

DESVELANDO NOVOS CENÁRIOS: A FORMAÇÃO DO ESTUDANTE DE PEDAGOGIA DA UFPI NA PRODUÇÃO DE FILMES DE ANIMAÇÃO

Autor: Luzia Silva Alves; Co-autor: Eduarda Ingrid de Andrade Oliveira; Co-autor: Wallison Brandão Vieira; Orientador: Prof^o Dr^o Samuel Pires de Melo

*UFPI-Universidade Federal do Piauí-Campus Parnaíba-Pi-luziaaraujo1989@gmail.com
UFPI-Universidade Federal do Piauí-Campus Parnaíba-Pi-eduardaingred1@gmail.com
UFPI-Universidade Federal do Piauí-Campus Parnaíba-Pi-wallisonbran18@gmail.com
UFPI-Universidade Federal do Piauí-Campus Parnaíba-Pi-samuelmelo@ufpi.edu.br*

Resumo: O presente artigo apresenta um relato de experiência de um estudo de caso sobre a formação de estudantes de pedagogia da universidade federal do Piauí (UFPI)/ Campus Parnaíba, que estão aprendendo a produzir filmes de animação. Trata-se de uma pesquisa que tem como objetivo apresentar uma dimensão formativa inovativa, da animação como ferramenta de desenvolvimento pedagógico, para que possa se criar uma pedagogia própria a partir de todo o aprendizado que foi adquirido e das escolhas feitas durante o processo de criação das animações produzidas por esses alunos. A pesquisa realizada teve como sujeitos os alunos de pedagogia do terceiro período da UFPI. Pontua-se dentro da pesquisa que usando o cinema de animação, os estudantes possam considerar essa metodologia pedagógica, como mais um recurso didático de ensino e aprendizagem. Aborda-se a importância do cinema no ambiente escolar e para a educação. Através de um estudo bibliográfico foi possível ter um panorama do uso do cinema de animação como ferramenta pedagógica nas escolas, bem como um subsídio para se elaborar trabalhos. O referido estudo também pontuou que a utilização do cinema de animação contribuiu para a formação dos estudantes de pedagogia e no processo de aprendizagem dos mesmos.

Palavras-chave: formação; metodologia; cinema de animação e educação.

INTRODUÇÃO

O presente artigo trata de um estudo de caso sobre a experiência vivida pelos alunos na criação de filmes de animação. A proposta partiu do entendimento de que o uso do cinema de animação pode ser considerado uma ferramenta pedagógica na educação. Os alunos envolvidos foram do curso de pedagogia da universidade federal do Piauí, campus Ministro Reis Velloso, do terceiro período. A estratégia pedagógica foi apresentada pelo professor da disciplina sociologia da educação, onde grupos de alunos tinham de criar um filme de animação, baseando-se no tema desigualdades sociais, por meio dos teóricos estudados como: Bourdieu, Durkheim, Foucault, Marx, Charlot e Butler.

O processo de produção foi iniciado com um pré-projeto de animação, onde ficasse claro toda a construção das animações que iriam ser produzidas. O projeto deveria conter o título, resumo, pré-produção, método de animação, equipe de produção, cronograma e referências,

todo um processo em que todos os alunos deveriam desenvolver, para posteriormente se criar a animação.

A principal motivação para essa pesquisa foi buscar compreender como os alunos de sociologia da educação experimentaram a produção de uma animação, como proposta de ensino e aprendizagem e relatar os aspectos das experiências, e se de alguma forma ajudou ou ajudará em sua formação. A hipótese é de que os estudantes de pedagogia, ao ter contato com novas formas de ensino e aprendizagem, ampliam suas experiências de maneira fundamental para o exercício da prática docente.

Ao escolher pesquisar como os alunos de pedagogia da UFPI experimentaram a produção de um filme de animação e como toda essa experiência contribuiu para sua formação, buscou na internet trabalhos já realizados nesse campo, com o objetivo de problematizar o tema sobre o cinema de animação. O levantamento foi feito em periódicos e anais de congressos da área da educação como CONEDU, fundamentando a pesquisa e refletindo sobre sua relevância no âmbito educacional.

1 CINEMA DE ANIMAÇÃO E EDUCAÇÃO

Segundo Lucena Júnior (2005), a palavra animação é derivada do verbo latino *animare*, que significa “dar vida a”. Ampliando essa etimologia, pesquisadora Vieira (2008) afirma que o cinema de animação é arte de dar vida e movimento a objetos inanimados. Para compreender melhor como a animação chega na educação é importante relatar um pouco da história do cinema no Brasil. No início do século XX, o cinema já era considerado um apoio eficaz na educação. Mas o seu uso nas escolas ficava impossibilitado, pois era difícil ter acesso aos equipamentos. (FARIA, 2009, p.2).

A realidade é que a escola não acompanhou os passos da sociedade e ainda insiste em trabalhar com um sistema educacional calcado nas ideologias do século XVIII. O resultado que temos é o discurso da maioria dos professores sobre a falta de interesse e indisciplina por parte dos educandos. (VIEIRA, 2007, p.3).

Embora as escolas não tenham se apropriado do cinema, sua utilização está presente cada vez mais no âmbito educacional, o que pressupõe novas formas de se relacionar com o conhecimento, com uma nova perspectiva em que os estudantes de pedagogia precisam aprender, para criar situações em sala de aula que possam propiciar uma aprendizagem voltada para a criticidade e reflexibilidade. Segundo Freire (1998), a educação deve constituir-se por

meio de um ato coletivo, solidário, uma troca de experiências, em que cada envolvido discuta suas ideias e concepções.

Diante deste contexto, o professor, trazendo esta metodologia para alunos, está contribuindo para uma formação e aprendizagem que pode permitir conseqüentemente novas formas de gerenciar a aprendizagem dos futuros alunos, durante todo o processo da animação. Nessa experiência, os alunos tiveram três meses para produzir a animação, isso foi importante porque precisou aprender a fazer, conhecer os elementos básicos do cinema como a criação de planos, enquadramentos, tempo de ação de um personagem e compreender algumas técnicas da animação.

Durante as criações das animações, pode-se aprender técnicas e fazer usos de alguns aplicativos como o *muan* e de materiais audiovisuais (celulares com câmera, computador), possibilitando a criação dos próprios trabalhos.

Conhecendo os bastidores e interagindo com meios tecnológicos de produção, as crianças e os jovens são capazes de desenvolver seus próprios trabalhos. Com essa ideia básica, os educadores têm adotado a chamada educomunicação, que consiste em fazer o aluno produzir comunicação, incluindo vídeos, jornais, rádio, sites, entre outros, para que ele possa, aprendendo como se faz, ser capaz de interagir de outra forma com o que vê, lê e ouve. (VIEIRA, 2008, p.138)

Sendo assim, acredita-se que a animação pode estar dentro de todos os meios, podendo ter uma maior interação com os alunos das salas de aula, por que

Privilegia a apreensão de aspectos do cotidiano, utilizando como propriedade diferentes linguagens e conexões visuais, auditivas e narrativas, para chegar por meio da fantasia, da imaginação e da sensibilidade, ao receptor. Por toda essa sua forma é que as animações não podem ficar longe da sala de aula. (VIEIRA, 2008, p.144)

Diante dessa realidade Bergala (2008), no livro *A hipótese-cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola*, ressalta a importância do gosto pelo cinema, que só pode acontecer colocando os alunos em contato com a arte cinematográfica, assistindo a diferentes filmes, incluindo os clássicos, assim como acontece na literatura. E sobre a importância de alunos criarem o gosto pelo cinema o autor propõe que o cinema deve ser abordado na escola enquanto “obra de arte”, que entra na escola como experiência a parte, um elemento estranho e perturbador dentro da instituição escolar. Para Bergala (2008) a escola

deve aceitar que o processo leva tempo, talvez anos, e assumir que seu papel não é concorrer com as leis e os modos de funcionamento do entretenimento mas, ao

contrário, aceitar a alteridade do encontro artístico e deixar a necessária estranheza da obra de arte fazer seu lento caminho por si mesma, por uma lenta impregnação, para a qual é preciso simplesmente criar as melhores condições possíveis. (BERGALA, 2008, p.65)

Acredita-se que a relação dos alunos com a cultura do cinema de animação é importante para perceber que, como pedagogos, pode-se adotar várias formas de despertar no aluno o gosto pelo cinema e promover aulas mais estimulantes, criativas e propiciar novas descobertas, possibilitando pensar as realidades socioculturais, ampliando assim os conhecimentos curriculares, mas também extracurriculares.

2. METODOLOGIA

Para pesquisar sobre o processo de criação das animações realizadas pelos alunos de pedagogia, a metodologia utilizada foi a abordagem qualitativa. Para Godoy (1995, p.62-63), a abordagem qualitativa possui características, tais como: o estudo empírico é realizado no seu ambiente natural, pois os fatos sociais têm que ser observados e analisados inserido no contexto ao qual pertencem, através de contato direto.

Diante desse contexto, a própria prática de pesquisa é uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. Baseando-se no conceito do que seja uma pesquisa qualitativa, o estudo traz consigo interpretações dos fenômenos, o contato direto com o ambiente e o objeto de estudo em questão, e todas as questões foram estudadas no ambiente em que elas se apresentam sem qualquer manipulação intencional do pesquisador.

No desenvolvimento deste trabalho foram realizadas observações dos participantes no ambiente da sala de aula, dos corredores e outros espaços em que se pensaram e produziram as animações. Além disso, durante as exibições das animações pode-se acompanhar e observar todos os filmes produzidos, assim como também houve a observação participante destes autores na produção da animação. Segundo Spradley (1980, p. 33), a observação participante permite-nos observar as atividades das pessoas, as características físicas da situação do ponto de vista social e o que nos faz sentir o facto de fazermos parte integrante daquela realidade.

Durante a exibição ficou perceptível a falta de experiência com o uso da tecnologia para a edição e produção da animação, onde também foram ouvidos os relatos dos próprios alunos e através de entrevistas individuais semi-estruturadas, uma das técnicas utilizada para a coleta

de dados e que possibilitou alcançar um dos objetivos que era, obter as informações mais relevantes que pudesse colaborar com este ensaio.

Para Manzini (1990/1991, p. 154), “a entrevista semi-estruturada está focalizada em um assunto sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista”. Para o autor essa forma de entrevista possibilita um leque de respostas mais abertas e espontâneas, pois a entrevista não é fechada, logo não condiciona as respostas dos entrevistados de forma padronizada.

A turma em que foi realizada a referente pesquisa continha 38 alunos e que foram divididos em grupos para que fosse realizada a produção e criação das animações, sendo assim, foram criados 6 grupos. Para a entrevista e como instrumento de coleta de dados, foram realizadas entrevistas com 6 alunos, no caso foi selecionado um representante de cada grupo. As entrevistas tiveram uma duração média de 40 minutos, foram gravadas e, posteriormente, transcritas para então serem analisadas. Durante a exibição das animações foram relatados os desafios que os alunos se depararam durante a construção do mesmo.

Para obter mais informações sobre o estudo e explorar mais amplamente algumas questões, utilizou-se da técnica análise de conteúdo, que foi empregada para analisar as entrevistas ou observado pelo pesquisador. Segundo Bardin (1977), análise de conteúdo é um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constantes aperfeiçoamentos, que se aplicam a “discursos” (conteúdos e continentes) extremamente diversificados. Nesse sentido é constituída de uma metodologia que descreve e interpreta todos os documentos coletados, o que leva a formulação de um conjunto de descrições de forma sistêmica, proporcionando uma interpretação e compreensão num nível mais elevado que uma simples leitura. Bardin (1997) também ressalta a importância do rigor na utilização da análise de conteúdo, a necessidade de ultrapassar as incertezas, e descobrir o que é questionado.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir da realização e processo de consolidação dos filmes de animação pelos grupos, foi oportunizado vivenciar, protagonizar e observar como esse instrumento pode ser um mecanismo metodológico na formação docente, exigindo um minucioso e detalhado trabalho. Partindo desse pressuposto, foram elencados questionamentos referentes a experiência, aos contributos e os percalços na implementação e construção do mesmo.

Os entrevistados descreveram como foi a experiência de vivenciar e efetuar a elaboração dos filmes de animação. A partir das vivências, pode se perceber e pontuar os contributos e benefícios imediatos e posteriores que essa modalidade metodológica propicia na formação do discente do curso de pedagogia, tal como a do docente responsável pela disseminação dessa metodologia.

“Em relação a vida acadêmica, eu creio que essa experiência me fez ver que tudo vai dar certo, mesmo quando parecer que não vai dar nada, porque para as nossas expectativas, então é isso, mostra que as coisas sempre vão dar certo.” **Representante do A.**

É elucidado que embora seja uma modalidade metodológica relativamente nova, o estranhamento inicial dá lugar uma perspectiva mais otimista. Na medida que se vai construindo o filme de animação, toda a complexidade de elaboração é silenciada pela gradativa e construtiva prática, desmitificando assim, a ideia de impossibilidade de implementação do novo.

“E aí, enquanto pedagogos, a gente pode aplicar essa animação na nossa sala de aula, para que os nossos alunos, eles tenham sua criatividade cada vez mais estimulada, porque se a gente pode se superar, eles também podem, então é legal a gente ir se descobrindo através de uma produção de uma animação, eu acho que foi isso.” **Representante do grupo B**

Na afirmação, é enaltecido os impactos que a criação e utilização do filme de animação pode consolidar tanto na implementação como docente, com o estímulo a criatividade e superação, além é claro da abertura para o senso de reflexão e criticidade, quanto para um aprimoramento e instrumentalização na formação discente, evidenciando a dinamicidade da aplicabilidade desse método pedagógico (VIEIRA, 2008).

“Essa experiência com certeza ajudou e ajudará muito durante a minha formação enquanto acadêmica de pedagogia, uma vez que quando estiver de fato atuando na educação básica posso muito bem aliar esse tipo de trabalho com alguma disciplina e estar chamando a atenção dos meus alunos para que eles assim como eu possam descobrir potencialidades que de alguma forma ajudará também a eles em suas formações.” **Representante do grupo C**

Nesse relato se percebe a progressividade que esse recurso pedagógico pode ter na formação do indivíduo, possibilitando um aprimoramento desse último, sendo um acréscimo valioso na construção do conhecimento para os todos envolvidos no processo, tanto por ser uma metodologia educacional multidisciplinar quanto pelo seu caráter lúdico e cativante que instiga não só uma reflexão, mas, também uma autorreflexão a partir da criação e/ou exposição e assimilação da perspectiva do filme de animação (VIEIRA, 2007).

“Sim a animação, essa experiência com a animação contribuiu muito para a gente enquanto discente né, que a gente enquanto professor tem que saber sobre, ficar antenado sobre essas

tecnologias, e esse método que também serve pra gente tá repassando conteúdo em sala de aula”. **Representante do grupo D**

Nessa indagação se chama atenção para uma das vantagens desse recurso didático, que é a mesclagem entre o âmbito educacional e as tecnologias, nas suas mais variadas manifestações, tem-se um aprimoramento pedagógico, fundamental para a constante atualização docentes, já que a medida que a sociedade avança e se complexifica, os métodos e estratégias educacionais também necessitam de um aprimoramento e diversificação.

“Foi um trabalho de muita busca, de coisas totalmente novas, mas foi uma experiência única, pois acredito que poderei usa-la em diversas ocasiões dentro do meu curso e minha formação, e até mesmo fora”. **Representante do grupo E**

“foi uma experiencia contribuiu de forma positiva do ponto de vista agregador”.
Representante do grupo F

Observa-se que esse instrumento metodológico pode ser muito versátil, pois com uma mesma técnica se pode criar múltiplas perspectivas e pontos de vista, induzindo a uma flexibilidade compatível com várias situações e temáticas que, o discente e docente podem abordar, enriquecendo ainda mais os conhecimentos de forma conjunta, dinâmica e inovadora. Porém, se faz necessário pontuar as dificuldades e desafios que se apresentaram, para que essa produção audiovisual fosse efetivada, de maneira a atender os objetivos e temáticas propostas. Sendo os mesmos atribuídos ao docente, pois trata-se de uma experiencia nova (MILLIET, 2014).

“ Foi o momento das fotos né, foi trabalhoso tirar as fotos né, não foi difícil, foi fácil, porque eu gosto de tirar foto e tal, então não foi muito difícil, mas, foi trabalhoso né, porque foi cansativo, eu tive que tirar todas as fotos de cócoras ou encostada na grama, demorou muito, porque, mexia um pouquinho tirava foto, entendeu, então, foi muito trabalhoso essa parte demais. ” **Representante do grupo A**

Se percebe nessa indagação que, dentre as fases do processo de construção da animação, a etapa de tirar as fotos é um processo muito minucioso, embora a pessoa já tenha uma certa familiaridade no uso da câmera, deve se ater a todos os aspectos da imagem, sendo que o enquadramento, posicionamento e jogo de luz e sombra são fundamentais para que a noção de movimento e a qualidade da imagem se expressem da melhor maneira possível, exigindo assim do fotografo, se necessário, até um certo contorcionismo.

“Eu acho que não só no nosso grupo, mas, em todos os grupos teve um medo de que não ia conseguir produzir, não ia conseguir fazer os cenários, os bonecos, etc.” **Representante do grupo B**

Constata-se aqui, o receio com relação a criação e concretização dessa nova metodologia, pois a mesmo, exigia a produção manual de todos os instrumentos, desde a

confeção do cenário, passando pelos personagens até chegar na edição das fotos e construção da animação propriamente dita.

“As maiores dificuldades foram em relação ao fato de ser a primeira vez que estávamos trabalhando com essa proposta, além das dificuldades de manusear os programas durante a produção da animação.” **Representante do grupo C**

“Tivemos muitos desafios, desde a escolha do tema até realizar a animação de fato... O maior desafio foi, de fato, aprender a manusear os programas, por se tratar de algo que nunca tínhamos feito antes.” **Representante do grupo D**

Nesse relato, é mencionada a questão da não familiarização com essa técnica metodológica e o inusitado uso dos dispositivos, como é o caso do *storyboard*, muito utilizado na produção dos filmes de animação, além de outros. Exigiu-se uma atenção especial e o destrinchamento, quanto a aplicabilidade e mecanismo dos dispositivos de edição, já que a habilidade no manuseio dos mesmos, se dá impreterivelmente, pela prática. Na verdade, além de ser um recurso pedagógico recente, conta com outros aplicativos complementares para a sua construção. Se faz necessário o uso de aplicativos para edição de som, de imagem, de vídeo, além é claro, do dispositivo que mescla todas as edições pra produção da animação em si.

“A experiência com esse trabalho foi intensa, desde o início, até a entrega do projeto. Não queríamos criar um desenho manualmente, e aí veio a busca por programas de computador, todos tínhamos dificuldade de manusear “. **Representante do grupo E**

Nesse posicionamento nota-se que se pode optar entre fazer a animação de maneira mais manual, programas livres, ou com programas não gratuitos, porém que ofertam um período de testes gratuitamente, sendo que tanto em uma, como na outra modalidade, a construção e o manuseio necessitam de uma prática constante, além é claro, da preocupação com todo detalhamento de cada fase do processo.

“comecei a procurar softwares que funcionassem, O Muan não “rodou” foto alguma, O Movie Maker não consegui instalar. Fui para softwares Profissionais como o Adobe Premier, o Sony Vegas Pro e o Pro Show. Também sem sucesso. Finalmente achei um software muito bom chamado IcanAnimate 2, trata se de um software voltado para crianças, e enfim comecei animação.” **Representante do grupo F**

Nesse relato ficou evidente a importância dos testes com cada aplicativo e programa, desde editores de fotos como o *Sony Vegas Pro e Pro Show*, até os programas de animação como é o caso do Muan, do *Movie Maker* e do *IcanAnimate 2*, dentre outros, para que se tenha o mais compatível e eficiente. É através dessa verificação de compatibilidade consolida a toda formatação e acabamento fundamental para o processo de construção e efetivação do filme de animação.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção da animação como prática metodológica, é uma inovação no que se refere a associação de assuntos teóricos em sala, trazendo uma abordagem que trabalha os conteúdos ministrados de forma prática através do uso de tecnologias, possibilitando ao transmissor inventar e reinventar formas de produzir uma aula. O que nos levou a analisar como se deram os procedimentos, contributos e percalços que essa experiência proporcionou aos discentes e ao próprio docente, enquanto percursor desse método.

A partir do que foi levantado, vivenciado e observado, em todo o processo de elaboração dos filmes de animação, e aprofundado através das entrevistas, pode-se constatar que essa metodologia é uma nova forma de narrar na contemporaneidade, propiciando tanto uma formação diferenciada, como uma forma de se aprender na sociedade do conhecimento. Sendo que através da criação da animação, foi possível a construção de vários trabalhos com variadas temáticas socioculturais, gerando assim uma aprendizagem coletiva e dinâmica.

Diante desse contexto, essa abordagem tecnológica cada vez mais presente no âmbito educacional, pressupõe novas formas de se relacionar com o conhecimento, fazendo com que os discentes possam criar situações em sala de aula que propiciem uma aprendizagem voltada para a flexibilidade e criticidade. Nesse sentido, pode-se perceber que com a utilização dessa ferramenta metodológica, é possível construir uma nova percepção de que o professor pode também exercer um outro papel, diferente do estabelecido na hierarquia escolar, um papel de professor emancipado e autônomo, criando assim, uma pedagogia própria, sem medo de inovar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BERGALA, Alain. *A Hipótese-Cinema* – Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink; CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008.

FARIA, N.V.F. **Produção Cinematográfica na Sala de Aula: A Linguagem do Audio Visual no Ensino da Arte**. Universidade Federal de Juiz de fora. Colégio de Aplicação João XXI Brasil, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 25ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.

GODOY, Arilda Shmidt. **Pesquisa qualitativa- tipos fundamentais**. Revista de empresas. São Paulo: ERA, 1995.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da animação**. 2º ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005. 456p.

MANZINI, Eduardo José. A entrevista na pesquisa social. **Didática**, São Paulo, v. 26/27, p. 149-158, 1990/1991.

MILLIET, Joana sobral. **Pedagogias da animação: professores criando filmes com seus alunos na escola**. 2014.

SPRADLEY, James P. **Participant Observation**. Orlando- Florida. Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, 1980.

VIEIRA, Tatiana Cuberos; CASTANHO, Maria Eugênia. **Na sala de aula: O potencial educacional do Cinema de animação**. 2007. Disponível em http://aveb.univap.br/openems/sites/ve2007neo/pt-BR/imagens/27-06-07/cognitivas/trabalho_116_alzino_anair.pdf>. acesso em 19 de julho de 2018.

VIEIRA, Tatiana Cuberos. **O potencial educacional do cinema de animação: três experiências na sala de aula**. 183 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2008.