

## 1. Introdução

Evoluções e novos paradigmas se apresentam frequentemente às sociedades, ditando transformações que atingem os diversos campos que as compõem, sejam nas relações sociais, no trabalho, na economia, na política ou na educação. Por conta das inovações cada vez mais vorazes da tecnologia, a sociedade pós-moderna vem buscando adaptar-se a seu tempo, o que ainda não ocorreu de forma totalitária em todos os seus segmentos sociais como é o caso da educação.

Por muito tempo, a educação evitou se associar a outras formas de transmissão e aquisição de saberes que não os humanos, ou seja, o conhecimento advindo do professor. Aos poucos, e por entre incertezas e receios, houve a inserção de aparatos tecnológicos como televisores, aparelhos de vídeo, DVD's e computadores como ferramentas auxiliaadoras no processo de ensino. Mas há pelo menos uma década, outros caminhos começaram a ser traçados, proporcionando objetivos outros, os da educação através da tecnologia e da imagem em movimento, tangenciando linguagens e técnicas por meio da produção audiovisual, potencializando o ensino-aprendizagem através de várias vertentes criativas e projetuais, e conseqüentemente, diversas metodologias e práticas pedagógicas.

E dentre as práxis permissíveis pela linguagem audiovisual (tecnologia aliada a imagem em movimento e ao som), privilegiamos nesta dissertação a da linguagem da animação como instrumental de ensino, pois analisando pelo viés do Design, entendemos que esta linguagem fornece contribuições educacionais riquíssimas como: a interdisciplinaridade, o estímulo ao pensamento criativo e crítico da produção audiovisual praticada pelos alunos, e por conseguinte, as produções midiáticas que eles consomem.

Observando a animação como um instrumento de ensino, percebemos um fértil campo a ser estudado e documentado. E devido ao seu recorrente uso desta linguagem em escolas públicas e privadas do Estado do Rio de Janeiro na contemporaneidade, através de métodos curriculares e extracurriculares, por professores ou por entidades externas à escola, apontamos como hipótese de pesquisa a existência diversas metodologias de inserção da animação em âmbito educacional que podem ter proximidades,

especificidades e distinções que ainda não foram averiguadas, discutidas, catalogadas e categorizadas.

Traçamos como objetivo geral neste estudo, a verificação da significação e dos desafios da introdução pedagógica da linguagem animada nas escolas, direcionando nossas observações ao segmento de ensino ao qual tem sido inserida, a temática abordada, as técnicas utilizadas, a instituição (pública e particular) que a desenvolveu, assim como, suas metodologias e abordagens. Como objetivos específicos, decidimos discutir o uso da animação e sua implementação em sala de aula em diferentes realidades sócio-educativas, assim como, mapear as práticas existentes, subdividindo-as em três categorias: *iniciativas realizadas por entidades públicas e privadas; iniciativas de professores com capacitação em animação; e iniciativas de professores autodidatas em animação*. Para tanto, listamos e analisamos estatisticamente e discursivamente a amostragem adquirida durante a pesquisa de campo. Desta forma, mensuramos o objeto de estudo em prol da constatação de nossa hipótese, tendo como instrumento probatório, de análise documental e procedimental, vinte e cinco entrevistas semi-estruturadas com professores e responsáveis pelas entidades mapeadas, seguidas de questionário aberto/fechado, utilizando a metodologia de pesquisa descritiva balizada no método de abordagem hipotético-dedutivo, pautada nos pilares da linguagem do cinema, da animação, da educação e do Design, em prol da contextualização de uma práxis pós-moderna de inserção educacional de ferramentas midiáticas.

Para isto, fizemos dialogar neste estudo várias teorias de diferentes segmentos da linguagem audiovisual, que mesmo distintos, não foram opostos uns aos outros, ao contrário, se complementaram elucidando questões importantes para esta dissertação. Tivemos como referenciais: Bakhtin e Lyotard para discutirmos questões sobre a linguagem e o discurso; Piaget e Vygotsky, para identificação dos processos de linguagem (sejam como receptores ou como interlocutores); assim como, Santaella, Dondis, Gerbase, Nelson Gamba Jr., Solange Jobim e Souza para as definições da linguagem audiovisual, a qual também chamamos de linguagem híbrida, para assim, comportar as mídias modernas e pós-modernas; Além de Flávia Cesarino da Costa, Tomaim, Lipovetsky, Serroy, Walter Benjamin, Deleuze, John Gibbs, Jeanne Bendick, Marcel Martin, Jean-Claude Carrière, Dufresne e Philippe Dubois, como referenciais sobre a

linguagem do cinema; Marcos Magalhães, Maria Estela Graça, Alexandre Allexeieff, Alberto Lucena Júnior, Jonh Halas e Roger Manvell, sobre a linguagem da animação; novamente Solange Jobim e Souza e Vygotsky, acompanhados de Frederic Jameson, Henri Giroux, Paulo Freire, Oly Pey, Gadotti, McLuhan, Kline, Gardner, Rosalia Duarte, Pierre Levy, Marcos Silva, Martín-Barbero e Rita Ribes sobre Educação e Pós-modernidade; e Rita Couto, Andrea Filano e Romiszowski sobre o Design pedagógico e instrucional.

Assim, estruturamos nossa pesquisa tendo no segundo capítulo os apontamentos necessários a compreensão da linguagem audiovisual, matriz de nosso objeto de estudo, a animação contemporânea, apontando o cinema como marco desta linguagem e contribuinte para as demais vertentes audiovisuais. Este levantamento nos propiciou a elucidação das especificidades da animação, de seus códigos e suas diversas técnicas que fazem desta um instrumento de linguagem tão rico.

No terceiro capítulo, buscamos averiguar como a linguagem audiovisual vem sendo agregada a outros segmentos sociais, como a educação, que na pós-modernidade se permitiu o uso de novas linguagens em sala de aula na tentativa de suprir as necessidades da sociedade atual. Mas para que entendemos como estas novas aquisições ocorreram, procuramos primeiramente compreender o que vem a ser a Educação na pós-modernidade e como vem ocorrendo o uso das novas mídias e das novas linguagens audiovisuais em âmbito educacional.

Outro ponto importante que abordamos no terceiro capítulo foi a contribuição do Design para este novo paradigma educacional, tanto metodologicamente, quanto instrucionalmente, mostrando que o Design adequa-se a diversos campos do saber, dando forma e função as coisas, como também propõe análises críticas dos códigos de linguagem em prol da obtenção de conhecimento.

No quarto capítulo, descrevemos os projetos pesquisados e realizamos reflexões sobre o campo educacional pós-moderno ao qual tivemos contato durante este estudo, o que nos levou a defesa da linguagem da animação como instrumental de ensino como prática possível, por percebermos a fácil apropriação dos jovens a esta linguagem que já faz parte de seu cotidiano, o que favorece a aquisição de novos conhecimentos tanto científicos quanto não científicos.

Munidos dos dados adquiridos durante a pesquisa teórica e de campo, em nosso quinto capítulo propomos como conclusão desta dissertação o uso pedagógico da animação não como mera ilustração dos conteúdos disciplinares, e sim como veículo de transmissão e aquisição de saberes, estimulados pela apropriação dos códigos da linguagem animada, seja de forma analítica ou produtiva, propiciando a exploração desta como instrumento de discurso e de aprendizado.

Levamos também como proposta a ser esmiuçada futuramente, a criação de um centro de registro, informação e catalogação das práticas animadas no Estado Rio de Janeiro a ser disponibilizado ao público, em prol da organização e manutenção do uso da animação como instrumento pedagógico, pois acreditamos que a melhor forma de incentivar novas ações é prestar esclarecimentos sobre as já existentes.