

GEOGRAFIA COM ARTE: A ludicidade no Ensino Médio

Joélica Pereira de Lima ¹
Leonardo Gomes da Silva ²

RESUMO

As novas tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano dos jovens, seja por meio de jogos eletrônicos, internet e outros meios midiáticos. Mas tecnologias não tão modernas – conhecidas assim por estarem presentes há séculos, à despeito da mídia impressa, por exemplo, ou até mesmo a televisão, estão ainda muito presentes no cotidiano populacional. A televisão encontra-se presente nos mais variados âmbitos da sociedade, e pode proporcionar aos educadores uma ferramenta relevante à formação de cidadãos críticos. Os desenhos animados, dessa forma, tão presentes no dia a dia dos alunos, tornam-se instrumentos que transmitem informações da atualidade, fornecendo certa representação do mundo, isto porque as significações transmitidas pela televisão são apropriadas e reelaboradas pelos alunos a partir de suas próprias experiências. Fica evidente, portanto, a proposta do presente estudo em utilizar-se dos desenhos animados como documentos para uma prática educacional que chame a atenção para o incentivo ao debate nas escolas e, dessa forma, suprimindo a problematização da falta de interesse do alunado e a falta de recursos didáticos presentes em algumas instituições, levando aos educadores um recurso didático auxiliar às aulas de Geografia, além de desenvolver o pensamento crítico no aluno diante dos meios de comunicação.

Palavras-chave: Desenho Animado, Ensino de Geografia, Recurso didático, Pensamento crítico, Aula de campo.

INTRODUÇÃO

Percebe-se nas escolas um enfoque nas chamadas *novas tecnologias* – internet, jogos eletrônicos. Nessa corrida tecnológica por aparelhos sempre mais modernos e atuais, os ambientes educacionais muitas vezes não contemplam o uso das “velhas tecnologias”, tecnologias não tão recentes, como filmes, músicas, histórias em quadrinhos e desenhos animados, como prática lúdico-educativa no desenvolvimento do pensamento crítico geográfico no Ensino Médio.

Vivemos nessa era em que a corrida por aparelhos modernos e mais tecnológicos é uma constante. Nessa corrida por inovação, muitas vezes, é negligenciada a realidade do educando

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores (UEPB). Especialista em Fundamentos da Educação (UEPB). Graduada em Licenciatura Plena em Geografia (UEPB). Professora efetiva da Rede Pública Estadual da Paraíba, desde 2013. Leciona desde 2008. Membro dos Grupos de Pesquisa: Ensino de Geografia, UEPB/DGP/CNPq; O círculo de Bakhtin em diálogo, UEPB/DGP/CNPq. Cuité-PB, Brasil. Contato: joelicalima@gmail.com

² Graduando em Filosofia (UNIASSELVI). Licenciado em Química (UFCG). Técnico em Segurança Pública na Rede Pública Estadual da Paraíba (PMPB), desde 2014. Cuité-PB, Brasil. Contato: leosilvact122@gmail.com

– falta de acesso a tais aparelhos. As velhas tecnologias (aquelas já conhecidas pela população e de fácil acesso), por sua vez, são consideradas ultrapassadas e “fora de moda”, mas são estas que estão mais próximas dos alunos, presentes em seu cotidiano. Assim, os desenhos animados são desconsiderados por muitos como recursos didáticos, já que se fazem presentes apenas como forma de “lazer” ou “passatempo”.

Nesse contexto de tecnologias ao qual se depara a sociedade atual, a linguagem torna-se uma linguagem da informação, onde a televisão tem um papel bastante significativo na formação social do cidadão, uma vez que fornece significações acerca do universo cotidiano do telespectador e se encontra presente em grande parte dos lares e estabelecimentos.

Segundo Barbosa (2006), a utilização dos meios audiovisuais como recurso didático na sala de aula não é nenhuma novidade, mas sua utilização nem sempre é própria, sendo utilizado muitas vezes apenas como uma forma de dinamizar as atividades escolares, ou para suprir uma eventual falta de planejamento de aula, ou ainda como uma solução temporária para a carência eventual de professores.

Todavia, quando utilizada de maneira correta, o que outrora parecia fútil – considerado, muitas vezes, até mesmo uma “perda de tempo” –, a televisão torna-se uma ferramenta lúdico-educativa significativa, pois o “lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem não só no aspecto de divertimento ou como forma de descarregar tensões, mas também como uma forma de penetrar no âmbito da realidade” (NEGRINE, 2001, p. 41).

Dessa forma, os desenhos animados – que não são exclusivos das crianças, mas exercem grande fascínio sobre todas as faixas etárias – tornam-se instrumentos que transmitem informações da atualidade, fornecendo certa representação do mundo. Mas até que ponto eles podem ser úteis na Educação? Há necessidade de produção de desenhos animados específicos para a sala de aula?

Com base no exposto, o presente estudo tem por objetivo refletir sobre a importância do processo lúdico-educativo no Ensino Médio Inovador (hoje Ensino Integral) a partir dos Desenhos Animados, fonte de entretenimento e aprendizagem, contando com a parceria da Professora de Artes e do macrocampo (disciplina complementar) de Produção e Fruição das Artes.

Por ser a linguagem contemporânea informativa, permeada de imagens, a televisão tem um papel bastante significativo na formação social do cidadão, uma vez que fornece significações acerca do universo cotidiano do indivíduo. Não se pode, dessa forma, desconsiderar a televisão, sendo ela um eletrodoméstico muito presente nos ambientes da sociedade, como mostra Lima (2011; 2014). A utilização dos meios audiovisuais como recurso

didático na sala de aula não é novidade, mas quando utilizada da maneira correta, segundo Lima, Silva e Melo (2020), torna-se uma ferramenta relevante para o estímulo do pensamento crítico do aluno.

A presente pesquisa foi realizada no ano de 2014, com os alunos do 2º ano do Ensino Médio, sendo contemplado com o Prêmio Mestres da Educação, oferecido pelo Governo Estadual da Paraíba. Foi realizado um estudo sobre a influência dos desenhos animados no cotidiano dos educandos e a capacitação do docente com as atividades lúdico-educativas e midiáticas, no caso do desenho animado, com os alunos do Ensino Médio Inovador (ProEMI - atual Ensino Integral), na E.E.E.M. Orlando Venâncio dos Santos, no município de Cuité-PB.

Neste cenário é que se propõe que a escola e os educadores, sejam eles da área geográfica ou não, possam se beneficiar de tais estudos nessa área de interface entre a Educação e o Desenho Animado, com intuito de poder estabelecer ligações entre o universo televisivo e a atuação como ser social, orientando os jovens a partir desse universo no qual a televisão tanto se apropria. O desenho animado pode apresentar-se, assim, como uma ferramenta lúdico-educativa tanto de aulas geográficas quanto de vivências sociais.

OS DESENHOS ANIMADOS E A LUDICIDADE NO ENSINO MÉDIO

As salas de aula estão permeadas de um Ensino Tradicional, onde a leitura exagera e a memorização são formas de avaliação de aprendizagem por parte de muitos educadores. Outros docentes negam-se a acompanhar as mudanças da sociedade, permanecendo estagnados e sem atualização, prejudicando o processo de ensino-aprendizagem. Com esse ensino conservador, os jovens perdem o interesse no ambiente escolar:

A grande maioria dos professores da rede de ensino sabe muito bem que o ensino atual da Geografia não satisfaz nem ao aluno e nem mesmo ao professor que o ministra [...]. O livro didático tornou-se a “bíblia” dos professores e nem sempre as editoras colocaram no mercado livros com um mínimo de seriedade e veracidade científicas (OLIVEIRA, 2005, p. 137).

Isso sem falar que o livro didático contém muitas ilustrações e exemplificações que estão longe da realidade do aluno. Como aponta Vesentini (2005), não é uma questão de “moda”, como alegam alguns que recusam a se renovar e ler obras novas.

Diante disto, a escola precisa se dar conta que através do lúdico os alunos têm chances de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo. A questão fica sobre o fato de as escolas afastarem essa ludicidade da vivência dos alunos no Ensino Médio, ao invés de aproveitarem

como instrumento facilitador da aprendizagem, o que demonstra uma postura que nega a cultura juvenil da ludicidade. As atividades lúdicas devem ser pensadas no sentido de promover aprendizagens significativas, como mostra Carlos (2005, p. 07):

Refletir sobre o modo como se ensina, os conteúdos, os instrumentos que se utilizam (e os modos como podemos utilizá-los) apresenta-se, hoje, como fundamental. O que não implica abdicar dos instrumentos técnicos, mas trabalhar com as possibilidades, sempre ampliadas, da troca ou divulgação constante de novas informações.

Dessa forma, o educador deve buscar meios de atrair a atenção de seus alunos, buscando uma compreensão de si e da realidade como algo concreto que é criado e recriado no cotidiano, pois, como mostra Cavalcanti (2002), a prática e a teoria da educação, com base em projetos diferenciados, têm experimentado alterações e enfrentado dilemas e polêmicas para conseguir continuar cumprindo tarefas sociais relevantes:

O saber ensinado está longe de permitir aos jovens sequer entender o mundo, quanto mais transformá-lo [...]. O que assistimos é um processo do qual também participamos, onde professores e alunos são unidades que se opõem e se distanciam, perdendo, o que é terrível, o elo principal da ação pedagógica (a relação professor-aluno) e o momento da produção do conhecimento, na sala de aula (OLIVEIRA, 2005, p. 11-12).

Esse elo deve ser reconectado por meio de práticas que aproximem professor-aluno. Partindo do conhecimento adquirido através da observação do meio circundante, o aluno deve ter oportunidade de contribuir para a elaboração de um arcabouço formado por conceitos e categorias que lhe permitam interpretar, de forma cada vez mais profunda a realidade que o cerca, ao invés de apenas absorver aquilo que lhe ensinam.

Há que se pensar em um ensino que forme o aluno do ponto de vista reflexivo, flexível, crítico e criativo. Não é uma formação para o mercado de trabalho apenas, mas um jovem preparado para enfrentar as transformações cada vez mais célebres que certamente virão (PONTUSCHKA, 2007, p. 112).

Assim, há uma necessidade de se trabalhar a ludicidade no processo pedagógico da Geografia no mundo contemporâneo, como uma forma de união desse elo que outrora fora quebrado, pois “o lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem não só no aspecto de divertimento ou como forma de descarregar tensões, mas também como uma forma de penetrar no âmbito da realidade” (NEGRINE, 2001, p. 41). Sendo indispensável ao profissional pedagogo a incessante procura por meios que o auxiliem em sua prática educativa, podendo considerar como ferramenta favorável o avanço tecnológico o qual nos encontramos.

A escola precisa se dar conta que através de outros recursos didáticos, e não somente o livro didático, os alunos têm chances de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo.

Nessa perspectiva, as novas tecnologias que se denominam entretenimento, podem ser utilizadas para uma discussão educativa que atrai a atenção e interesse dos estudantes. A partir de uma linguagem própria, a imagem reconstrói a realidade com base em um contexto histórico e tem o poder de construir uma ilusão que imita a realidade. Não se pode desconsiderar que a TV se transformou em eletrodoméstico do qual já não se abre mão. É um objeto técnico-eletrônico que habita os lares, bem como as escolas, restaurantes e outros ambientes da sociedade:

Nossa vida cotidiana é cada vez mais invadida por uma profusão voraz de imagens. A televisão que assalta as nossas casas, a propaganda comercial que invade as ruas e, mais recentemente, o computador que gera uma nova segregação de convivências (de linguagem e tempo-espço), espalham imagens visuais nas mais diferentes escalas e nos transferem uma sensação permanente do esvaziamento da realidade pela ficção representacional (BARBOSA, 2006, p. 111-112).

A televisão encontra-se presente nos mais variados âmbitos da sociedade, proporciona aos educadores uma ferramenta relevante à formação de cidadãos críticos, uma vez que é “fundamental proporcionar situações de aprendizagem que valorizem as referências dos alunos quanto ao espaço vivido. Estas referências emergem das suas experiências e textualizações cotidianas” (CASTROGIOVANNI, 2000, p. 09).

Mas a programação televisiva pode ser utilizada como instrumento educativo? Como o educador pode utilizar-se dos desenhos animados em suas aulas? Ao assistir desenho animado em casa, com orientação prévia do educador na sala de aula, o aluno pode aprender em seu momento de lazer? Os desenhos animados, presentes no cotidiano dos jovens, podem ser utilizados na sala de aula? Segundo pesquisas realizadas por Lima (2011; 2014), as animações são ferramentas relevantes ao docente e com grande ludicidade para ser trabalhado no Ensino Médio.

Sendo uma ferramenta de fácil acesso ao educador e ao educando, não se propõe a tarefa de elaboração de vídeos para serem utilizados em sala de aula ou apenas a exposição de filmes, como é feito em tantas escolas sem a devida orientação; porém, observa-se que a utilização da programação que está presente no cotidiano dos jovens – nesse caso, o desenho animado – pode ser uma fonte rica de conhecimentos e desenvolvimento do pensamento crítico; todavia, deve ser orientado de maneira correta para seu fim, com planejamento prévio do educador,

elaboração de um roteiro e exposição de objetivos aos alunos, caso contrário, não passará de outro entretenimento, como tantos já utilizados sem uma finalidade própria.

Os desenhos animados, dessa forma, tão presentes no dia-a-dia dos alunos, tornam-se instrumentos que transmitem informações da atualidade, fornecendo certa representação do mundo, isto porque as significações transmitidas pela televisão são apropriadas e reelaboradas pelos alunos a partir de suas próprias experiências. Portanto, fica evidente a intenção deste estudo em utilizar-se dos desenhos animados como auxiliares para uma prática educacional que chame a atenção para o incentivo ao debate nas escolas, incitando ao pensamento crítico geográfico.

Poderá haver ampla discussão quanto a determinados assuntos itinerantes ao bojo de desenhos animados, ao passo que chamará a atenção dos alunos a esse recurso didático proporcionando diversão, desenvolvendo através do ensino da Geografia múltiplas formas de aprendizagem bem como o gosto por essa área, dando espaço ao conhecimento através da mídia de forma crítica e reflexiva.

Considerar esses elementos que compõem a vida dos jovens torna-se relevante ao processo de ensino-aprendizagem:

Se a realidade social em que está inserido o adolescente não for levada em consideração no processo de ensino-aprendizagem, ele não encontra identidade entre si próprio e o conteúdo oferecido pela escola. Nessas condições, o conteúdo se torna distante do aluno e, por isso, pouco interessante (ALBUQUERQUE, 2002, p. 344).

Assim, precisa-se compreender o fascínio que eles exercem sobre os jovens e entender de que modo esse recurso pode se tornar um aliado da aprendizagem, pois “compreender nossa realidade é essencial se quisermos contribuir, conscientemente, para sua construção [educacional]” (ALVES, 2006, p. 134). De tal modo, segundo Pontuschka, Paganelli e Cacete (2009), o educador desempenha um papel relevante nessa proposta de inserção dos desenhos animados. No processo de ensino-aprendizagem, como mediador entre os alunos e as imagens televisivas, no sentido de relacionar os desenhos animados e o conteúdo didático, de forma a levar os educandos a refletir, questionar e captar as imagens criticamente e protagonizar suas vivências.

Os desenhos animados também podem proporcionar uma interação entre educadores e educandos e, assim, possibilitar uma dinamização educacional no ambiente acadêmico e na vivência social, com estímulo ao pensamento crítico.

EXECUÇÃO DO PROJETO - GEOGRAFIA COM ARTE

A proposta do presente estudo foi utilizar-se dos desenhos animados como documentos para uma prática educacional que chame a atenção para o incentivo ao debate nas escolas e, dessa forma, suprimindo a problematização da falta de interesse do alunado e a falta de recursos didáticos presentes em algumas instituições, levando aos educadores um recurso didático auxiliar às aulas de Geografia, além de desenvolver o pensamento crítico no aluno diante dos meios de comunicação.

Assim, teve-se por objetivo aqui analisar o papel dos Desenhos Animados e das diversas formas de expressão artística no processo lúdico-educativo na turma do 2º ano do Ensino Médio Inovador (ProEMI), da E.E.E.M. Orlando Venâncio dos Santos, no município de Cuité-PB. Dentre os objetivos específicos, destacou-se: I) Desenvolver a percepção crítica nos alunos diante da televisão; II) Incitar os alunos ao debate e ao questionamento em sala de aula, a fim do desenvolvimento do pensamento crítico geográfico mediante um D.A.; III) Expor aos docentes a importância dos Desenhos Animados enquanto recurso didático auxiliar nas aulas; IV) Investigar as dificuldades encontradas pelos educadores quanto a disponibilidade a recursos didáticos.

Trata-se, portanto, de uma pesquisa qualitativa fundamentada em cinco fases: 1) observação dos alunos durante as aulas e na convivência escolar; 2) aula convencional, utilizando livro didático e textos complementares; 3) aula de campo; 4) aplicação dos desenhos animados e 5) atividades realizadas com os mesmos. Sendo os resultados obtidos através dessas metodologias aplicadas – observações, questionários, atividades e entrevistas –, por meio do método fenomenológico.

ANÁLISE E COMENTÁRIOS DOS RESULTADOS DA PESQUISA

Seguindo as cinco etapas fundamentais para a obtenção dos dados da pesquisa, foi realizada primeiramente a observação dos alunos/sujeitos da pesquisa no intuito de verificar o comportamento dos mesmos durante as aulas e no espaço escolar, sendo aplicado o questionário para o levantamento do perfil socioeconômico e educacional da turma.

A etapa seguinte constituiu-se de uma aula convencional, com explanação do livro didático e texto complementar, sendo realizadas atividades em sala de aula para verificação de aprendizagem e debate.

Na terceira etapa foi realizada uma aula de campo na a cidade de Campina Grande-PB com a turma, a fim de verificar em campo o conteúdo estudado em sala de aula, sendo aplicado um questionário a fim de identificar indícios da aprendizagem do conteúdo pelos alunos.

Em seguida, os alunos vivenciaram a exibição dos Desenhos Animados e propondo-lhes que relacionassem o conteúdo com as imagens, analisando a presença e a importância dos mesmos no cotidiano dos alunos.

Culminando com atividades e entrevistas acerca dos recursos didáticos e dos desenhos animados. Sendo as etapas seguintes ainda propostas para continuação do Projeto. A culminância ocorreu na Feira de Ciências da Escola, na cidade de Cuité-PB.

OBSERVAÇÃO

No decorrer das aulas foi observado um baixo grau de motivação por parte dos alunos, principalmente quanto ao fato de trabalhar com o livro didático. Alguns declararam que os textos “não tem nada a ver com a gente”. Mesmo sendo alunos do Ensino Médio, a dificuldade de lerem em sala de aula é considerável, apresentando certa resistência, talvez por inibição de ler em frente aos colegas.

Todavia, foi observado que essa leitura, tida como obrigatória e sem interesse por eles na sala de aula, era substituída fora da sala por outras dentro dos gostos juvenis, como livros paradidáticos, gibis ou revistas. O estudo para alguns se resume apenas ao querer “passar de ano” e não ter “notas baixas”. Percebeu-se também o interesse dos alunos em trabalhar com recursos didáticos diferenciados, por isso que, quando a ideia de se trabalhar os desenhos animados foi exposta, os alunos receberam favoravelmente a proposta, demonstrando interesse ávido por novidades.

AULA CONVENCIONAL³

O assunto abordado em sala de aula foi sobre os Sistemas Econômicos – Feudalismo, Capitalismo e Socialismo. Sendo dividida em duas aulas de cinquenta minutos cada, em dias diferentes da semana. Na primeira aula, realizou-se uma leitura do texto apresentado pelo livro didático e logo após foi feita uma explicação através de aula expositiva e dialogada sobre como os Sistemas Econômicos foram e estão inseridos na sociedade. Os alunos não demonstraram

³ Entenda-se no presente estudo que a aula convencional aqui referida é aquela na qual não foram utilizados os desenhos animados como recursos didáticos.

interligar o assunto do texto com a vida deles, mesmo sendo incentivados a relacionar o capitalismo com o consumismo.

Na segunda aula, como meio de complementar a aula, eles receberam um texto complementar no qual é apresentada uma situação hipotética em que um professor insere na sala de aula o Socialismo e quais são as consequências de tal medida. Os alunos demonstraram certo interesse pela atividade. A leitura foi realizada por todos, através de uma leitura compartilhada, seguida por um debate onde eles expuseram o entendimento do assunto. Logo em seguida, eles realizaram um exercício de verificação de aprendizagem constituído de perguntas subjetivas, de modo que eles apontassem as características de cada Sistema. Foi respondido pelos alunos tanto no caderno, quanto em voz alta, tendo uma roda de debates sobre o assunto, finalizando a aula.

AULA DE CAMPO: VISITA A MUSEUS E EXPOSIÇÕES

Estudar temas como Sistemas Econômicos são obrigatórios na proposta curricular de Geografia. Todavia, a percepção dos alunos estudando apenas com o material apresentado nos livros didáticos não é a mesma do que relacionar com o cotidiano deles.

Como forma de explanar e esclarecer melhor o conteúdo didático, foi organizada uma aula de campo com destino a cidade de Campina Grande-PB (Figura 1). Os alunos ficaram radiantes, visto que muitos alunos (segundo relatos dos próprios) nunca saíram do município de Cuité.



Figura 1: Visita à cidade de Campina Grande. Fonte: Arquivo Pessoal (2014)

Essa oportunidade foi aproveitada para mostrar a diferença entre os portes das cidades e a influência dos Sistemas Econômicos para a sociedade. Dessa forma, a proposta do presente

estudo foi levar os alunos do ProEMI – turma do 2º ano C – para verificar empiricamente a importância do Capitalismo na região.

A aula de campo contemplou três etapas, divididas de acordo com os destinos do roteiro pré-estabelecidos:

1ª Etapa – MUSEU DO ALGODÃO – Museu de História e Tecnologia do Algodão ou simplesmente Museu do Algodão é um museu situado na cidade paraibana de Campina Grande que visa principalmente guardar a memória da cultura do algodão no estado da Paraíba. Os alunos conheceram desde utensílios utilizados na época, até a cabine do trem que servia de transporte para o escoamento do algodão (Figura 2).



Figura 2: Alunos conhecendo a Maria Fumaça. Fonte: Arquivo Pessoal (2014)

Segundo a guia/palestrante, o museu foi fundado na década de 1970, no prédio onde funcionava a velha estação ferroviária de Campina Grande. Além de memórias do Ciclo do Algodão o museu também guarda o Memorial do Trem. O ciclo do Algodão, também conhecido como Ouro Branco, impulsionou a cidade de Campina Grande e todo o nordeste brasileiro na corrida capitalista. A visita foi de grande relevância para que os alunos pudessem identificar como se deu o desenvolvimento capitalista da própria região a qual estão inseridos. Além de se sentir mais presentes ao tocar os objetos de outra época, ver com os próprios olhos aquilo que viam apenas no papel.

2ª Etapa – MAC: Museu Assis Chateaubriand da Universidade Estadual da Paraíba. O local oferece exposição de arte não somente em seus acervos permanentes e temporários, mas desde seu projeto arquitetônico. Os alunos contaram com a visita a vários acervos disponíveis e com uma pequena palestra sobre a importância da arte. Os palestrantes remeteram a cidade

de origem dos visitantes, o que os aproximou ainda mais dos assuntos abordados. Com a missão de associar a arte com o conteúdo estudado, os alunos levaram um questionário no qual eles deveriam averiguar, questionar e pesquisar com os palestrantes sobre o Sistema Econômico de cada época das amostras apreciadas.

3ª Etapa – SHOPPING BOULEVARD – Shopping Center ou centro comercial é uma estrutura que contém estabelecimentos comerciais como lojas, lanchonetes, restaurantes, salas de cinema, playground e estacionamento, caracterizado pelo seu fechamento em relação à cidade, apelo ao consumismo tipicamente capitalista. Os alunos, munidos do questionário, observaram marcas, slogans e todo tipo de propaganda associada ao capitalismo. Puderam analisar o poder do capitalismo no estabelecimento símbolo do sistema. Realizada as três etapas, os alunos responderam o questionário, finalizando a pesquisa de campo e dando início a abordagem em sala de aula, agora com embasamento e conhecimento vivido do assunto abordado.

UTILIZAÇÃO DO DESENHO ANIMADO NA SALA DE AULA

Foi realizada uma sondagem prévia para saber o que eles achavam dos desenhos animados. Uma pequena parcela da turma (10%) disse que “é coisa de criança”, mas que assistiam mesmo assim “por não ter coisa melhor na TV”. Enquanto os demais declararam que gostavam e assistiam sempre que possível.

Os desenhos variam para todos os gostos, desde os mais infantis, aos de ação, ou aventura. Dos desenhos animados mais citados, estão: Pica-Pau, Turma do Chaves, Simpsons, Bob Esponja, Mickey e sua turma, etc. A TV disponibiliza esse entretenimento em qualquer horário, pela grade televisiva. Mas alguns alunos declararam assistir episódios dos seus desenhos favoritos pela internet, que também disponibiliza o acesso gratuito. Outros adquirem DVDs de desenhos na feira livre, mostrando que o contato com esse entretenimento é uma constante, tanto de desenhos animados avulsos como de séries.

Quando questionados se a televisão contém programação educativa, responderam:

A₁: “Sim, nela tem canais de programas educativos”.

A₂: “Não, porque tem cenas inadequadas”.

A₃: “Sim, porque novelas são baseadas na vida real e os jornais mostram o que acontece de verdade”.

Pode-se perceber que os entrevistados conseguem distinguir os programas televisivos que tem algum fundo educativo (como respondeu o aluno A₁), sabem discernir o apropriado

para a faixa etária (visto pelo aluno A₂) e veem os fatos do cotidiano na tela (de acordo com o aluno A₃), o que mostra que os alunos têm percepção crítica quanto ao conteúdo dos programas, o que é relevante para o desenvolvimento.

Antes de iniciar a exibição dos desenhos animados nas atividades em sala de aula, os alunos afirmaram não ter muita confiança que os desenhos poderiam funcionar como forma de aprender - 62,1% não acreditavam que se podia aprender alguma coisa assistindo desenho animado; diziam que era “só para se divertir” ou para “passar o tempo”. Os alunos demonstraram grande interesse quando iniciou-se a exibição dos desenhos animados (Figura 3), mesmo sendo algo disponível na rede televisiva, por se tratar de algo novo, fora da rotina escolar e próximo do que eles fazem diariamente.



Figura 3: Alunos assistindo através do Datashow. Fonte: Arquivo Pessoal (2014)

Em princípio, alguns alunos pensaram que o desenho seria apenas para assistir, como feito em casa, e pronto – como uma forma de ocupar a aula, muitas vezes usada com filmes que não tem uma finalidade própria. No entanto, os objetivos da aula foram expostos antes mesmo do desenho, para que eles pudessem observar mais atentamente os episódios assistidos. Foi apontado o que eles deveriam observar nas cenas e anotar no caderno. Detalhes sobre os Sistemas Econômicos foram apresentados para que eles apontassem se existia ou não no desenho que eles assistiram.

Foi escolhido por meio de votação um clássico da Disney, Branca de Neve e os Sete Anões, e um desenho mais contemporâneo, as Três Espiãs Demais. Essa votação foi feita de acordo com os desenhos que eles já haviam assistido alguma vez. Os desenhos escolhidos já tinham sido assistidos por todos da turma alguma vez, ou mais de uma vez, como foi declarado. Após a escolha, foi listada as características de cada Sistema, de modo a reforçar o que eles tinham conhecimento prévio, por meio da aula convencional e da aula de campo.

A aula foi conduzida de forma que os alunos desenvolvessem o senso crítico e foram levantadas questões do tipo “Na Branca de Neve não tem Rainha, no Feudalismo tinha isso de madrasta tomar o lugar da Rainha?”, o que mostra que eles associavam o conteúdo. Outros perceberam que a compulsão pelas compras em As “Três Espiãs Demais” estava presente na aula de campo, quando uma aluna disse “Olha professora! Lá no Shopping tinha um grupo de meninas igual esse! Elas estavam com um monte de sacolas”. O que aponta que houve a associação do desenho animado com a aula de campo. Relacionando ao conteúdo estudado e a realidade vivida por eles, a aula tornou-se prazerosa para todos e mais dinâmica.

ATIVIDADES

Após o término da exposição dos desenhos animados, foi realizada uma atividade com os alunos. A atividade foi dividida em dois momentos: debate e questionário. O debate foi realizado a partir da seguinte questão: Qual a relação entre os desenhos e o conteúdo? Alguns fizeram a associação com a listagem de características, como foi afirmado pelos alunos:

A₁: “Na Branca de Neve a gente tem o Feudalismo, porque tem castelo, tem rei, tem o caçador que era um servo do rei”.

A₂: “O capitalismo a gente vê logo no desenho das Espiãs, elas compram muito, e compram para serem populares”.

Outros alunos, durante o debate, mostraram um entendimento mais amplo ao relacionar com a aula convencional e com a aula de campo:

A₁: “Os dois desenhos tem tudo a ver com a primeira aula, o conteúdo é o mesmo, mas aqui é de forma mais animada”.

A₂: “É igual no passeio que a gente foi, na hora do shopping tinha gente que fazia a mesma coisa que as meninas do desenho”.

O debate discorreu sobre os pontos mais marcantes do desenho e sempre associando ao conteúdo. Mesmo aqueles que não gostam muito de falar, foram incitados através de perguntas simples, do tipo: “O que você achou? Tem algo a ver com o conteúdo?”. Finalizado o debate, os alunos responderam um questionário como forma de analisar o grau de entendimento da turma e se o objetivo foi atingido por todos. Através de perguntas simples, respondidas em voz alta logo depois, eles puderam expor e reforçar o que foi visto no decorrer do estudo. Desde perguntas simples, para verificar se os alunos prestaram mesmo atenção, até perguntas mais pessoais, possibilitando um raciocínio mais crítico, como “Em que lugares podemos perceber os sistemas econômicos?”, os alunos tanto relacionaram com a vida deles, como com os desenhos. Não foi atribuído qualquer valor avaliativo, de modo que eles tivessem livre arbítrio para responder as perguntas.

Quando inqueridos no questionário qual o Sistema presente no dia a dia, todos (100%) afirmaram ser o capitalismo. E, quando questionados do por que fazer parte da sua vida, alguns responderam:

A₁: “Porque estamos numa sociedade que só pensa no lucro”.

A₂: “Porque a gente é estimulado a comprar sempre mais, gerando sempre mais lucro e mais lucro”.

Diante do rico debate, com declarações relevantes dos alunos e do questionário, que ressaltou e reforçou o conteúdo abordado, podemos perceber que os alunos conseguem relacionar a matéria e os conteúdos ensinados com os Desenhos Animados e, principalmente, com a realidade vivida por eles. Os alunos percebem que o assunto estudado em sala de aula está presente em suas vidas.

EXPOSIÇÃO / FEIRA DE CIÊNCIAS

Nesta etapa, os alunos produziram seus próprios desenhos e artes, sendo realizada a apresentação na XII Feira de Ciências e Mostra Cultural da E.E.E.M. Orlando Venâncio dos Santos, conhecida pela comunidade da cidade de Cuité-PB, por ser aberta ao público, contando com visitas de outras instituições também. Reunindo professores e alunos envolvidos no projeto, foram produzidos painéis com representações de conteúdos geográficos, como guerras mundiais e outros. Os alunos produziram maquetes de pontos turísticos municipais para exposição. Durante o evento, os alunos puderam passar o conteúdo que absorveram nas aulas para outras pessoas. Alunos do Fundamental I e II, e Ensino Médio de outras Escolas, públicas e particulares, pais de alunos e comunidade em geral visitaram o stand e puderam observar os trabalhos produzidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos perceber, por meio do presente estudo, que o fato das aulas serem consideradas enfadonhas e monótonas pelos alunos, não está nos métodos (memorizar e ler), visto que são relevantes para a aprendizagem, mas na forma como são empregados (metodologias utilizadas pelos professores) de forma exagerada e forçada, onde o educador é a figura do saber absoluto e os conteúdos dos livros estão longe da realidade dos alunos, sendo os recursos empregados muitas vezes de maneira equivocada.

O processo de ensino e aprendizagem deve ser construído continuamente entre educador e educando, de tal modo que as experiências vivenciadas sejam trazidas para a sala de aula e relacionadas com os conteúdos didáticos. Os alunos devem encontrar o elo que os aproxime das aulas e os desperte na busca pelo conhecimento. O professor, por sua vez, pode encontrar recursos que o auxiliem nessa prática educacional consciente. Dessa forma, a televisão surge como ferramenta imprescindível dentro da atualidade informativa na qual a sociedade está inserida, ela passa a ser útil não somente para se conhecer, esclarecer e questionar os conhecimentos da realidade, tornando-se não somente um receptáculo de entretenimento, mas passa a ser uma ferramenta para o levantamento de uma prática docente que desperte nos alunos para uma consciência crítica perante o que se vê e se ouve, incitando-os a questionar o que se assiste e não meramente receber a informação.

Nesse cenário televisivo, o Desenho Animado torna-se um recurso didático relevante por estar presente no dia a dia dos educandos e ser um atrativo para todas as idades. Essa utilização transforma um entretenimento que não era associado à aprendizagem, numa ferramenta importante para o desenvolvimento do pensamento crítico do alunado. Não somente tornando a aula mais atrativa, mas incentivando-os a relacionar com o cotidiano dos mesmos.

Portanto, sem abrir mão dos conteúdos básicos pertinentes ao seu componente curricular, os professores podem buscar caminhos em que a utilização dos desenhos animados auxilie sua prática educacional e possibilite a aproximação dos alunos na busca de uma prática cidadã consciente.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Maria Adailza Martins de. Escola e televisão. In: PONTUSCHKA, Nídia Nacib; OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de (Org). **Geografia em perspectiva: ensino e pesquisa**. São Paulo: Contexto, 2002.

ALVES, Glória da Anunciação. Cidade, cotidiano e TV. In: CARLOS, Ana Fani A. (Org). **A Geografia na sala de aula**. 8.ed. São Paulo: Contexto, 2006.

BARBOSA, Jorge Luiz. Geografia e Cinema: em busca de aproximações e do inesperado. In: CARLOS, Ana Fani A. (Org). **A Geografia na sala de aula**. 8.ed. São Paulo: Contexto, 2006.

CARLOS, Ana Fani A. **A Geografia na sala de aula**. 7 ed. São Paulo, Contexto, 2005.

CAVALCANTI, Lana de Souza. **Geografia e práticas de ensino**. Goiânia: Alternativa, 2002.

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. **Ensino de Geografia: práticas e textualizações no cotidiano**. Porto Alegre: Mediação, 2000.

KAERCHER, Nestor André. Geografizando o jornal e outros cotidianos: práticas em Geografia para além do livro didático. In: CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos (Org). **Ensino de Geografia: práticas e textualizações no cotidiano**. Porto Alegre: Mediação, 2000.

LIMA, J.P.; SILVA, L. G.; MELO, J. A. B. Ponderações sobre o Desenho Animado Loucademia de Polícia no Ensino de Geografia do Medo com relato de um Policial Militar. In: MONTEIRO; LOBO; XAVIER; NASCIMENTO. **As tecnologias digitais na construção do conhecimento de uma geração hiperconectada**. São Paulo: Mentis Abertas, 2020.

LIMA, Joélica Pereira de. **O desenho animado como recurso didático: uma intervenção no ensino médio**. 45 p. Monografia de Especialização em Fundamentos da Educação. UEPB, Campina Grande – PB, 2014.

_____. **A construção do pensamento geográfico através dos Desenhos Animados: Uma experiência utilizando o Pica-Pau como Recurso Didático**. 66 p. Monografia de Graduação em Licenciatura Plena em Geografia. CEDUC/UEPB, Campina Grande – PB, 2011.

MEC. **Ensino Médio Inovador**. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=1038&id=13439&option=com_content&view=article. Acesso em: 21 Jun. 2014.

NEGRINE, Airton. Ludicidade como Ciência. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. Prefácio. In: OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. (Org). **Para onde vai o ensino de Geografia?** 9.ed. São Paulo: Contexto: 2005.

PONTUSCHKA, Nídia Nacib. A Geografia: Pesquisa e Ensino. In: CARLOS, Ana Fani Alessandri (Org). **Novos caminhos da Geografia**. 5 ed. São Paulo: Contexto, 2007.

PONTUSCHKA, Nídia Nacib; PAGANELLI, Tomoko Iyda; CACETE, Núria Hangli. **Para ensinar e aprender Geografia**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

SANTOS, Clézio. O uso dos desenhos no ensino fundamental: imagens e conceitos. In: PONTUSCHKA, Nídia Nacib; OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. (Org). **Geografia em perspectiva: ensino e pesquisa**. São Paulo: Contexto, 2002.

VESENTINI, José William. Geografia Crítica e Ensino. In: OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de (Org.). **Para onde vai o ensino de Geografia?**. 9 ed. São Paulo: Contexto, 2005.