

5

Considerações finais

Depois de percorrer essa pequena jornada do pesquisador – com seus desafios, superações e mais desafios – é necessário verificar os pontos da transformação de quem as vivenciou antes do próximo ciclo da jornada.

Primeiramente, é importante ressaltar que o caminho vivenciado para a criação de uma narrativa animada, que sirva como material a ser utilizado pelo professor em sala de aula, não invalida outros caminhos, anteriormente citados, do design instrucional, do livro didático que se mexe e do estúdio que se utiliza de fatos científicos para dar maior verossimilhança às suas narrativas fictícias, dentre outros. O trabalho da criação a partir de uma equipe interdisciplinar é apenas mais um caminho, que abre uma nova gama de possibilidades que permite que a animação e a educação andem de mãos dadas. Não pode ser vista como “o” caminho, mas sim “um” caminho.

Isso remete a outro ponto vivenciado na pesquisa. A formação de uma equipe interdisciplinar com este objetivo não pode, e nem deve, acontecer por uma imposição ou “necessidade criada” por uma instituição ou “política educacional”, da mesma forma que Prensky criticou a imposição do uso de novas tecnologias a professores que não tinham interesse em usá-las. Ainda Ausubel lembra da importância da vontade e disposição de relacionar o novo conteúdo ao já existente. Como poderia o aprendiz ter essa vontade se o material criado não foi feito a partir dessa premissa?

Por isso, é necessário que os professores e animadores, para se envolver em um projeto, estejam realmente interessados em criar narrativas que possam ser utilizadas em sala de aula. O interesse é um elemento fundamental, pois ajuda os envolvidos a reconhecerem suas limitações e, diante delas, a recorrerem às habilidades de uma outra pessoa, quando necessário, para garantir que o produto resultante desse trabalho atinja seus objetivos. Este interesse permite que o trabalho aconteça realmente de forma interdisciplinar.

O interesse dos professores também foi um dos assuntos abordados pelos alunos que entrevistamos, durante os testes iniciais de exibição do curta-metragem. Os alunos ressaltaram que eles tinham a sensação que aprendiam com maior facilidade, quando o professor gostava de abordar um determinado conteúdo e, conseqüentemente, se sentia mais incentivado a trabalhá-lo nas aulas. Para eles, era uma questão de gostar do assunto, e não apenas uma boa capacidade de transmissão de conhecimento.

Ainda em relação à questão da interdisciplinaridade, pudemos ver que ela acontece tanto entre profissionais do Design (Animação) e da Educação, como também entre as ramificações que existem dentro das respectivas áreas. Por exemplo, o fato do curta ser dirigido por um animador 2D - autor desta dissertação - não impediu que o curta fosse feito em 3D. Existiu aí uma relação de confiança entre o diretor e os animadores. Reconhecendo suas limitações, o diretor não impediu uma mudança na técnica inicialmente selecionada para o filme, mas confiou e constatou que a novidade trazida pelos animadores 3D realmente tornaria a dinâmica do filme mais interessante.

Da mesma forma, o professor de Geografia e a professora de Química, que apesar de atuarem na grande área de Educação desenvolveram-se em subáreas distintas do conhecimento, conseguiram criar, juntamente com uma equipe de roteiristas que ajudaram a não transformar o curta em aula, uma trama com conteúdos não somente de suas subáreas, mas também de outras como Física, Biologia e Cidadania. Houve inclusive uma preocupação, por parte deles, de recorrer, em alguns momentos, a professores das respectivas subáreas e até mesmo a um biólogo, estudante de Design, que participou dos *concept arts* e deu consultoria aos demais modeladores 3D, sobre a natureza e constituição dos animais, a fim de que suas representações guardassem uma relação direta com suas características reais.

Neste ponto, volto a ressaltar como o papel do designer nesse processo é ímpar. A própria área do Design é de natureza interdisciplinar. Já está inerente a seus métodos de trabalho esta ligação entre diferentes áreas. Se neste processo de criação de novos materiais didáticos for dada ao designer uma função de mediador ou gerenciador nas etapas iniciais de projeto, ao invés de apenas executor no final do processo, os resultados poderão ser bem interessantes e o processo poderá ser mais produtivo.

Outro ponto relevante durante a pesquisa foi a participação do público alvo no processo de produção. O encontro com os alunos antes da finalização do curta foi um momento de grande importância para a realização do mesmo. Em primeiro lugar, porque foi possível ter um feedback do público, quando ainda era possível fazer modificações no produto. Um outro aspecto importante foi a escolha do grupo que participou da pesquisa de campo. A solicitação de que a escola fizesse uma seleção/indicação de alunos, representativa das mais diversificadas situações acadêmicas, porém sem identificar quem era quem na hora do teste, se mostrou mais do que acertada. No caso do projeto do Universo Atômico, o fato de nem este pesquisador e nem o professor que o acompanhava saberem, antes do encontro, quem era quem no grupo de alunos, ajudou a confirmar que o curta estava não só atendendo a sua proposta original, de recurso para desencadear um assunto em aula, mas também apontando novas perspectivas, como a de ser um excelente material de inclusão já que, além dos alunos com bom desempenho, também os alunos com dificuldades de nota e até mesmo identificados com problemas cognitivos se sentiram estimulados a participar do debate proposto.

Por fim, devemos refletir sobre as novas tecnologias disponíveis para o desenvolvimento e publicação destes trabalhos, e como uma produtora de animação poderia criar diferentes projetos e distribuí-los tirando partido das facilidades oferecidas por essas tecnologias.

Sem dúvida, um caminho possível para o desenvolvimento de projetos de narrativas animadas pode ser o da adoção de um sistema de *crowdfunding*.¹ E, uma vez desenvolvidos os projetos, estes poderiam ser disponibilizados como uma websérie animada na internet.

O sistema de *crowdfunding* tem sido bastante utilizado pela internet e tem ajudado pessoas de diversas áreas a deslancharem seus projetos. Hoje vemos projetos de livros, histórias em quadrinhos, bandas de música, cinema e animação, tanto de iniciantes quanto de veteranos, que se apropriam desse formato para viabilizar seus sonhos.

Desta forma, um episódio piloto de um projeto de websérie animada educativa pode ser desenvolvido, e na sequência, se pedir a colaboração de

¹ Traduzido como financiamento coletivo: obtenção de capital para iniciativas de interesse coletivo através da agregação de múltiplas fontes de financiamento, em geral pessoas físicas interessadas na iniciativa.

peças para se produzir os próximos episódios, em troca de brindes personalizados ou o crédito de apoiador na ficha técnica da animação. Assim, o projeto de criação de uma produtora interdisciplinar de conteúdo animado para web pode vir a se tornar uma possibilidade real e sustentável. Essa é apenas uma sugestão de caminho para o surgimento de novas produtoras, dedicadas a projetos de narrativas animadas.

Por outro lado, nada impede que instituições de EaD e produtoras já estabelecidas também passem a adotar o modelo de equipes interdisciplinares e criação coletiva no desenvolvimento de seus produtos didáticos e de entretenimento. Essas equipes interdisciplinares, dispostas a criar produções animadas e divertidas diferenciadas, podem surgir dentro das próprias empresas. O importante é imaginar que o objetivo principal é dar ao aluno mais uma chance de ter despertado em si o interesse pelas coisas que são ensinadas na escola, e deixar que ele pegue em sua mochila e descubra que todas as coisas que foram colocadas nela revelam um universo fascinante e maravilhoso.

*Estradas sempre em frente vão
Sob nuvens e estrelas a passar,
Mas os pés que percorrem os caminhos
Um dia para casa vão voltar
Olhos que fogo e espada conheceram
E em antros de pedra horror pungente,
Um dia verdes prados recontemplam
E as colinas e a mata de sua gente.
(Tolkien in “O Hobbit”, 2011, p.294)*

Fim desta Jornada. Aguardemos a próxima.