

5. Conclusões Finais

Este estudo nos fez compreender que a linguagem é um fator preponderante para o nosso processo evolutivo, biológico, social, histórico e cultural, servindo como veículo comunicacional híbrido, por dispor seus códigos discursivos a diversos suportes e a diversas abordagens, inclusive a pedagógica. Pensando por este viés, concluímos que, por ser a mídia e tecnologia, e conseqüentemente, as linguagens que estas promovem, fatores cada vez mais solidificados no cotidiano da sociedade atual, percebemos que a educação não pode mais ignorá-las, ao contrário, ela tem hoje o desafio de apropriar-se destes códigos e de todo potencial pedagógico que possuem, utilizando-os de forma consciente e efetiva.

Vimos que todo este processo de legitimação da linguagem audiovisual, base de nosso trabalho, se constituiu sobre os moldes tecnológicos e midiáticos e suas freqüentes evoluções, baseando-se na tríade linguagem – discurso – narrativa, e a subseqüentemente, no seu desdobramento em veículo – mensagem – estímulos – usos, sendo essencial para a contextualização da linguagem do cinema, marco da linguagem audiovisual, para estabelecer as particularidades da animação, gênero ao qual nos interessou privilegiar.

E sendo a animação o nosso objeto de estudos, nos propusemos a analisar suas especificidades, multiplicidades, modalidades, técnicas e formas de uso, pois devido a sua origem composta pela mescla de várias linguagens visuais e audiovisuais (cinema, história em quadrinhos, fotografia, artes plásticas, etc.), esta averiguação se fez imprescindível para entendermos suas particularidades, onde adquirimos subsídios suficientes para identificamos a animação como um instrumental possível de ser abordado em sala de aula.

A utilização da animação em âmbito escolar se legitimou para nós por dois vieses: o da linguagem – viabilizando o discurso e os códigos expressivos em prol da comunicabilidade, e do aprendizado por meio desta; e da técnica, dispondo diversas tecnologias de veiculação e técnicas de criação direcionadas a transmissão de mensagens, idéias e ideologias. Assim, discutimos neste estudo as seguintes categorias de análise: o uso da linguagem, o discurso, a narrativa, o projeto, as técnicas viáveis à sala de aula, os recursos tecnológicos, alfabetização visual, codificação e

decodificação, ilusão de movimento, e representação do movimento, para assim, apontar sua contribuição à educação.

Assim, nos propusemos a analisar estas categorias e suas contribuições indo a campo, o que nos forneceu informações suficientemente esclarecedoras sobre o uso pedagógico da animação, nos fornecendo para estudo diversas metodologias que em alguns momentos se mostraram próximas e em outros distantes umas das outras. Cada iniciativa pesquisada apresentou um método diferenciado de abordagem, o que nos forneceu um material de análise bastante rico. Presenciamos ações que visavam ensinar a linguagem e a técnica da animação com objetivo de instrumentalizar conteúdos, dos disciplinares aos sociais, dando ênfase à criação e produção de narrativas, e é claro a aquisição de conhecimento.

De diversas formas e propósitos, a animação comprovou ser apta a auxiliar o ato de educar, indo “desde a alfabetização até o ensino de matemática” (MORENO, A. 2005: 6), exercendo o ensinamento através da atração, facilitando a compreensão de códigos simbólicos e complexos dos conteúdos curriculares e extracurriculares.

A viabilidade educacional desta linguagem pode ser observada pela diversidade de disciplinas curriculares mapeadas que utilizam este artifício, não só pelo viés da recepção e análise crítica, mas principalmente da produção, permeando por tantos caminhos do conhecimento, dos técnicos aos discursivos, dos narrativos aos documentais, mas tendo como o objeto mais frutífero o aprendizado formal e não formal do aluno, permitindo-o se desenvolver como sujeito que possui voz, ideologias, anseios e fantasias.

Como já apontamos neste e nos outros capítulos, muitas ações pedagógicas com animação já foram tomadas, mas estas não podem mais atuar isoladamente, pois para que uma pedagogia se instaure efetivamente é preciso que se documentem os resultados e métodos, transpondo as experiências adquiridas para além do espaço da instituição que a recebe, para assim, incentivar novas iniciativas, multiplicando e unificando as diretrizes da educação pós-moderna. Para isso, propomos como sugestão final uma ferramenta de divulgação, discussão e documentação das práxis animadas, ou seja, um sistema de veiculação das informações sobre os projetos educacionais com a linguagem da animação

no Rio de Janeiro, o que posteriormente poderá ser ampliado a outros Estados, para consulta pública, seja em uma plataforma virtual ou física, podendo ser de cunho regulatório governamental ou privado, para servir de apoio à pesquisa, assim como às novas ações. Esta se enquadra no campo de estudos que pretendemos estruturar no futuro, pois esta pesquisa, não pode comportá-la, devido à demanda de tempo e de análise que este tema exige.

Assim, finalizamos esta dissertação afirmando que a animação, instrumento educacional já consolidado, além de ser um eficaz veículo aquisição de saberes, também é um instrumento de transformação, de aproximação, de socialização, de dizeres e de idealizações.