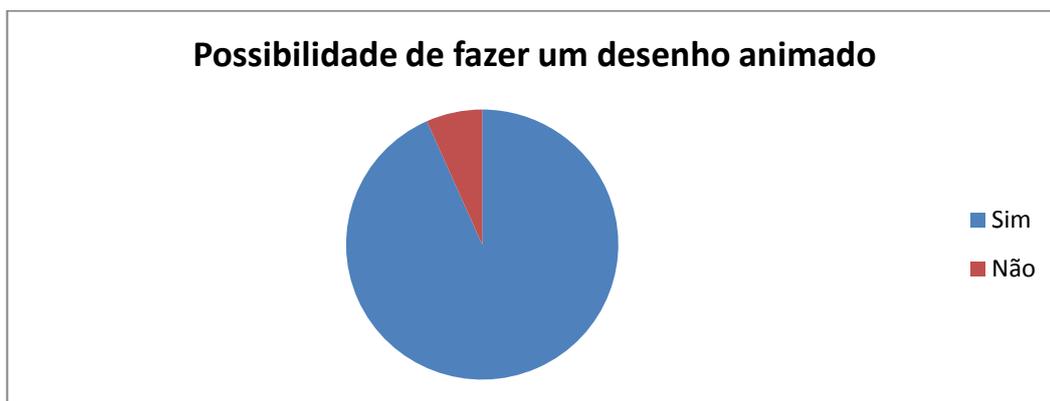


Figura 10: Possibilidade de fazer, dados primários, apêndice – outubro 2012.

4.2.10 Realizar Desenho Animado de Forma Interdisciplinar

Foi questionado se o desenho animado pode ser utilizado como ferramenta de ensino interdisciplinar. Neste sentido, 93% dos educadores responderam que sim e apenas 7% responde que não é possível fazer um desenho animado interdisciplinar, como mostra a figura 11.

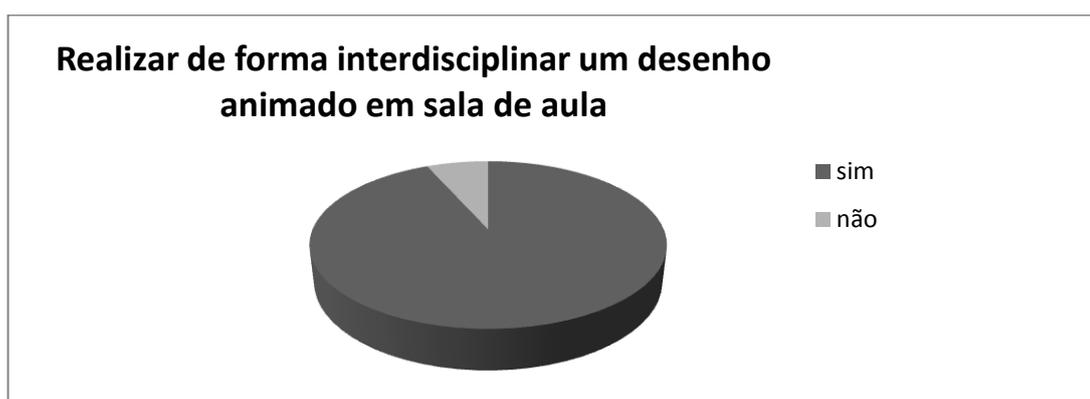


Figura11: Realizar um desenho animado de forma interdisciplinar, dados primários, apêndice – outubro 2012.

4.2.11 Produção Audiovisual

Também questionou se sobre a participação de curso de produção audiovisual e assim 93% dos professores responderam que nunca participaram deste tipo de capacitação e apenas 7% fizeram curso de produção audiovisual, conforme ilustra o gráfico 12.



Figura12: Curso de Produção Audiovisual, apêndice – outubro 2012.

4.2.12 Conhece o Projeto Anima Curtas

Na Figura que ilustra o gráfico 13, observa-se que 67% dos professores entrevistados conhecem o projeto anima curtas e apenas 33% diz não conhecer a proposta pedagógica desenvolvida com animação na sala de aula.

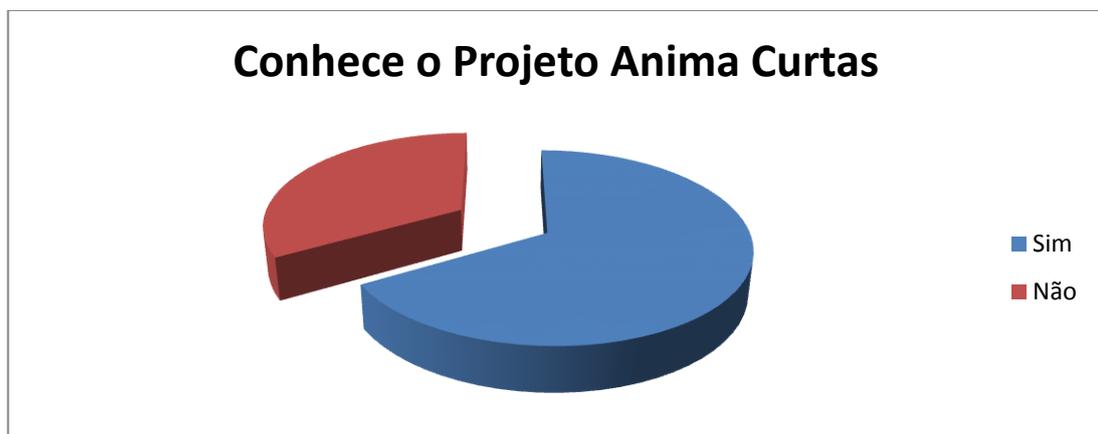


Figura13: Conhece o Projeto Anima Curtas, apêndice – outubro 2012.

4.2.13 Comentários dos Professores

No questionário foi aberta uma questão para os professores registrarem o uso das mídias em sala de aula, portanto foram realizados em itens os registros dos professores;

- É importante, mas não estamos preparados;
- Os alunos gostam;
- Utilizo sites, vídeos relacionados com o cotidiano, porém alguns assuntos à necessidade de uma explicação no quadro;
- ajuda a trabalhar os conteúdos;
- avaliar se o uso é realmente significativa ou meramente apresentações;
- buscar um ensino de qualidade, criatividade e interação;
- embora na disciplina de história não existam documentários e nem filmes que possam ser utilizados, mas o uso das tecnologias ajuda muito o trabalho do professor;
- Considero muito importante o uso das tecnologias, desde que o professor tenha o mínimo de conhecimento, o que não é o meu caso;
- Utilizo para trabalhos, mais a parte da literatura, exercício de produção textual;
- animação não costuma utilizar, mas a partir deste questionário fiquei curiosa em tentar trabalhar nas minhas aulas; e
- considero importante pelo fato que vídeos e animações são subsídios a fim de facilitar a aprendizagem e o entendimento do aluno.

4.3 QUESTIONÁRIOS PARA ALUNOS

Através do assunto pesquisado foi realizado um questionário com os alunos que participaram da produção do Anima Curtas: Desenho na escola.

4.3.1 Computador

Conforme ilustra o Gráfico da Figura 14, 95% dos alunos da turma afirmam através do questionário que tem computador em casa e apenas 5% dos alunos não tem este equipamento.

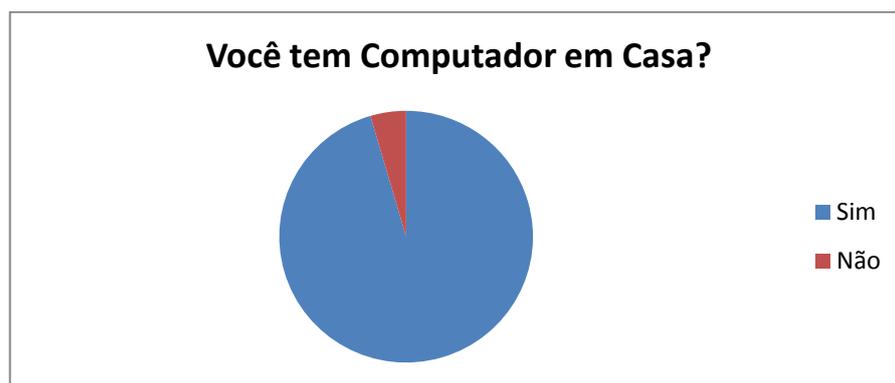


Figura 14: Computador em casa, apêndice – outubro 2012.

4.3.2 Acesso à Internet

Foi questionada a frequência do acesso à internet e os alunos responderam 72% que utilizam todos os dias, 31% uma vez por semana, 15% uma vez por mês, conforme ilustra o gráfico da figura 15.

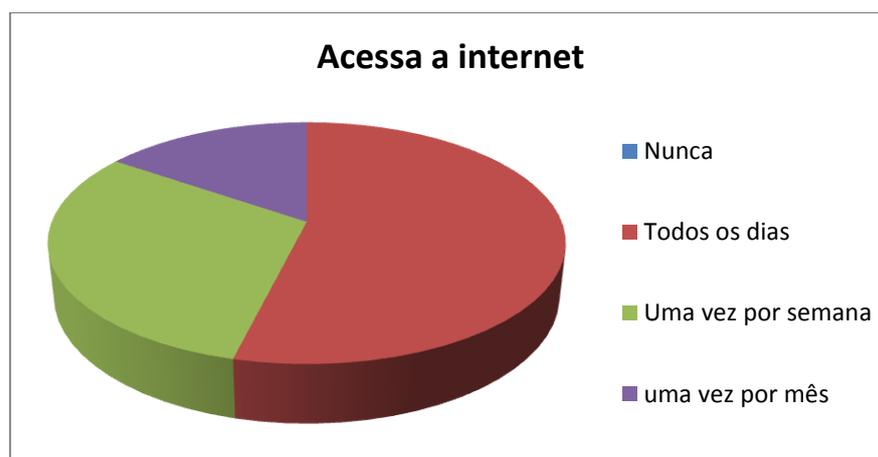


Figura15: Acessa a internet, apêndice – outubro 2012.

4.3.3 Softwares utilizados

Através do gráfico os alunos responderam que utilizam aplicativos e softwares, com isso observou-se que eles utilizam 25% o Word, também com 25% o Windows media player, seguido de 16% do Google Chrome, 9% o Power Point, 6% facebook, com 3% eles falaram do Internet Explorer, jogos e Paint, e com 2% mencionaram outros programas conforme o gráfico que ilustra a figura 16.

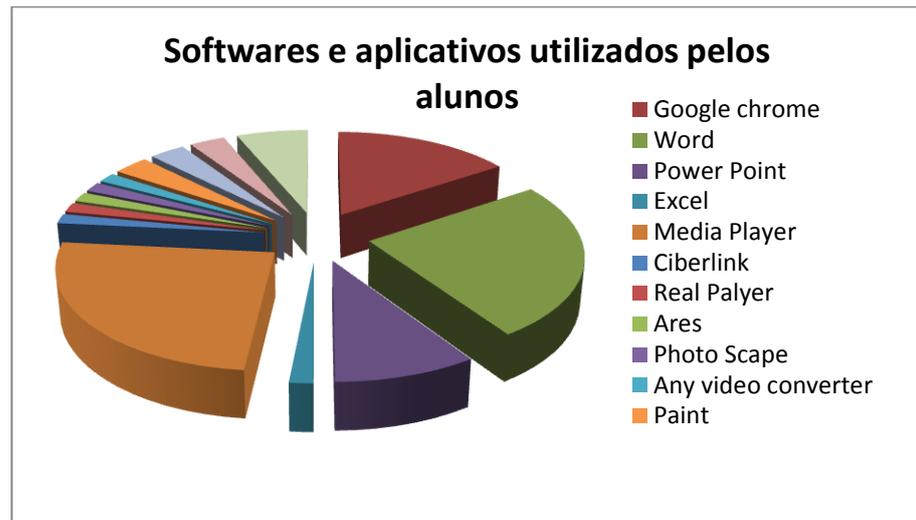


Figura 16: softwares e aplicativos, apêndice – outubro 2012.

4.3.4 Desenho Animado

Através da figura que ilustra o gráfico 17, procurou-se saber se os alunos gostam de desenho animado e com 100% das respostas eles responderam que sim.



Figura 17: Desenho Animado, apêndice – outubro 2012.

4.3.5 Gênero desenho Animado

Desta forma, também se procurou com isso, saber o gênero de animação e descobriu-se que os alunos preferem com 82% o desenho 3D e com 18% o desenho 2D, como mostra o gráfico da figura 18.

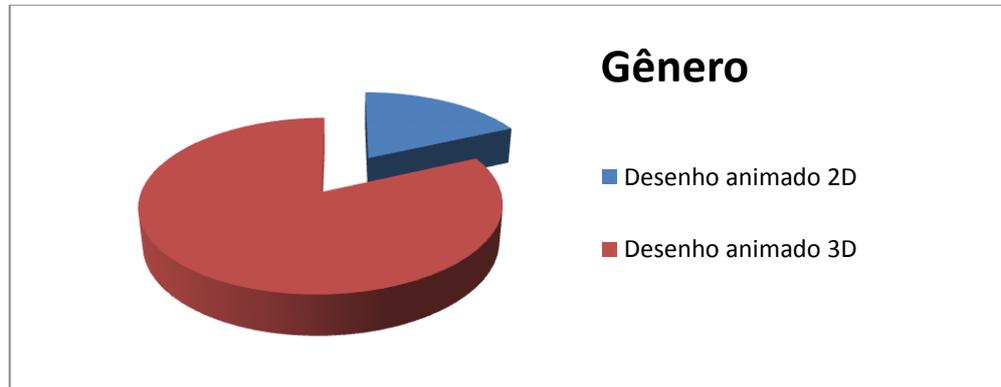


Figura 18: Gênero, apêndice – outubro 2012.

4.3.6 Frequência que assistem desenho animado na TV

Para saber a frequência em que os alunos assistem aos desenhos animados na Televisão, responderam o questionário conforme mostra o gráfico que ilustra a figura 19, onde 73% dos alunos disseram que assistem todos os dias e com 18% assistem uma vez por semana e 9% quando tem tempo.

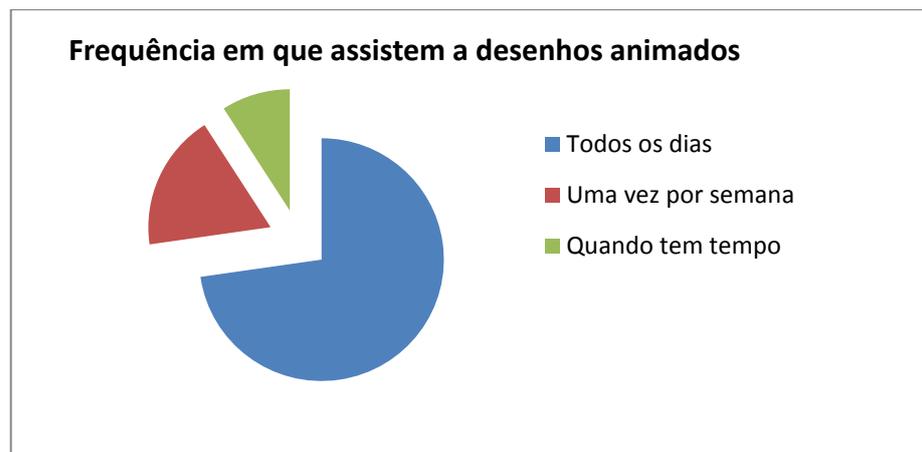


Figura 19: frequência em que assistem apêndice – outubro 2012

4.3.7 Conhecimento do Projeto Anima Curtas

Através da aplicação do Projeto Anima Curtas na turma da sétima série do ensino fundamental-séries finais, 100% dos alunos responderam que conheceram o Projeto Anima Curtas, conforme apresentado no gráfico da figura 20.

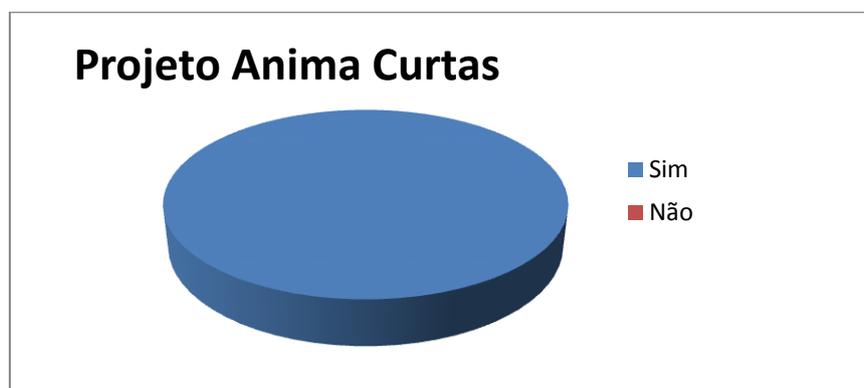


Figura 20: Projeto Anima Curtas, apêndice – outubro 2012.

4.3.8 Realização de um desenho animado através do Projeto Anima Curtas

Conforme aplicação do Projeto Anima Curtas na turma 100% dos alunos responderam que realizaram um desenho animado através do Projeto Anima Curtas, como é apresentado no gráfico da figura 21.



Figura 21: Realizou um desenho animado, apêndice – outubro 2012.

4.3.9 Impressão do Projeto Anima Curtas

A partir da aplicação do Projeto Anima Curtas eles relataram no questionário através de registros escritos, onde foi possível tabular as respostas que foram descritas em itens, conforme gráfico que ilustra a figura 22, e assim pode ser compilado os dados que se apresentam desta forma: 43% falaram ter aprendido a fazer um desenho animado, 27% disseram ter adquirido conhecimento sobre o tema, 11% divertido, 8% interessante, 5% uma experiência interessante e também 5% trabalharam com as tecnologias.

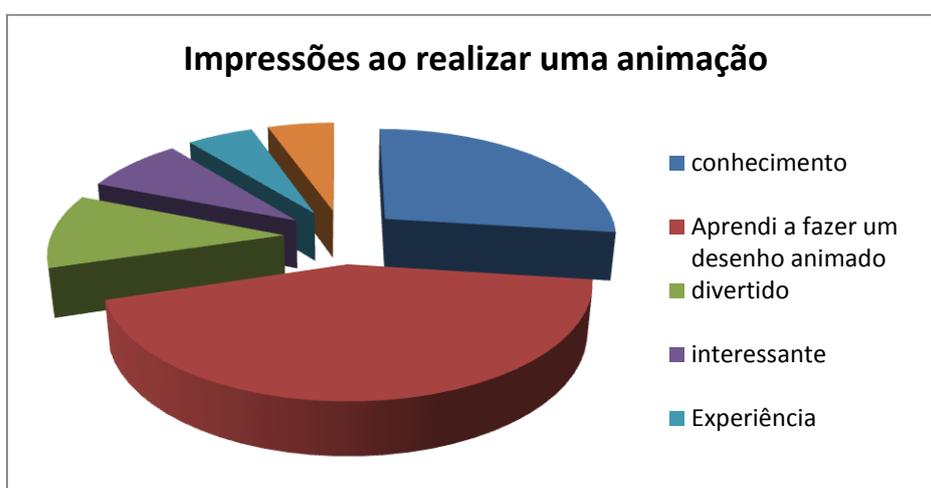


Figura 22: Impressões, apêndice – outubro 2012.

4.3.10 Importância das Tecnologias na experiência de produzir um desenho animado

Através da experiência que os alunos tiveram com o Projeto Anima Curtas, responderam 100% que é importante o uso das tecnologias para realizar o desenho animado na sala de aula, conforme ilustra a figura 23.

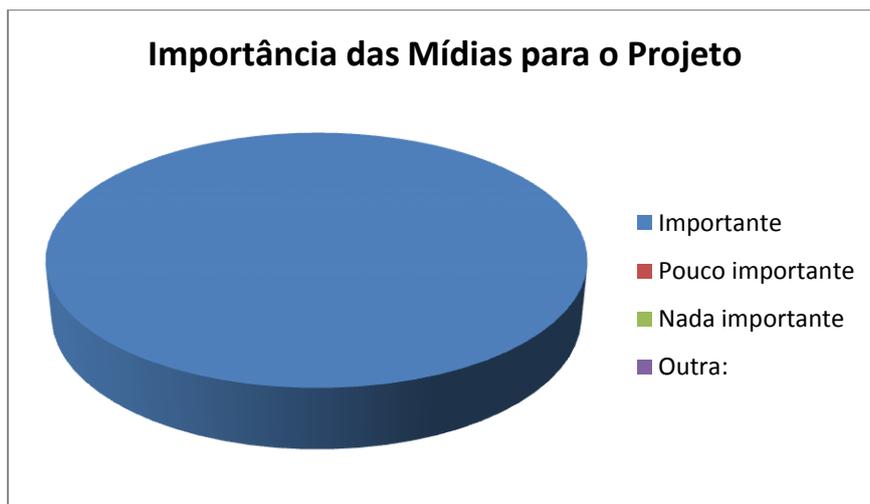


Figura 23: Importância, apêndice – outubro 2012.

4.3.11 Mídias Utilizadas no Projeto

Os alunos identificaram as mídias e as tecnologias utilizadas durante o Projeto Anima Curtas e através do questionário pode-se comprovar que eles assinalaram todas elas como mostra o gráfico da figura 24.



Figura 24: Mídias Utilizadas, apêndice – outubro 2012.

4.3.12 Realização de um desenho Animado através do Projeto Anima

Como mostra a figura 25, 30% os alunos consideraram que a produção de um desenho animado é uma tarefa criativa, 26% contribuiu para o fortalecimento das relações, 24% assinalaram que favorece a autoestima e 20% diz ser uma tarefa significativa. Ninguém respondeu que esta tarefa foi nada criativa e também que não favorece para o fortalecimento das relações.

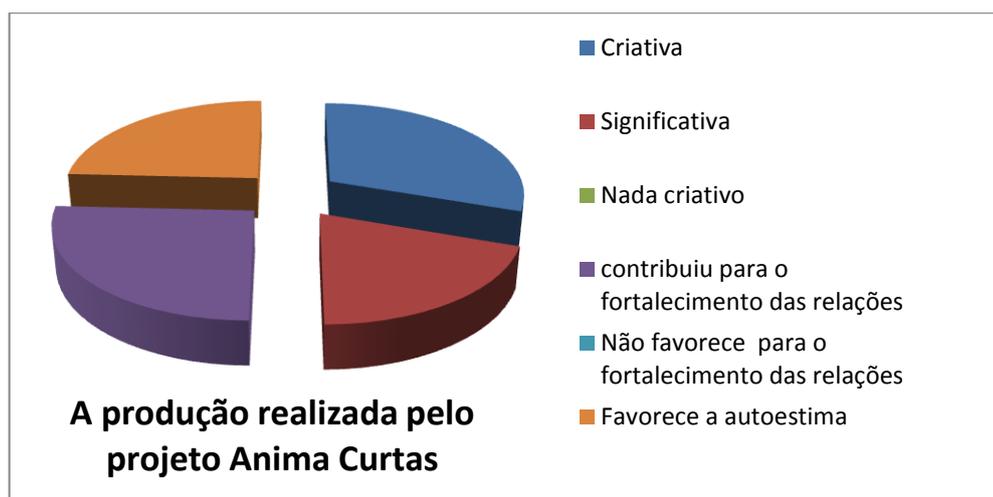


Figura 25: Produção Realizada, apêndice – outubro 2012.

4.3.13 Importância de aprender a linguagem do desenho animado na escola

A partir deste questionário, 73% dos alunos disseram que consideram muito importante aprender a linguagem do desenho animado, 27% consideram importante, sendo que nenhum aluno considerou pouco importante e que não considera importante esta experiência com o desenho animado na sala de aula, conforme mostra a figura do gráfico 26.

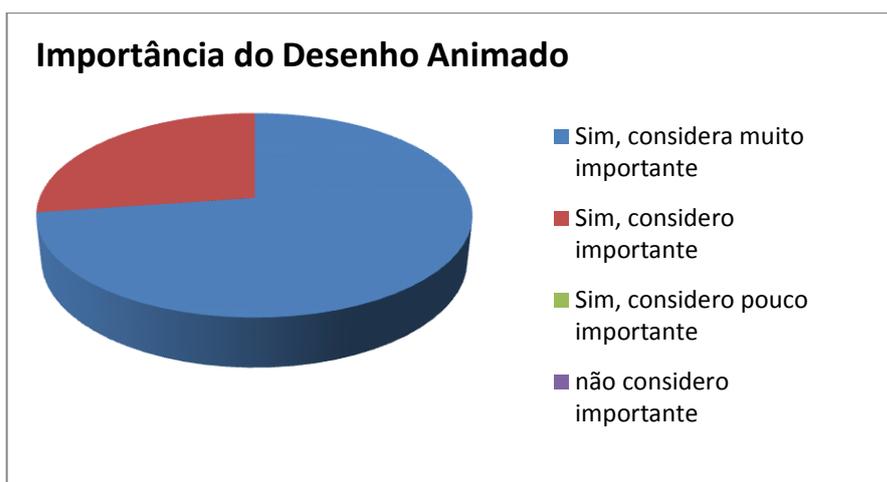


Figura 26: Importância, apêndice – outubro 2012.

4.4 ANÁLISE E DISCUSSÃO

Este capítulo tem por objetivo analisar os dados e apresentar as informações colhidas procurando comparar e confrontar as informações levantadas com os conceitos desenvolvidos na fundamentação teórica. Conforme mencionado na introdução do trabalho o desenho animado pode contribuir com o desenvolvimento de formação intelectual do ser humano, promovendo a expressão, comunicação, interdisciplinaridade, às diversas inteligências e a fortalecer o relacionamento. Com base no objetivo geral deste trabalho, procurou-se relatar a experiência do desenho animado com uma turma de sétima série do ensino fundamental – séries finais numa escola pública e com os objetivos específicos que nortearam a pesquisa foram obtidos resultados muito significativos desta proposta desenvolvida.

Depois da descrição do trabalho de pesquisa e a análise do questionário aplicado, se observou através deste grupo que todos os alunos assistem diariamente desenho animado na Televisão, sendo que ninguém disse que não gosta deste gênero de linguagem, a maioria afirma acessar a internet diariamente, utilizam diversos softwares. Como todos os alunos passaram pelo Projeto Anima Curtas e realizaram um desenho animado se expressando através das tecnologias proporcionadas, assim verificou-se que foi uma atividade criativa e que contribui

para a valorização do trabalho em grupo e o fortalecimento das relações, favorecendo assim a autoestima conforme a aplicação do questionário. Através disso, as tecnologias oportunizadas pelos professores fazem a diferença em sala de aula, pois proporcionam uma experiência mais envolvente neste processo de ensino aprendizagem como mostra o questionário aplicado. Aqueles educadores que utilizam as mídias na sua disciplina relatam que o educando se envolve muito mais com o conteúdo e que eles interagem de forma mais criativa com os assuntos de aula. No entanto, alguns dizem não utilizar as mídias em suas aulas, neste sentido, vários professores relataram que a escola não tem um projeto político pedagógico. Através da pesquisa se percebeu que os educadores tiveram dificuldade em identificar as tecnologias na escola, muito por não conhecer estas mídias disponíveis no ambiente escolar acabam não utilizando na sua prática pedagógica. Com relação ao desenho animado os professores afirmam conhecer a maioria das técnicas de animação e que já pensaram como é feito um desenho animado, nesta perspectiva acham possível fazer uma animação na sala de aula e inclusive de realiza-la de forma interdisciplinar. A falta de capacitação, muitas vezes, impede de utilizar o audiovisual como uma ferramenta de expressão na sala de aula de acordo com o que os educadores apontaram no questionário.

Por fim, as tecnologias estão mudando o modo como nos relacionamos com a linguagem, portanto o educador precisa estar atento às mídias que fazem parte do contexto escolar, pois os alunos estão se relacionando cada vez mais com as Tecnologias. Desta forma, as mídias proporcionam uma experiência de ensino aprendizagem que promovem as relações entre Educador e Educando e assim utiliza-las na prática pedagógica pode ser um instrumento significativo para esta troca de conhecimento que envolve o ensino aprendizagem.

5 CONCLUSÃO

Através das TICs o mundo esta mudando, as fronteiras foram quebradas e com isso a linguagem sofreu profundas transformações. Hoje as tecnologias possibilitam que os sujeitos se expressem de forma mais globalizada, permitindo uma comunicação ampla com o mundo. Antigamente a televisão limitava o potencial criativo e não permitia a interatividade. Com a chegada da internet e a criação de softwares o individuo se tornou autor das suas próprias ideias e com isso passou a compartilha-las com outros sujeitos.

Atualmente as tecnologias estão revolucionando nossa linguagem e a chegada das mídias na escola é instigante e ao mesmo tempo “assustador”, pois os educadores sabem da importância de utiliza-las em suas aulas para promover um ensino mais envolvente e criativo, no entanto “assustador” por nem todos os professores estarem preparados para utiliza-las em sala de aula. Para alguns educadores falta conhecer o potencial das TICs para usarem de modo seguro e assim aproveitar o máximo desta linguagem que também deve ser utilizada como uma ferramenta de criação e de expressão e assim promover as relações interpessoais e intrapessoais neste processo de ensino aprendizagem.

Através disso, não é possível admitir que os educadores somente utilizem o livro didático, o giz e o quadro em suas aulas, para isso é interessante que o professor tenha sabedoria para mesclar estes meios com as TICs. Aproveitar outras ferramentas tecnológicas para oportunizar novos meios de expressão é uma tarefa que desenvolve novas relações no grupo e oportuniza um conhecimento que vai além do livro, pois a educação com as mídias envolve imagens, sons, animações, sites e interações que são fundamentais para tornar o sujeito um ator de sua aprendizagem e de suas descobertas.

Portanto, um projeto político pedagógico com as mídias na escola deve ser uma saída para ajudar o professor neste processo de aprendizagem, pois assim o educador poderia aprender o potencial das TICs, entretanto, esta realidade “parece” estar longe, pois somente algumas escolas perceberam o potencial das mídias na educação. Embora o governo promova uma inserção destas tecnologias no espaço

escolar, incentivando programas para que os professores, estados e municípios adquirirem estes equipamentos, convêm lembrar que ainda falta muito, pois alguns gestores e também educadores estão despreparados para o uso destas tecnologias. Esta mudança é lenta, porém estes indicadores mostram que a educação precisa mudar para promover um ensino mais significativo no contexto escolar.

Através disso, a experiência do projeto Anima Curtas (conforme anexo A), realizada na disciplina de arte com as tecnologias que estão na escola, mostra que é possível produzir um curta animado através de um planejamento do professor com as TICs. Esta proposta realizada com a sétima série do ensino fundamental mostrou-se possível, pois reuniu as diversas mídias, não só as digitais, mas também as ferramentas tradicionais de ensino, conseguindo assim promover este encontro que caracteriza o antigo e o novo. Portanto, este projeto foi significativo, pois através deste produto final os alunos vivenciaram todo um processo que foi com isso compartilhado através das redes sociais e do blog, permitindo que novos grupos conhecessem esta vivência realizada pela turma, possibilitando assim que eles fossem coautores da sua própria história.

Através das tecnologias disponíveis em computadores, celulares smartphones e tablets, os programas e aplicativos destes aparelhos e da internet 2.0, transformam as relações entre as pessoas, grupos e comunidades e a escola tem um papel fundamental em identificar estas potencialidades e aproveitá-las neste processo educativo de ensino aprendizagem.

Para concluir este texto, fica a experiência deste Projeto como uma possibilidade entre várias outras vivências com as TICs em sala de aula. Portanto, fica o convite para analisar e refletir sobre o uso destas tecnologias na escola proporcionada por este curso de pós-graduação em Mídias na Educação.

5.1 TRABALHOS FUTUROS

O Projeto Anima Curtas na escola pretende desenvolver uma proposta para todo o ensino fundamental, EJA e Ensino Médio. Neste sentido, se visa realizar propostas pedagógicas com o uso do vídeo e desenho animado. Portanto, pretende-se estender o Projeto através de conteúdos de arte que motivem o estudo da

animação. Neste sentido, as mídias são fundamentais por permitirem uma experiência de aprendizagem que favorecem aos sentidos humanos. Sendo assim, as mídias também são um suporte de expressão e criatividade que possibilitam uma visão interdisciplinar. Os temas transversais também podem motivar a experiência com o desenho animado. Com isso, o Projeto Anima Curtas, pode ser trabalhado de forma integrada com outras disciplinas do currículo escolar. Com as Mídias, pretende-se explorar o Projeto nas redes sociais divulgando o trabalho com animação, a fim de motivar mais educadores a incentivar esta forma de expressão. Através das redes sociais, estimular criação de grupos virtuais de estudo sobre o desenho animado, ampliando a experiência com outros grupos, debatendo sobre a produção desta linguagem. Assim, pretende-se formatar na disciplina de artes uma abordagem com o desenho animado utilizando as diversas mídias em todas as séries do Ensino Fundamental – séries finais e Ensino Médio nas escolas em que atuou.

Com isso se faz necessário promover o desenho animado através de aplicativos da internet em turmas dos diversos níveis de ensino. Outra possibilidade será oportunizar softwares de animação 3D, para isso existem alguns programas como o Blender 3D e Alice que podem ser utilizados no contexto escolar por apresentarem uma licença livre e atender a plataformas do Linux e o Windows.

Em outros projetos futuros incentivar um festival de desenho animado na escola, oferecendo oficinas, palestras e cursos para a comunidade escolar a fim de divulgar a cinema de animação nas escolas como ferramentas pedagógicas de ensino. Enfim, muitas são as intenções que movem este trabalho que pode ser estendido para outros espaços educativos, pois o desenho animado é um campo que pode ser explorado como uma forma de expressão e motivador neste processo de ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte/educação contemporânea: Consonâncias Internacionais** – 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.

COIMBRA, José de Ávila Aguiar. **Considerações sobre a interdisciplinaridade. In: Interdisciplinaridade em Ciências Ambientais.** São Paulo: Signus, 2000, p.58.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários a Prática Educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996. p.95

GADOTTI, Moacir. **O que é ler? Leitura: teoria e prática,** Campinas, 1, n. 0: 16-17, nov 1982.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos e BEHRENS, Marilda. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica.** São Paulo, Papirus Editora, 2000.

_____. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá,** p.13-27 (com pequenas alterações). 2007.
<<http://www.eca.usp.br/moran/desejamos.htm>> Acesso: 29 de outubro de 2012.

_____, **Comunicação & Educação - Revista do Departamento de Comunicações e Artes da ECA-USP.** São Paulo, (2): 27 a 35, .jan./abr. 1995.
Disponível em:<
<http://revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/3927/3685>> Acesso: 6 de novembro de 2012

_____. **Tablets e Netbooks na educação.** 2011© *Todos os direitos reservados Design - Lusana Veríssimo.* Disponível em:<
<http://www.eca.usp.br/moran/tablets.pdf>> Acesso 10 novembro de 2012

_____. **Projeto Politico-Pedagógico da Escola Cidadã. Construindo a Escola Cidadã – Projeto Político-Pedagógico.** Brasília: Seed/MEC. Série de Estudos de Educação a Distância, 1998. p.17. Disponível em:< <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/viewArticle/3927>> Acesso em: 29 de outubro de 2012.

_____. **Aprendizagem que Vale a Pena. Texto do livro A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.** Papirus, cap. 3, p. 73-74, texto

revisado e ampliado. Disponível em: < <http://www.eca.usp.br/prof/moran/vale.pdf> >. Acesso: 28 de outubro de 2012.

_____ **O Vídeo na Sala de Aula. Comunicação & Educação.** São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995. Disponível: < <http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm> > Acesso em 15 de novembro de 2012.

_____ **As mídias na educação. Texto do livro: Desafios na Comunicação Pessoal.** 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007, p. 162-166. Disponível em: < http://www.eca.usp.br/prof/moran/midias_educ.htm>. Acesso: 27 de novembro de 2012. Acesso em 18 novembro de 2012.

JÚNIOR, Alberto Lucena – **Arte da Animação. Técnica e Estética através da História.** 3. Ed. São Paulo: Senac, 2001.

MARTIANI, L. A. **O vídeo e a pedagogia da comunicação no ensino universitário.** In: PENTEADO, H. L. Pedagogia da comunicação – Teorias e Práticas. Ed. Cortez, 1998. p. 151 - 195.

MARTIN-BARBERO, J. **Novos regimes de visualidade e descentralizações culturais.** In: Mediamente! Televisão, cultura e educação. Brasília: Secretaria de Educação a Distância, Ministério da Educação. 1999, p. 22.

MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura.** São Paulo: Brasiliense, 1994, p.12.

MELO, Antonio Carlos. **Estruturas Narrativas de Hipermídia: Uso e Interações Contemporâneas e as novas tecnologias na educação.** Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2008. Disponível em:< http://www.sapientia.pucsp.br/tde_arquivos/33/TDE-2008-09-03T06:46:14Z-6296/Publico/Antonio%20Carlos%20de%20Melo>. Acesso em: 20 de outubro de 2012.

MONTEIRO, E. O Que Crianças e Professores são Capazes de Fazer Com: uma ideia na cabeça e uma câmera na mão. Disponível em: <<http://scholar.google.com.br/url?sa=U&q=http://www.eca.usp.br/nucleos/nce/pdf/041.pdf>> Acesso em 08 de outubro de 2012

PILLAR, Analice Dutra. **A educação do olhar no ensino das artes.**/ organizadora Analice Dutra Pillar. Porto Alegre: Mediação, 1999, p.12.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. São Paulo: Papyrus, 1997, p. 12.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia Científica**. 3ª ed. São Paulo: Edições Loyola, Brasil, 2002, p. 13.

SÁNCHEZ, Francisco Martinez. **Os meios de comunicação e a sociedade**. In: Mediatemente! Televisão, cultura e educação. Brasília: Secretaria de Educação a Distância, Ministério da Educação. 1999, p. 71

SHEWBRIDGE, W.; BERGE, Z. L. The role of theory and technology in learning video production: the challenge of change. *International Journal on E-Learning*, 3.1, p. 31-39, jan/mar. 2004.

TRISCIUZZI, L & CAMBI, F. **L'infanzia nella società moderna**. Roma: Editori Riuniti, 1989.

VARGAS, Ariel, Heloísa Vieira da Rocha, Fernanda Maria Pereira Freire. **Promídia: produção de vídeos digitais no contexto educacional**. CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação: V. 5. Nº 2, Dezembro, 2007. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo10/artigos/1bAriel.pdf>>. Acesso em: 06 outubro de 2012.

WACHTEL, Edward. *The First Picture Show: Cinematic Aspects of Cave Art*.

WITHE, R. **A tendência dos estudos de recepção**. *Comunicação & Educação*. São Paulo (13) 41 a 46, set/dez. 1998, p. 65.

APÊNDICE - QUESTIONÁRIO DESENHO ANIMADO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Olá, meu nome é Márcio estudante da pós-graduação em Mídias na Educação. Estou realizando uma pesquisa com objetivo identificar a importância do uso das mídias na educação. Em particular a produção de Audiovisual como uma ferramenta criativa na elaboração de mensagens que podem proporcionar uma experiência significativa no ambiente escolar, promovendo relações interpessoais e intrapessoais.

Você estaria disposto a responder algumas perguntas sobre esta importante estudo?

Por favor, sinta-se livre para expressar suas opiniões, porque não há respostas corretas e incorretas (respostas certas e erradas) o importante é a sua opinião.

O questionário não será marcado de qualquer maneira que possa identificá-lo (confidencialidade), deixando livre para sua contribuição.

Nome da ESCOLA:

Qual dos Ensinos você atua?

() Ensino Fundamental () Ensino Médio () Ambos () Outro

Quais as disciplinas que leciona:

Carga horária semana total: _____

QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES

1. Escola possui Laboratório de Informática?
() Sim
() Não

2. Quais as Tecnologias disponíveis na escola?
() Tv com Vídeo.
() Projetor Multimídia.
() Wi-fi.

- Filmadoras
 - Kit Multimídia (Web Cam e Microfone)
 - Outros: _____
3. Você utiliza alguma mídia nas suas aulas?
- Sim Quais _____
 - Não
4. Na escola onde leciona existe algum programa Político Pedagógico com as Tecnologias?
- Sim.
 - Não.
 - Outra: _____
5. Você utiliza o desenho animado em Sala de Aula? Qual frequência?
- Não utilizo.
 - Utilizo diariamente.
 - Utilizo semanalmente.
 - Utilizo mensalmente.
6. Quais desses, você utiliza em aula com seus alunos?
- Desenho Animado.
 - Filmes.
 - Documentários.
 - outros: _____
7. Você já ouviu falar de:
- Stop Motion.
 - Animação digital.
 - Animação 2D.
 - Animação 3D.
 - não sabe.
 - Outra: _____
8. Você já pensou como é feito um desenho animado?
- Sim, gostaria de saber como é feito.
 - Não gostaria de saber como é feito.
 - outra: _____
9. Você acha possível fazer um desenho animado em Sala de Aula?
- Sim, acho possível fazer um desenho animado em sala de aula.
 - Não acho possível fazer um desenho animado em sala de aula.
 - outra: _____

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Olá, meu nome é Márcio estudante da pós-graduação em Mídias na Educação. Estou realizando uma pesquisa com objetivo identificar a importância do uso das mídias na educação. Em particular a produção de Audiovisual como uma ferramenta criativa na elaboração de mensagens que podem proporcionar uma experiência significativa no ambiente escolar, promovendo relações interpessoais e intrapessoais. Você estaria disposto a responder algumas perguntas sobre esta importante estudo? Por favor, sinta-se livre para expressar suas opiniões, porque não há respostas corretas e incorretas (respostas certas e erradas) o importante é a sua opinião. O questionário não será marcado de qualquer maneira que possa identificá-lo (confidencialidade), deixando livre para sua contribuição.

ESCOLA:

SÉRIE:

TURNO:

QUESTIONÁRIO PARA ALUNOS

1. Você tem computador em casa?

2. Você acessa a internet? Com que frequência?

- () Nunca acesso a internet.
() Sim, acesso todos os dias.
() Sim, acesso uma vez por semana.
() Sim, acesso uma vez por mês.
() Outra: _____

3. Quais programas (softwares) que você utiliza? Por quê?

4. Você gosta de Desenho Animado?
() Sim, eu gosto de Desenho Animado.
() Não gosto de Desenho Animado.
5. Qual o Gênero de desenho Animado que você mais gosta?
() Desenho animado 2D.
() Desenho animado 3D.
() Outra: _____
6. Qual é a frequência que você assiste desenho animado na TV?
() Todos os dias.
() Uma vez por semana.
() Mensalmente.
() Não assisto desenho animado.
() Outra: _____
7. Você conhece o Projeto Anima Curtas?
() Sim, conheço o Projeto Anima Curtas.
() Não conheço o Projeto Anima Curtas.
() Outra: _____
8. Você já fez um desenho animado na sua escola através do Projeto Anima Curtas?
() Sim
() Não
() outra: _____
9. Relate sua impressão, caso, tenha feito um desenho animado em sala de aula:
- _____
- _____
- _____
- _____
10. Qual a importância das Tecnologias na experiência de produzir um desenho animado?
() Importante.
() Pouco importante.
() Nada Importante.
() outra: _____

