1 Introdução

A linguagem audiovisual tem sido vista como um forte instrumento de auxílio no processo de aprendizagem. É cada vez mais comum aos professores a utilização de filmes, animações e jogos eletrônicos nas escolas, servindo como material de reforço para ajudar a fixar os conceitos trabalhados em sala de aula.

O avanço das tecnologias e a possibilidade de criação de conteúdo para web permitem que mídias digitais – tais como filmes, jogos e animações, dentre outras – sejam consideradas como recursos muito bem-vindos e bem quistos por professores. Uma das razões é a constatação da facilidade de muitos de seus alunos em lidar com tais tecnologias. Conhecidos como nativos digitais, estudantes de ensino médio no ano 2012 têm facilidade em elaborar atividades como, por exemplo, publicação de textos em blogs, criação de pequenas fotomontagens e utilização de jogos eletrônicos narrados em língua estrangeira, além de outras atividades envolvendo tecnologia.

No entanto, o uso dessas linguagens e a metodologia para a elaboração de materiais didáticos utilizando mídias emergentes ainda representam um grande desafio para o professor. Acostumado há anos com a sala de aula – o giz, o quadro negro, o livro-texto e com as pesquisas de seus respectivos laboratórios – ou até mesmo por ter se adaptado aos poucos à nova era da informação (antes chamados imigrantes digitais), o professor acaba encontrando certa dificuldade para incorporar esses novos recursos a suas atividades. Dificuldade que, por sua vez, tem origem em alguns pontos específicos: o primeiro é a dificuldade de compreender a linguagem e as etapas de produção dessas novas mídias; o segundo, conseguir identificar novas situações de ensino e aprendizagem juntamente com os nativos digitais.

Para auxiliar o professor a enfrentar esse desafio, instituições especializadas em Educação (especialmente Ensino a Distância - EaD) contratam times multidisciplinares de profissionais, e não somente educadores, para levar adiante seus projetos. Dentre esses profissionais, os da área de Design Gráfico têm sido

bastante solicitados para auxiliar no processo de produção de materiais didáticos para o meio digital. Um exemplo dessa tendência pôde ser constatado no Concurso Público Estadual da Fundação Centro de Ciências e Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro, realizado em 2005, que pedia aos candidatos diploma superior em Desenho Industrial para os cargos técnico-administrativos de animador para Web, ilustrador para Web, webdesigner, ilustrador de mídia impressa e diagramador.

Na maior parte das vezes, no processo de produção de aulas para web ou outras mídias digitais, o designer é visto como um profissional que tem uma pequena participação na execução e elaboração dos chamados “objetos de aprendizagem”. No caso de confecções de vinhetas animadas para web, ele recebe um roteiro (previamente elaborado pelo professor) e o encaixa numa série de padrões pré-estabelecidos pelo setor de desenvolvimento instrucional (ou pelo próprio professor).

Salvo algumas exceções, o material animado costuma ser visto como uma espécie de “lousa dinâmica” com explicações técnicas do conteúdo a ser abordado pelo professor. A diferença é que o conteúdo que está na lousa da sala de aula, agora, tem movimento.

Existe algum esforço e propostas por parte do professor para tornar a mensagem, o conteúdo, menos maçante, – como, por exemplo, ao “dar vida” ao cientista responsável por um determinado teorema, ou colocar duas pessoas conversando sobre um assunto, o que, em geral, acaba por esbarrar em problemas de estrutura narrativa (isto, quando existe uma narrativa). É fato que o designer possui a liberdade de dar suas opiniões, mas, por não participar do processo desde o início, consegue contribuir apenas em questões pontuais na transposição para a nova mídia, não participando de forma global da discussão das propostas.

Um outro aspecto a ser ressaltado é que diante de questões como velocidade e produtividade, é comum o designer receber instruções para reutilizar, em novos materiais, artes desenvolvidas anteriormente para outras situações, o que pode impactar em questões estéticas e de identidade visual do referido conteúdo. Em outras palavras, o designer torna-se apenas um executor de tarefas, e acaba não elaborando nenhum processo de projeto, seja no planejamento ou no desenvolvimento daquele objeto.

“O Design deve ser entendido não apenas como uma atividade de dar forma a objetos, mas como um tecido que enreda o designer, o usuário, o desejo, a forma, o modo de ser e estar no mundo de cada um de nós.” (Couto e Jefferson, 1999, p.9)

Diante desse quadro, apresentam-se algumas questões para reflexão: quem é o aluno dos dias de hoje? Por que ele consegue ter tanta facilidade em tarefas complexas, como interagir nas redes sociais e jogar games em línguas estrangeiras, e, ao mesmo tempo, ter dificuldades na escola? Como a metodologia de projeto pode ajudar o professor a elaborar um material de fato atrativo para o aluno? Como o designer pode se tornar um parceiro real do professor neste processo? Como a linguagem da animação pode ser melhor explorada neste processo?

Nesta dissertação, procurei discutir o papel da linguagem da animação no processo de criação de material didático, com vistas a identificar novas formas de elaboração e produção de materiais eficientes a partir do trabalho conjunto entre o designer e o professor. Outros pontos, também tratados na dissertação, buscaram:

- . relacionar situações de ensino aprendizagem não convencionais, tanto dentro quanto fora do contexto escolar;
- . discutir como a linguagem da animação pode ir além dos tão utilizados esquemas de infográficos, ampliando suas possibilidades narrativas de entretenimento;
- . refletir sobre o uso da narrativa e do cartum como material a ser utilizado em sala de aula;
- . elaborar uma proposta de narrativa animada que possa ser utilizada em sala de aula através de uma parceria de trabalho entre o professor e o designer, visando a utilização de mídias animadas como material didático.

1.1 O mercado de animação no Brasil

Nos últimos anos, o mercado de animação vem crescendo no Brasil. Na abertura do Anima Fórum 2010¹, realizado no Centro Cultural Banco do Brasil durante a décima oitava edição do Anima Mundi, César Coelho, Diretor do

¹ Evento que acontece paralelamente ao Festival Anima Mundi. O Anima Fórum tem como objetivo promover, avaliar e fomentar o mercado de animação através de conferências e *masterclasses*, buscando atender à demanda de discussão e formação profissional na área de Animação.

festival, citou que – de acordo com uma pesquisa feita pela Prof^a. Cláudia Bolshaw – até 1992 haviam sido produzidas no Brasil 172 peças de Animação. De 1992 até a presente data, o Anima Mundi recebeu mais de 2000 inscrições de animações brasileiras, constatando-se um enorme crescimento da atividade no país.

Tal crescimento tem levado a uma reflexão sobre a formação desses profissionais. Até pouco tempo atrás, boa parte dos animadores iniciava sua carreira de forma autodidata, com algumas exceções – como a parceria Brasil-Canadá em meados da década de 1980 e algumas disciplinas eletivas em diversos cursos como Cinema, Belas Artes e Design.

Buscando uma formação mais sólida, as escolas de Design têm tomado algumas das mais interessantes iniciativas: em 2004, o Departamento de Artes e Design da PUC-Rio lançou a primeira pós-graduação *lato sensu* em Cinema de Animação do país; dois anos depois, a Escola de Design da Universidade Veiga de Almeida lançou a graduação tecnológica em Design Gráfico com ênfase em Ilustração e Animação Digital; alguns dos principais pesquisadores, assim como dissertações e teses produzidas na área, têm vindo de cursos de pós-graduação em Design espalhados pelo Brasil. Diante desse quadro, o Design, além de ser uma atividade de caráter interdisciplinar, acaba adquirindo o papel de responsável por um diálogo em potencial com a área de animação no país.

Não é difícil se abordar a linguagem da animação no ambiente escolar. No artigo de 2009 *A linguagem da animação na sala de aula*, publicado na Revista Educação Pública, apresentei dois casos de produtos animados que são ótimas referências para a sala de aula. Na época, escrevi²:

“Um exemplo é o curta animado *The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics*, dirigido por Chuck Jones em 1965. Baseado no livro homônimo de Norton Juster, o curta conta a história de uma reta que se apaixona por um ponto, mas para que ela consiga conquistá-lo ela precisa aprender a se expressar. Com isso ela cria curvas e ângulos. Vários elementos das disciplinas de Matemática são abordados no filme, enquanto o espectador fica torcendo pela reta apaixonada.

Falando em Matemática, outro exemplo é o média-metragem *Donald in Mathmagic Land* (conhecido por aqui como *Donald no país da Matemática*), em que a famosa personagem de Walt Disney se depara com um mundo

² Disponível em www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0223.html. acessado em 4 de março de 2013

gigantesco, cheio de elementos ligados à Matemática, principalmente à Geometria. Aliás, não é raro o uso dessa produção nas aulas de Desenho Geométrico.” (CRUZ, Gabriel 2009)

Além do uso de filmes para discussão de um determinado conteúdo em sala de aula, existem outras propostas envolvendo a linguagem da animação nas escolas. A produtora de multimeios do município do Rio de Janeiro (MultiRio) está produzindo uma série animada utilizando personagens do folclore brasileiro. Um dos pontos altos do trabalho é que, antes dos episódios serem produzidos, animadores e professores fazem com os alunos oficinas nas quais estes criam histórias envolvendo um determinado personagem. Essas oficinas servem de referência para a elaboração do roteiro das produções e o resultado são episódios de altíssima qualidade com a colaboração de vários alunos (que têm seus respectivos nomes incluídos nos créditos das animações).

Além dos personagens de folclore, a MultiRio também produziu outra série com o objetivo de resgatar algumas cantigas de roda tradicionais, como *Marcha Soldado* e *Atirei o pau no gato* – todas elas animadas.

Com esse histórico, não é de se estranhar que, além da produção de curtas, longas e séries de animação, os profissionais da área de animação sejam requisitados também pelos profissionais da área de educação para auxiliar na elaboração de seus projetos de materiais didáticos. E mais: começam a surgir também propostas para o uso de uma linguagem transmidiática. O público mais jovem tem buscado cada vez mais acompanhar animações e histórias em variados dispositivos midiáticos: o cinema, a TV, a Internet ou o celular e seus desdobramentos.

Um bom exemplo disso é a animação *Entre nós* do brasileiro Erick Grigorovski. Na história, a adolescente Luísa passa por um sufoco durante uma escalada com seu pai. Irritada com uma série de implicâncias do pai, a menina faz toda uma reflexão sobre seu relacionamento com ele após um acidente em que o vê cair da montanha, sem saber se o pai sobrevivera à queda. Pois bem: a história não ficou presa unicamente ao filme. Luisa tem um blog, perfil no Facebook e no Twitter, através dos quais as pessoas podem acompanhar seus pensamentos e o que ela vai vivendo.

Por que não pensar também em uma proposta semelhante na área da educação?

Ao mesmo tempo, o professor deve ampliar a visão sobre o uso de linguagens midiáticas. Não basta mais pensá-las como uma pequena recompensa ou somente uma roupagem. É necessário ir mais fundo e buscar uma educação que leve o aluno a refletir sobre a importância do conteúdo que lhe é apresentado, relacionando-o com as coisas que acontecem em sua vida. Deve levar em consideração a experiência anterior que o aluno carrega; deve, também, mostrar para os alunos uma proposta de vida, valorizando as necessidades e o desejo de justiça e beleza que encontra neles.

1.2 Design e interdisciplinaridade

A pesquisa tem como ponto de partida o entendimento do Design como um campo interdisciplinar (Couto, 1997). Nessa concepção, a noção de projeto em Design está ligada ao entendimento do processo de interação entre os diferentes interlocutores, não apenas no produto resultante.

A história do Design, não é meramente a história dos objetos. É o registro das mudanças de visão do campo de atuação abraçado pelos designers e objetos concretos concebidos, planejados e produzidos como expressão dessas mudanças (Couto e Jefferson, 1999, p.8).

Por esta visão, pensar na elaboração de um material didático, para um designer, é muito mais do que dar uma determinada roupagem aos conteúdos de um professor. O papel deste profissional vai além disso.

Em 2002, durante pesquisa para elaboração do projeto de conclusão de Graduação intitulado *A interferência do design visando facilitar o processo de aprendizagem*, Cristiano Pelosi e Priscilla Molaro entrevistaram alguns profissionais, professores e alunos da área de design para compreender melhor o pensamento de design. Dentre diversos depoimentos registrados, destaco as declarações da Prof^a Cristina Portugal, citadas no relatório do projeto.

“[...] o Design na educação é um modo de potencializar a linguagem, potencializar muitas coisas que a educação por si só não tem. A educação é a interação entre professor e aluno, não é uma coisa só do professor passar para o aluno. Com o Design ele pode trazer outras formas de potencializar essa ação, essa interação entre professor e aluno [...]

[...] uma ferramenta, é um modo de ver muito necessário. O educador está muito voltado para o lado de humanas, não tendo a visão mais ampla do mundo do Design, ficando mais restrito. Acho que com o Design o educador pode perceber isto, tanto na parte de você se relacionar com o aluno, como para você viabilizar ferramentas melhores para ele criar.” (Portugal, Cristina *apud* Pelosi e Molaro, 2002, p.22)

Aproveito esta última citação para fazer uma reflexão sobre a figura do educador e a própria visão da educação que tenho vivenciado. Da mesma forma que a professora cita que o educador está voltado para a área de humanas, o professor de uma determinada disciplina tem a tendência de voltar-se para sua área de atuação, de forma que acaba apresentando dificuldades em buscar um diálogo mais fluente entre sua área e as outras.

Esta problemática aumenta cada vez mais a fragmentação do conhecimento. Na escola, encontramos as disciplinas sem uma ligação entre si, desconexas. Curiosamente, essa fragmentação aumenta à medida que o aluno vai avançando em direção à conclusão de seu curso. No primeiro segmento do Ensino Fundamental, vamos encontrar disciplinas básicas como Português, Matemática, Estudos Sociais e Ciências. No segundo segmento, Estudos Sociais se desmembram em História e Geografia. No Ensino Médio, Ciências se desdobram em Química, Física e Biologia; Língua Portuguesa ainda se desdobra em Literatura e Redação. Ao chegar na universidade, essas áreas se fragmentam ainda mais.

Muitos esforços, por parte de escolas e universidades, se voltam para superar essa fragmentação com propostas que poderiam ser classificadas como “interdisciplinares”, em que os professores de uma determinada disciplina mostram onde aquele conteúdo pode ser visto em outras disciplinas. No entanto, ainda falta realizar um real diálogo com outras áreas. O desafio de um trabalho interdisciplinar é cada vez maior.

Existe um nítido reconhecimento da necessidade de um ambiente interdisciplinar, mas, ao mesmo tempo, essa fragmentação é parte constitutiva do homem moderno. Couto (2011) chama atenção para o fato de que a superação desta fragmentação não depende unicamente de um “ato de vontade”, pois a compartimentação está presente não somente no meio escolar e acadêmico, como também no mercado de trabalho, nas políticas de agências de fomento e afins.

“O grande desafio imposto pela interdisciplinaridade é a necessidade de uma mudança de atitude que possibilite ao indivíduo conhecer realmente os limites de seu saber para que ele consiga acolher contribuições de outras disciplinas. A interdisciplinaridade deve ser entendida, antes de tudo, como uma atitude pautada pelo rompimento com a postura positivista de fragmentação, objetivando uma compreensão mais ampla da realidade. Somente mediante esta postura pode ocorrer a interação efetiva, que é sinônimo do interdisciplinar.” (Couto, 2011, p. 18).

Curioso pensar nessa dificuldade, partindo do pressuposto que basta observar a realidade para nos darmos conta de que todas essas áreas dialogam, seja na formação de uma onda na praia, seja na formação da chuva e até mesmo nas reações químicas, físicas, biológicas, psicológicas e antropológicas que acontecem quando duas pessoas se beijam. Ao citar Alexis Carrel (1953), Giussani diz “(...) Pouca observação e muito raciocínio conduzem ao erro, muita observação e pouco raciocínio conduzem à verdade.”³

A partir dessa afirmação, diz Giussani (1966) que “a palavra ‘raciocínio’ poderia ser substituída de modo útil pela expressão ‘dialética em função de uma ideologia’”. Com isso, acabamos ficando mais presos a um discurso sobre uma determinada disciplina do que de fato ao seu aprendizado. É preciso um olhar diferenciado sobre a educação.

É nesse âmbito que pretendi discorrer sobre a visão educativa. Para isso, me basearei na visão educativa de Giussani, quando defende que “Educar é introduzir o aluno na realidade total.” Ou seja: não somente entregar um determinado conteúdo, mas sim levar o aluno a desenvolver um espírito crítico, capacitando-o para a reflexão e o confronto entre o que ele ouve e a sua própria experiência.

Diante da dificuldade de um diálogo entre as áreas, a contribuição do Design, com sua natureza interdisciplinar, se apresenta oportuna e inquestionável. Afinal, uma das primeiras experiências propostas no ensino de Design é a do “olhar de aprendiz”, tão falado na disciplina de projeto. O aluno, então, deve buscar conhecer um determinado ambiente, escolher um interlocutor e observar tudo o que ele faz, evitando que suas próprias ideias se sobreponham às de seu interlocutor ao elaborar o projeto, é de fato uma das posturas mais indicadas da área.

³ Carrel, Alexis *apud* Giussani, 2005 p.19

Por outro lado, nas relações dos alunos com o conteúdo das disciplinas, é necessário pensar no desejo de cada um deles. Ainda segundo Giussani, o Homem tem uma série de desejos de justiça, beleza, felicidade e verdade, sempre buscando algo que corresponda a esse desejo na realidade. Toda essa atividade é classificada como Experiência Elementar e decidi partir desse mote para elaborar um material que, de fato, fosse atraente para o aluno.

1.3 Educação e animação

A utilização da linguagem da animação como recurso para abordar um determinado assunto e tratá-lo de forma mais atrativa (ou talvez menos enfadonha) não é novidade.

Documentários animados sobre temas como fatos históricos, manifestos, esportes etc. são produzidos desde pouco antes do início da década de 1920, e vídeos instrucionais sobre procedimentos de guerra e treinamento de soldados já foram utilizados durante a Primeira Guerra Mundial.

Outro bom exemplo que podemos citar se remete ao período logo após a ‘Era de Ouro da Animação’ (1928 – 1941). Solomon nos lembra a fase das produções dos esforços de guerra por parte dos grandes estúdios de animação dos Estados Unidos, que seguem até 1945 (período da Segunda Guerra Mundial), produzindo curtas com temática política sobre os perigos do nazismo, a importância de se fazer doações para a produção bélica e até mesmo fazendo chacotas da figura de Adolph Hitler e dos aliados do Eixo.

Importante notar que os trabalhos citados foram desenvolvidos para o público adulto. Hoje, quando se fala em animações educativas, pensa-se prioritariamente em animações voltadas ao público infantil, para o qual temos ótimos resultados na produção brasileira. Além dos já citados trabalhos produzidos pela MultiRio, podemos mencionar os trabalhos produzidos pela TV Cultura, como *Ra-Tim-Bum*, *X-Tudo e Mundo da Lua* – todos programas que misturam animação com cenas de ação ao vivo.

Mas, tal esforço não é tão comum em relação ao público jovem. Até alguns anos atrás, existia o pensamento de que a linguagem animada era unicamente para crianças. Hoje, a quantidade de produtos animados consumido pelo público mais velho que o infantil no Brasil é cada vez maior. Esse é um resultado de iniciativas

como o festival Anima Mundi e produções de animação preocupadas em atender todos os públicos, como os longa metragens da *Pixar Animation Studios*. No filme *Toy Story*, por exemplo, vemos a questão do medo da rejeição e do envelhecimento em um universo com elementos pertencentes à infância. Essa combinação alcança tanto a criança que está assistindo ao filme vendo brinquedos ganhando vida, quanto seus pais ou responsáveis que se identificam com os dramas apresentados.

E nesse ponto, gostaria de relatar uma experiência própria. Na minha adolescência, entrando ainda no ensino médio, acompanhei uma série de anime⁴ chamada *Cavaleiros do Zodíaco*. A série seguia a jornada tradicional da luta do bem contra o mal, utilizando elementos da mitologia grega. Além de elementos que contam um pouco da formação da civilização ocidental e assuntos envolvendo astronomia (as constelações do zodíaco), tópicos como Velocidade da Luz e Zero Absoluto foram abordados na trama de forma tão fascinante que os conceitos acabaram sendo fixados pelos fãs da série. Um ano depois, um professor de Física iria me explicar esses conceitos em sala de aula e, ao notar que eu já conhecia o assunto, perguntou se eu teria acompanhado a referida série de animação na TV. A probabilidade do autor ter a intenção de ensinar Física ao telespectador é pequena. No entanto, era necessário o entendimento de tais dados para que a trama fosse entendida. Tal ação resultou na fixação do conteúdo, fato reconhecido até pelo próprio professor que, um ano depois, levantou a hipótese de que aquela série ainda estava influenciando seus alunos.

Para discutir a criação de narrativas animadas ainda recorri a Joseph Campbell, com a Jornada do Herói, que ainda é o inspirador das maiores produções de ficção do Cinema e da Literatura. Sua estrutura de narrativa é facilmente identificada em produções como *Guerra nas Estrelas*, *O Senhor dos Anéis*, *Matrix*, *Harry Potter*, *As Crônicas de Nárnia*, *As Aventuras de Asterix*, e todas as produções da *Pixar Animation Studios* dentre outras. Por isso, a estrutura narrativa proposta por Campbell foi transformada em um memorando da Disney,

⁴ Anime é a palavra japonesa que designa qualquer filme de animação. No Ocidente, ela é utilizada para caracterizar uma animação produzida em países do oriente como Japão ou Coreia e que possuam uma linguagem estética comum aos primeiros artistas de destaque na área como Ozamu Tezuka. Uma destas características são os olhos expressivos comumente chamados de “olhos grandes” pelo público não especializado.

que acabou por se tornar a publicação *A Jornada do Escritor*, de Christopher Vogler.

Na dissertação, a inspiração na narrativa de Campbell em sua Jornada do Herói foi assumida, justamente por ela partir daquela pessoa comum que é provocada a sair de casa para resolver uma questão, passar por uma série de questionamentos e aventuras, sempre pensando em voltar para casa e viver em paz, no seu ambiente familiar. Sua volta sempre vem acompanhada de uma série de mudanças e a consciência de que o desejo por aventuras será sempre maior. Essa ideia, de desejo de paz não satisfeito, está intimamente ligada à Experiência Elementar anteriormente citada.

1.4 Métodos e técnicas da pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida a partir de levantamento bibliográfico sobre as áreas de Design, Educação (Aprendizagem Significativa), narrativas gráficas e arte sequencial, objetivando a produção e o desenvolvimento de material didático em novas mídias.

Realizei algumas entrevistas com colegas e professores sobre quais recursos não convencionais eles utilizavam para passar algum conteúdo. Também fiz um pequeno levantamento sobre diferentes situações de Ensino-Aprendizagem, tanto dentro quanto fora da sala de aula.

Busquei ambientes escolares para estabelecer uma parceria de trabalho com professores para elaborar uma narrativa animada, que pudesse ser utilizada em sala de aula.

Com o roteiro em mãos, elaborei um animatic⁵ do curta e levei a uma escola para testar o roteiro com os alunos; com os resultados, terminei de montar uma pequena equipe para produzir o curta.

Por fim, com todo o material coletado e projetos realizados, busquei uma ligação dos resultados com a bibliografia pesquisada e a elaboração de uma

⁵ Etapa de produção de um filme de animação onde as cenas são exibidas com pouco movimento ou movimentos grotescos, diretamente tirado do *storyboard*. Nesta etapa ainda é possível fazer modificações consideráveis na história sem que haja risco de comprometimento do cronograma da produção.

proposta de apoio à produção de materiais didáticos valorizando a parceria entre Designers e Professores.

1.5 Estrutura da dissertação

A dissertação está estruturada em cinco capítulos. No primeiro capítulo, “Introdução”, apresento o contexto da pesquisa e a estrutura da dissertação.

No segundo capítulo, intitulado “O Desafio de Educar”, proponho uma reflexão sobre os desafios atuais de educar uma geração digital. As visões de Ausubel e Giussani sobre educação são trazidas, para logo em seguida se estabelecer um paralelo entre elas. Por fim, tendo essa relação das visões educativas como fio condutor, apresento alguns exemplos de situações de Ensino-Aprendizagem que foram levantados durante esta pesquisa.

No terceiro capítulo, “Narrativa Animada no processo de ensino aprendizagem em sala de aula”, aprofundo as questões relacionadas à narrativa a partir de alguns exemplos de filmes animados utilizados em aulas de ciências, para em seguida refletir sobre a diferença entre aproveitar o uso da técnica de animação e aproveitar o uso de sua narrativa aprofundando conceitos de narrativa e narrativa animada.

No quarto capítulo, “A Jornada do pesquisador: um estudo de caso”, relato um estudo de caso realizado, de criação de uma narrativa animada para ser utilizada em sala de aula.

No quinto e último capítulo, faço algumas reflexões sobre as possibilidades mercadológicas para realizar outras produções do gênero, e concluo com algumas considerações.

Rumo à jornada