

RECURSO AUDIOVISUAL: O DESENHO ANIMADO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA CLASSE HOSPITALAR EM MACEIÓ

Iris Ferreira da Silva ¹
Jaciane da Guia Figueiredo ²
Edna Cristina do Prado ³

RESUMO

O desenho animado consiste em uma atividade que desperta interesse das crianças, não só pela história, mas também pelos dilemas que frequentemente apresenta. Nessa perspectiva, este artigo busca analisar a utilização de desenhos animados como uma estratégia metodológica, a fim de contribuir no processo de ensino e aprendizagem, auxiliando assim, o trabalho pedagógico. Para isso, realizamos uma pesquisa em um espaço não formal de escolarização – classe hospitalar, com crianças em processo de internação, fazendo um levantamento de questões das áreas da linguagem e do ensino da matemática, a partir da apreciação e observação do desenho animado “Corrida Maluca” disponibilizado no recurso tablet. Para nossa discussão, utilizamos como referencial teórico os estudos de Leite e Migliora (2006), Bifon (2012), Souza (2013) e Paula e Nascimento Junior (2014). Os resultados deste trabalho identificam os benefícios do desenho animado como potencializador de ensino no trabalho pedagógico com crianças em processo de internação, pois além de causar um sentimento prazeroso por ser uma atividade agradável, proporciona também um mecanismo de ensino lúdico para o trabalho no processo de construção do conhecimento.

Palavras-chave: Recurso audiovisual, Desenho animado, Classe hospitalar.

INTRODUÇÃO

A utilização do desenho animado, como ferramenta didática, para que haja de fato uma aprendizagem significativa por parte dos alunos, tem se mostrado como um recurso efetivo de aproximação da realidade cultural vivenciada pelas crianças. Como se trata de um trabalho que envolve crianças em estado de internação, é notado que ao chegar nos leitos do hospital, percebemos o acesso das crianças a desenhos animados na TV. Relacionar a realidade da criança e os seus interesses ao trabalho pedagógico que se busca desenvolver, é fundamental para que se alcance um resultado positivo de aprendizagem, sem esquecer que mesmo mediante a um trabalho com desenho animado, é necessário que o professor tenha uma escuta sensível para compreender a fala de seus alunos, incentivando-os na construção do senso crítico perante a situações que são impostas tanto em sala de aula como fora dela.

¹ Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, iris_ferreiraa@hotmail.com;

² Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, figueiredojaciane97@gmail.com;

³ Doutora em Educação, Professora do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, wiledna@uol.com.br.

Partindo desta discussão acerca do uso dos desenhos animados no contexto escolar, esta metodologia de ensino por meio dos desenhos pode servir como ferramenta pedagógica desde que seja superado seu uso apenas como entretenimento e diversão e adquira uma finalidade pedagógica. Oliveira et al (2011, p. 1437) afirma que:

Os desenhos estão ligados diretamente à vida das pessoas, pois é durante a infância, uma das fases mais importantes para a construção da identidade e personalidade do sujeito, que eles passam a ser consumidos tornando-se comum a prática de assisti-los, o que também ocorre devido o grande poder de recepção que eles exercem sobre as crianças, uma vez que são tidos como a representação do real, trazendo na maioria das vezes aspectos lúdicos fantasiosos. É nesse contexto que as animações podem ser tidas como forte ferramenta pedagógica, uma vez que despertam o interesse do indivíduo, mediando suas experiências de mundo e recriando a realidade histórica, o que deixa o aprendizado mais próximo e dinâmico, facilitando a sua apreensão.

O educador precisa compreender também, que para utilizar qualquer tipo de método de ensino, ele deve se apropriar do conhecimento da metodologia proposta, para então utilizá-la em sua prática. Desta forma, para Duarte (2002, p.91) “[...] para que a atividade seja produtiva é preciso ver o filme antes de exibi-lo, recolher informações sobre ele e sobre outros filmes do mesmo gênero e elaborar roteiro de discussão que coloque em evidência os elementos para os quais se deseja chamar a atenção”.

Desta forma, é preciso que o professor crie meios de aproximar o aluno para os interesses das atividades propostas, associando com as preferências do indivíduo, pois o que se percebe é um distanciamento entre aluno e professor, e isso, como afirma Silva (2003, p. 262), é preocupante, pois “[...] o essencial e urgente é uma pedagogia baseada na participação, na comunicação que não separa emissão e recepção e na construção do conhecimento a partir da elaboração colaborativa.” O professor mediador da construção do conhecimento levando o aluno a ser mais crítico em relação ao que lhe é transmitido.

[...] uma pedagogia interativa que rompe com a velha pedagogia da transmissão de A para B ou de A sobre B. Uma pedagogia interativa que rompe com a velha pedagogia da transmissão, disponibilizando aos alunos a participação na construção do conhecimento e da própria comunicação entendida como colaboração de A, e assim, sintonizada com o nosso tempo (SILVA, 2003, p. 262)

Para tanto, o objetivo inicial da animação é o entretenimento, mas também há a compreensão educativa que a experimentação deste gênero serve para a emancipação do imaginário, para possibilitar o sonho, para o exercício criativo e para a experiência de emocionar-se por meio dos elementos visuais e sonoros. Para Neves (2007, p. 103) o desenho animado tem como característica a criação coletiva e sua matéria prima pode vir da realidade, mas são dos sonhos, do imaginário e da cultura que reside sua fonte fundamental.

Desta forma, o presente artigo organiza-se em quatro seções. Na primeira seção, apresentamos a metodologia do trabalho, identificando os caminhos metodológicos, e o uso das ferramentas da pesquisa. Na segunda, a revisão bibliográfica, as principais discussões teóricas e a trajetória da pesquisa ao longo do recorte estudado, explicitando autores que discutem a temática abordada. A terceira seção explora os resultados e a discussão deste trabalho, trazendo os resultados e dificuldades encontradas. Na quarta e última seção, encontram-se as considerações finais, em que são apontados os principais resultados da pesquisa e sua aplicação empírica para a comunidade científica. Também se abre a oportunidade de discussão sobre a necessidade de novas pesquisas no campo de atuação, e enfatizando o cuidado de aplicação dessa temática em outros contextos, pois os resultados apresentados, devem ser levados em consideração em função da necessidade pedagógica dos indivíduos e de suas singularidades.

METODOLOGIA

Para a realização deste artigo, inicialmente, foi realizado um estudo de caráter bibliográfico, no qual foi realizado um levantamento de produções acadêmicas relacionadas ao tema desta pesquisa. Neste processo, buscamos utilizar alguns autores e suas abordagens para revisão bibliográfica, alinhados a isso a pesquisa configura-se em uma abordagem qualitativa, pois não se preocupa com representatividade numérica, mas sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, mais especificamente das crianças em processo de tratamento oncológico da pediatria atendidas pelo Sistema único de Saúde – SUS um hospital particular localizado na cidade de Maceió, dando continuidade às atividades pedagógicas que elas desenvolvem na escola regular em que está matriculada, a partir das ações do projeto de extensão do curso de pedagogia da Universidade Federal de Alagoas: Estudar, não importa o lugar⁴!

De acordo com Creswell (2010), a investigação qualitativa constitui-se em uma pesquisa interpretativa, de modo que o investigador, instrumento fundamental, esteja diretamente envolvido com a experiência e com os participantes. Portanto, essa estratégia é adequada para o objetivo da pesquisa, pois permite o contato direto com os sujeitos envolvidos, podendo avaliar suas reações, comentários, percepções, entre outros aspectos.

⁴ O presente projeto de extensão que pretende fortalecer e ampliar a atuação interdisciplinar entre a educação e a saúde, bem como o regime de cooperação entre universidade e comunidade, a partir de uma concepção interinstitucional e interprofissional.

DESENVOLVIMENTO

Ensinar nos dias atuais, não se limita apenas ao conhecimento científico, mas é preciso que o professor se reinvente em suas práticas, pensando em novas maneiras de como desenvolver os conteúdos a esse novo perfil de aluno que está imerso a um mundo conectado. Embora hospitalizadas, as crianças continuam participantes ativas da cultura digital em virtude dos longos períodos de internação que modificam sua rotina, deixando lacunas durante seu dia, tornando-os ociosos, muitas vezes, apenas os recursos tecnológicos para uma maneira de passar o tempo.

Nesse sentido, Paula e Nascimento Júnior (2014) tratam que os desenhos animados surgem como instrumentos para auxiliar o desenvolvimento dos conteúdos construídos em sala de aula, pois o estudante consegue realizar associações entre o mundo real e o imaginário, conseguindo assim ter um melhor resultado no processo de ensino e aprendizagem, permitindo a construção de novos e significativos conhecimentos.

O desenho animado é uma linguagem audiovisual, sua finalidade inicial não tinha nenhuma relação com os assuntos ou conteúdos educacionais, o mesmo havia sido projetado para fins de entretenimento, por essa razão os desenhos animados ganham facilmente a atenção e concentração das crianças, e geralmente fazem parte da programação diária em suas casas.

A ideia de utilizar o desenho animado como recurso no processo de ensino e aprendizagem surge para aproveitar o conteúdo lúdico, adaptando aos conteúdos curriculares de ensino que as crianças deveriam estar estudando na escola regular. Além disso, para Moran (2002), as linguagens audiovisuais se interagem desenvolvendo múltiplas atitudes perceptivas, solicitando a imaginação, seduzindo, entretendo, projetando em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços. Conseguindo, assim, retirar a criança de um momento de desconforto, dor e sofrimento, para um momento de prazer, amenizando o impacto da agressividade do tratamento.

Duarte, Leite e Migliora (2006) descrevem e analisam as relações que as crianças estabelecem com o que veem na televisão, além da maneira de compreender o modo como elas lidam com os conteúdos presentes nos programas de televisão. As autoras sugerem que as crianças não têm dúvidas quanto ao caráter educativo da televisão e que elas mesmas podem julgar o que está pode oferecer de atitudes boas e ruins. As crianças possuem habilidades em analisar a televisão, demonstram conhecê-la também pelo lado de dentro, conhecem as linguagens de que ela se utiliza, sua estrutura de produção e modos de intervenção.

Diante disso, Bifon (2012) afirma que os desenhos animados podem ser usados como estratégia metodológica a fim de contribuir no processo de ensino e aprendizagem, favorecendo, assim, o trabalho pedagógico, desde que esse uso seja feito de forma intencional, planejada e muito bem estudada pelo professor.

Ao investigar estes autores e seus trabalhos sobre o tema, foi possível identificar que todos sentem a necessidade de proporcionar e conduzir o entendimento da criança com aquilo que assiste, fazendo com que elas se tornem telespectadores críticos, capazes de interpretar de forma consciente àquilo que estão assistindo. É imprescindível mencionar que, as crianças têm capacidade e podem desenvolver ao longo do tempo autonomia para compreenderem que o desenho animado não serve apenas para passar tempo e entretê-las, mas também possuem a função de ensinar, de transmitir uma mensagem e/ou de informá-las sobre algo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na classe hospitalar onde esta atividade pedagógica foi desenvolvida, grande parte das crianças está em tratamento contra o câncer, em função da quimioterapia as crianças possuem acessos venoso nas mãos, ficando impossibilitadas de realizarem atividades simples, como pegar em lápis para responder a exercícios, atrelado a essa dificuldade também existe o fator do desgaste físico da criança devido à agressividade do tratamento portanto tínhamos uma limitação enquanto docentes na escolha do material didático de suporte para o ensino das atividades, assim o desenho animado foi um recurso encontrado pensando em minimizar as limitações das crianças e dinamizar a aula.

Então, fizemos algumas avaliações diagnósticas a fim de conhecermos o nível de escolarização na área de linguagens e do ensino da matemática; conversamos no leito do hospital com as crianças sobre a ideia de estudar assistindo a um desenho animado. Com isto, apresentamos para elas o desenho animado denominado por “Corrida Maluca⁵” e exibimos em forma de cartões plastificados os personagens do desenho e o nome deles, para que elas pudesse ter um conhecimento prévio, visto que as crianças ainda não havia assistido a nenhum episódio do referido desenho animado. Com o auxílio do tablet e fones de ouvido, as crianças assistiram ao desenho em seu próprio leito. Percebemos bastante concentração, atenção nos detalhes e no diálogo que havia entre os personagens.

⁵ A Corrida Maluca foi um desenho animado produzido pela Hanna-Barbera e lançado pela CBS em 14 de Setembro de 1968 onde onze carros competiam pelo título mundial de "Corredor Mais Louco do Mundo" em um rally pela América do Norte. Tendo uma temporada contendo 17 episódios, divididos em 34 segmentos.

Ao final do desenho, iniciamos uma atividade de percepção, em que colocamos a imagem impressa de um pódio e solicitamos que ela nos mostrasse através dos cartões, quais foram os personagens que venceram a corrida em 1º, 2º e 3º lugar. Como resposta, a criança nos apresentou uma compreensão satisfatória a respeito da identificação das imagens nos cartões, mostrando quais foram os personagens que terminaram a corrida como os três primeiros colocados.

É importante trabalhar a percepção visual da criança, pois é um processo construtivo, em que o mundo físico externo é organizado em representação de objetos, o que torna cada indivíduo único e exclusivo ao perceber uma mesma imagem. Mesmo quando dois indivíduos se deparam com o mesmo objeto, irá acontecer que um deles percebe de uma forma a cor, o formato e características diferentes ao outro indivíduo que também visualiza o mesmo objeto. O fato que ocorre é devido à percepção de mundo que cada ser humano possui, da apreensão de uma situação baseada em sensações e suas representações.

No terceiro momento, exploramos conteúdos matemáticos, mais especificamente os números ordinais. Solicitamos que a criança colocassem os cartões dos carros em ordem crescente, decrescente, fizessem agrupamentos de pares e ímpares de acordo com o numeral encontrado em cada carro. As crianças demonstram concentração na atividade solicitada, apresentando habilidades de observação e empenho, aplicando com êxito a atividade sugerida.

A última atividade que aplicamos foi da área da língua portuguesa, com o auxílio do alfabeto móvel para construção de palavras que eram características dos personagens do desenho. Ao iniciar, apresentamos a foto em cartão do personagem “Quadrilha”, em que fazia parte desta quadrilha sete personagens. Com isso, solicitamos que a criança nos mostrasse quantos personagens faziam parte da quadrilha e ao responder, pedimos que a criança construísse a palavra “SETE” a partir do alfabeto móvel. A criança não apresentou dificuldades na construção da palavra, de forma rápida, solucionou a questão solicitada. Posteriormente, perguntamos qual a cor do carro da personagem Penélope Charmosa, e ao responder que a cor é “ROSA”, pedimos que a criança construísse a partir do alfabeto móvel a palavra encontrada como resposta. Percebemos que a criança encontrou dificuldades quando colocou a sílaba “SA”, que nessa sílaba o “S” tem som de “Z”; então a questionamos quanto à sílaba que estava incorreta e ela então percebeu onde tinha errado e trocou o “Z” pela letra “S”. Por último, perguntamos qual a cor do carro do personagem Dick Vigarista, a criança nos respondeu dizendo que era cor “VERMELHO”. Esta palavra que é um pouco mais complexa do que as palavras anteriores devido ao encontro consonantal, a criança apresentou dificuldade no momento de construir o “LHO”, porém solicitamos que ela falasse apenas a parte da sílaba

“LHO” para que então ela pudesse perceber o som silábico da mesma. Após isso, a criança identificou a junção das duas consoantes, em que produz a sílaba com o som de “LHO”. Finalizamos então a atividade perguntando para a criança, o porquê do personagem Dick Vigarista ter em seu carro o número 0 (zero), e ela nos respondeu que era a colocação dele e enfatizamos que o personagem nunca venceu uma corrida, pois tentava sempre trapacear seus adversários e que de fato isso não era uma atitude correta.

Pudemos perceber a relevância deste trabalho utilizando como ferramenta o uso da tecnologia através do tablet e do recurso audiovisual: o desenho animado, que tornou dinâmico o desenvolvimento da atividade e atrativo para o trabalho com as crianças. Segundo Gonçalves (apud PERRENOUD, 1999, p.139 “as tecnologias podem reforçar os trabalhos pedagógicos e didáticos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas, complexas, diversificadas, em que o professor bem preparado e atualizado pode tornar-se um bom mediador do que é visto/ouvido nos diferentes meios de comunicação”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do exposto, nota-se que o uso do desenho animado nas salas de aula no processo de ensino e aprendizagem contribui de forma expressiva na compreensão dos conteúdos pelas crianças devido ao dinamismo dessa ferramenta digital, tornando as aulas mais atraentes aos olhos dos alunos.

Com isto, é necessário promover diálogos e discussões em sala de aula sobre o desenho animado com os alunos para que estes não sejam meros consumidores de imagens, que apenas reproduzam as ideias e valores vinculados sem reflexão, pois os alunos precisam ser ouvidos e compreendidos a partir do seu ponto de vista. A imagem que estão vendo não pode ser generalizada como única verdade, a criança precisa ter situações que a levem a pensar sobre aquilo que viu a fim de que reelabore sua própria realidade social estabelecendo relação entre os desenhos (vida imaginária) e a vida real, pois essa construção de conhecimento favorece tanto para o desenvolvimento cognitivo quanto para o desenvolvimento afetivo da criança. Como afirma Buoro (2003) a importância da reflexão e possibilitando o professor assim contribuir de forma afetiva e cognitivamente com o aluno promovendo o desenvolvimento da expressão da criança.

Pudemos perceber que, embora afastadas da rotina escolar e inseridas no ambiente hospitalar no meio de tantos tratamentos agressivos, as crianças apresentam interesses em desenvolver as atividades propostas. Mediante a explicação da atividade a ser desenvolvida através de um desenho animado, a criança demonstrou entusiasmo e atenção ao assistir o vídeo

e, em seguida, participar ativamente e concluir a atividade proposta. Desta maneira, concluímos que o interesse para construção do conhecimento é primordial para que haja de forma significativa uma aprendizagem que estimule a criticidade do aluno.

Em virtude dos resultados apresentados, podemos concluir que esta pesquisa pode contribuir com a reflexão e prática de outros profissionais da educação que desejam introduzir o uso de desenhos animados em sua prática pedagógica com outras faixas etárias e com outros tipos de conteúdo, desde que estes tenham ciência que esta foi uma pesquisa pautada em um determinado contexto e que sua generalização requer cuidados, estudos e o desenvolvimento de uma prática específica com o contexto no qual ele será aplicado, pois as dificuldades e resultados aqui encontrados, são especificamente destinados ao público-alvo atendido, levando em consideração a singularidade e necessidade de aprendizagem de cada indivíduo.

REFERÊNCIAS

BIFON, Karoline Raquel. O uso do desenho animado como ferramenta pedagógica na aprendizagem da criança. 2012, 48 p. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia – Universidade Estadual de Londrina, 2012.

BUORO, Anamelia Bueno. O olhar em construção: uma experiência de ensino e aprendizagem na arte na escola. 6. ed. São Paulo, SP: Cortez, 2003.

CRESWELL, John W. Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

DUARTE, R. M.; LEITE, C. R.; MIGLIORA, R. Crianças e televisão: o que elas pensam sobre o que aprendem com a tevê. Revista Brasileira de Educação (Impresso), v. 11, p. 497-509, 2006.

GONÇALVES, Ana A. M. Rocha. Formação de professores mediada por tecnologia – a televisão como recurso pedagógico. Feira de Santana: UEFS, 2003.

MORAN, J.M. Desafios da televisão e o vídeo na escola. In: Salta para o futuro – TV Escola. 2002.

OLIVEIRA, Pâmela R. R. Dias de et al Educação e entretenimento: uso do desenho as trigêmeas como ferramenta para o ensino de história. 2001.

PAULA, E. S.; NASCIMENTO JUNIOR, A. F. O Desenho Animado Como Ferramenta Pedagógica: relato de uma experiência na disciplina de ensino de ciências. Revista de Ensino de Biologia - Associação Brasileira de Ensino De Biologia (SBEnBio). Nº 7, Outubro de 2014.

SILVA, Marco. Educação na Cibercultura: o desafio comunicacional do professor presencial e online. Revista da FAEBA- Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 12, n. 20, p. 261-271, jul./dez. 2003

SOUZA, Kamila Regina de. Desenhos animados e educomunicação: as brincadeiras das crianças e a prática pedagógica da educação infantil/ Kamila Regina de Souza - 2013.