

5 Considerações finais

Na comparação dos resultados dos questionários que suscitaram os gráficos, percebe-se que no **Educandário da Misericórdia**, após a exibição das animações e a realização da oficina de reflexão, registrou-se, inicialmente, significativa melhora no interesse dos alunos pelas ações saudáveis propostas, apesar de quase não se ter trabalhado qualquer reforço durante os 90 dias da pesquisa. Porém, posteriormente, houve queda nesse interesse. Por outro lado, no **Externato Coração Eucarístico**, um aumento no índice de aproveitamento dos alunos, melhorando sua percepção sobre os temas saudáveis, se envolvendo ativamente em mudanças de comportamento, até mesmo incentivando os demais colegas a segui-los, foi registrado.

As crianças que participaram da pesquisa, tanto em suas falas durante a exibição das animações, como também em seus desenhos nas oficinas de reflexão, demonstraram que os estímulos visual, auditivo, estético, simbólico e emocional, através das animações com temas sobre saúde, os ajudaram a perceber a importância dos conteúdos passados. É claro que uns alunos foram sensibilizados menos, outros mais, pela pesquisa. Segundo Duarte,

Podemos dizer que alguns espectadores são mais suscetíveis do que outros às tentativas de imposição de sentidos? Possivelmente. Entretanto, penso que essa suscetibilidade não está ligada à idade, ao grau de escolaridade do sujeito, mas, acima de tudo, ao maior ou menor domínio dos códigos que compõem a linguagem cinematográfica. Parece desse modo que determinadas experiências culturais, associadas a certa maneira de ver o filme, acabam interagindo na produção de saberes, identidades, crenças visões de mundo de um grande contingente de atores sociais. Esse é o maior interesse que o cinema tem para o campo educacional – sua natureza eminentemente pedagógica.

Outra questão a considerar: se admitimos que a significação de filmes é gradual e articulada aos modos de ver

do grupo de pares e aos diferentes tipos de discursos produzidos em torno dos filmes, faz sentido pensar que é possível “ensinar a ver”. Isto implica valorizar o consumo de filmes, incentivar discussões a respeito do que é visto, favorecer o confronto de diferentes interpretações, trazer a experiência com o cinema para dentro da escola.

(Duarte, 2009, p.18, 64 e 68)

Conclui-se, pois, que a animação pode e deve ser utilizada em sala de aula como recurso pedagógico, não só para a Educação em Saúde, que é o foco desta pesquisa, como também para outras disciplinas.

Nota-se, também, que a exibição das animações promoveu a compreensão e a participação ativa dos alunos em ações saudáveis, com resultados significativos, como se pode constatar nos relatos de profissionais de ensino, análises e gráficos aqui expostos. Os alunos, estimulados por este método de aprendizagem, revelaram, de própria voz, que após a exibição das animações e a participação nas oficinas aprenderam com mais facilidade sobre Educação em Saúde, tema que os professores vinham explorando com técnicas do ensino tradicional, sem alcançar os resultados desejados. Complementando-se a exibição das animações com as oficinas de reflexão, e analisando-se a variedade de desenhos feitos pelos alunos, relacionando-os aos temas vistos nas animações, pode-se perceber que a animação se apresenta como um forte recurso educacional e uma estratégia metodológica de ensino lúdica, que ocupa um lugar alternativo (pontual) na escola contemporânea, mas pode vir a se estabelecer com destaque na Educação formal.

Percebe-se, pelo relato das professoras que participaram da pesquisa e responderam aos questionários, que elas acreditam na animação como recurso pedagógico para a Educação em Saúde nas escolas. As professoras, e o próprio pesquisador, acreditam que com a pesquisa, pôde-se confirmar a força pedagógica da animação, para além das mudanças de comportamento presenciadas no dia-a-dia das crianças que participaram do estudo. Percebeu-se como a animação, associada a temas de Educação em Saúde, pode ser responsável por desencadear nas crianças que a assistem a produção de sentidos.

A pesquisa confirmou, também, que a animação pode influenciar crianças e que projetos de Educação em Saúde, além da prática tradicional em sala de aula, podem explorar o lúdico como uma possibilidade de trabalho pedagógico. As escolas, a partir dessa experiência, podem se dedicar a planejar a instalação em suas dependências de espaços para a exibição de filmes, ou mesmo incentivar a prática de exibição nas próprias salas de aula, em momentos singulares, incorporando definitivamente o recurso audiovisual como parte do currículo escolar.

Em uma visão mais ampla, os próprios alunos poderão ser estimulados, em oficinas programadas, a criar roteiros e personagens, tornando-se autores de seus próprios vídeos, animados ou não, sobre assuntos diversos, inclusive a Educação em Saúde. Roteiros e personagens dedicados à defesa do meio ambiente, heróis que combatam o *bullying*, que ajudem e respeitem os idosos e os menos favorecidos economicamente, que preservem a saúde e a natureza são algumas possibilidades a serem exploradas. Desta forma, professores e alunos poderão assumir o papel de multiplicadores dos conhecimentos adquiridos.

A renovação da Educação é uma questão que há muito tempo desafia e estimula os pesquisadores da área. Com a presente pesquisa, pôde-se ver que a animação se apresenta como um recurso que aponta para uma renovação. O professor deixa de ser aquele cujas aulas se caracterizam apenas como expositivas sobre um determinado tema. Ele passa a utilizar recursos audiovisuais, animações, arte e desenho, dentre outros, estimulando os alunos a uma atitude mais de interação em relação aos conteúdos que estão sendo ensinados. Para isto, a escola deve estar preparada para mudar e querer, por exemplo, usar a animação como uma das pontes entre o conhecimento e o saber. Tudo na busca de uma educação mais qualitativa.

As animações, como os signos culturais que marcam preponderantemente a cultura infantil, são marcas do tempo e da cultura da época em que foram produzidas. Um desafio é criarmos

roteiros e personagens para animação que revelem o mundo real, impossível de se ver a olho nu, como por exemplo, o mundo das bactérias, dos vírus ou mesmo o dos movimentos detectados no interior do corpo humano. Ou, quem sabe, roteiros e personagens que, no mundo da ficção ou da fantasia, assumam compromissos com o ensino da realidade da Educação em Saúde, práticas sociais e comportamentos saudáveis.

A animação na escola, se adotada como recurso pedagógico, poderá também abrir oportunidades para o Mercado de Animação no país, permitindo que se elabore novos processos de criação dialogando com as áreas das Artes Visuais e da Educação. Existem, atualmente, algumas iniciativas do Governo do Estado do Rio de Janeiro de incentivo à produção de vídeos educativos (inclusive de animação) para escolas públicas, mas sua distribuição é débil e a exibição para o público a que se destina nem sempre é realizada por não encaixar-se na grade curricular. Por outro lado, as escolas particulares precisam de recursos próprios para adquirir estes vídeos, e por vezes desconhecem os canais onde obtê-los gratuitamente, como por exemplo a Vídeo Saúde da Fiocruz, utilizada nesta pesquisa.

De acordo com a revisão bibliográfica realizada e com os autores aqui citados, estudos mostram que as crianças interagem com os personagens vistos nas animações, copiando seus comportamentos e ideologias. A influência positiva no desenvolvimento cognitivo, social e psicológico da criança se mostrou inquestionável. Considerando-se esse impacto subjetivo exercido nas crianças, a utilização da animação como recurso pedagógico para a Educação em Saúde se mostrou adequada, devendo ser cada vez mais explorada e assumida como uma realidade desejável. Diante do exposto, talvez a animação se torne um espaço de diálogo entre alunos e mestres, crianças e adultos, consolidando aprendizagens e experiências. Esta pesquisa não se esgota em si mesma, mas busca abrir possibilidades para novas investigações.