

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO - PROPPG
CÂMPUS CURITIBA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – DEPED-CT
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS, COMUNICAÇÃO E TÉCNICAS
DE ENSINO**

PALOMA MACEDO

**O USO DO AUDIOVISUAL EM SALA DE AULA: DESENHO ANIMADO E SUAS
CONTRIBUIÇÕES**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO

CURITIBA

2018

PALOMA MACEDO

**O USO DO AUDIOVISUAL EM SALA DE AULA: DESENHO ANIMADO E SUAS
CONTRIBUIÇÕES**

Trabalho de Conclusão de Curso de **Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino** da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, como requisito parcial para a obtenção do título de especialista.
Orientador: Prof. Dr. Marcus Vinicius Santos Kucharski

CURITIBA

2018



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO

No dia 4 de setembro de 2018, às 18h30, compareceu ao seu respectivo polo de apoio presencial Paloma Macedo para, em presença de docente representante da UTFPR, do(a) tutor(a) local do curso e da coordenação do polo, realizar a apresentação e defesa de sua monografia intitulada O USO DO AUDIOVISUAL EM SALA DE AULA: DESENHO ANIMADO E SUAS CONTRIBUIÇÕES, sob a ilustre orientação de Prof. Dr. Marcus Vinicius Santos Kucharski. Após feita a apresentação, procedeu-se à leitura dos pareceres da orientação e avaliadores e eventuais questionamentos. Vencidas essas etapas formais, o trabalho foi considerado **APROVADO** e, pendendo correções pontuais solicitadas pela banca e o depósito da versão final junto à Universidade, dará ao(à) autor(a) o direito ao certificado de Especialista em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino emitido pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, no âmbito do programa *Universidade Aberta do Brasil*.

Em 4 de setembro de 2018,

Prof. Dr. Marcus Vinicius Santos Kucharski
Coordenador do Curso de Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino

Prof. Dr. Marcus Vinicius Santos Kucharski
Orientador(a) da monografia

Profa. Dra. Marta Rejane Proença Filietaz
Avaliador(a) principal da monografia

Profa. Dra. Iolanda Bueno de Camargo Cortelazzo
Avaliador(a) secundário(a) da monografia

Paloma Macedo
Especializando(a)

DEDICATÓRIA

Aos meus irmãos Andrey e Bruno, sempre há tempo, que eu sirva de inspiração para que sigam meu exemplo e possam escolher o caminho acadêmico.

AGRADEDIMENTOS

À energia superior, que é o que me move.

Aos meus pais, pelo carinho, amor e por acreditar sempre em mim.

Ao meu orientador professor Dr. Marcus Kucharski pelo apoio, compreensão, carinho, paciência, disponibilidade e principalmente, pela elegância no uso das palavras. Mostrou-se amigo e conselheiro ao longo de todo o processo da pesquisa.

Meu profundo respeito e admiração pela magnífica pessoa que é.

Ao meu excelentíssimo marido Davi, o pronome faz jus a ele. Sempre me incentivou, orientou a fazer leituras, a buscar, pois segundo as palavras dele: “Conhecimento é algo que ninguém lhe rouba”. Mas para tanto, é necessário o próprio esforço.

À minha colega de trabalho Denise, pela presença constante e pela ajuda emocional.

Em especial, aos meus filhos Lorenzo e Gabriel, todo esforço é para eles.

EPÍGRAFE
(OPCIONAL)

RESUMO

MACEDO, Paloma. O uso do audiovisual em sala de aula: desenho animado e suas Contribuições. 2018 31 f. Monografia (Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba – UTFPR e Universidade Aberta do Brasil – UAB, 2018.

Este trabalho monográfico visa contribuir com o uso dos desenhos animados educativos em sala de aula, como ferramenta tecnológica auxiliadora no processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa-ação com alunos do 5º ano da escola municipal Henrique Júlio Berger, da cidade de Caçador/SC, com natureza qualitativa pretendeu dar subsídios, por meio dos desenhos animados, às práticas pedagógicas dos professores. Posto que os educadores pouco se apropriam desse recurso, então, vê-se a potencialidade de pesquisa sobre a inserção dele para as crianças se desenvolverem social e culturalmente além de experienciarem o aprendizado ativo, eficaz e rico pelo manuseio dos programas online *Poowtwe*/ou *Goanimate*. Assim, logramos saber se os professores introduziriam desenho animado em seus planejamentos, como esse processo ocorreria e qual a experiência didática que teriam acerca do projeto aplicado.

Palavras-chave: Tecnologias educacionais – desenho animado – séries iniciais – aprendizado.

ABSTRACT

MACEDO, Paloma. The use of audiovisual in classroom: cartoon and its Contributions 2018 31 f . Monograph (Specialization in Technology , Communication and Teaching Techniques) - Graduate Program of the Open University of Brazil - CAPES - Federal University of Technology - Paraná . Curitiba, UTFPR, 2018.

This monographic work aims to contribute to the use of educational cartoons in the classroom, as a technological tool that helps the teaching-learning process. The action research with students of the fifth year of the municipal school Henrique Júlio Berger, from the city of Caçador / SC, with qualitative nature intended to give subsidies, through cartoons, to the pedagogical practices of teachers. Given that educators do not appropriate this resource, then the potential for research into their insertion for children to develop socially and culturally as well as experiencing active, effective and rich learning through the use of Poowtow online programs and / or Goanimate. Thus, we were able to know if teachers would introduce cartoon in their planning, how this process would occur and what didactic experience they would have about the applied project.

Keywords: Educational technologies - cartoon - initial series - learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Imagem 1 – Lembrete | 20 |
| Imagem 2 – Materiais auxiliares para preservação das bactérias | 21 |
| Imagem 3 – Bactérias e fungos das mãos dos alunos | 21 |
| Imagem 4 – Estudante visualizando bactérias através do microscópio | 22 |
| Imagem 5 – Alunos produzindo esboço do desenho animado | 23 |
| Imagem 6 – Explorando programa <i>Powtoon</i> | 24 |
| Imagem 7 – Alunos explorando <i>software</i> | 24 |
| Imagem 8 – Professores visualizando desenho animado profissional e as produções dos estudantes | 26 |
| Imagem 9 – Professores debatendo sobre o desenho animado profissional e as produções dos estudantes | 27 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| INTRODUÇÃO | 11 |
| 1 EMBASAMENTO TEÓRICO | 14 |
| 1.1 O QUE É TECNOLOGIA DE USO EDUCACIONAL..... | 14 |
| 1.2 O QUE É AUDIOVISUAL | 15 |
| 1.2.1 SOFTWARES DE PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES E SEU IMPACTO NO FAZER DO PROFESSOR E NO COMPORTAMENTO DO ESTUDANTE | 16 |
| 2 METODOLOGIA OU MATERIAL E MÉTODOS | 19 |
| 3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS | 28 |
| 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 29 |
| 5 REFÊRENCIAS | 30 |

INTRODUÇÃO

A presente monografia é resultado de uma pesquisa exploratória de natureza qualitativa, sendo definida essencialmente como pesquisa-ação.

Entende-se que a multimídia é um recurso poderosíssimo no processo de ensino-aprendizagem e pode auxiliar nas trocas entre os estudantes. A inserção do desenho animado educativo nas aulas visa a contribuir de maneira com que os discentes possam interagir mais, produzir melhor, aprender de maneira ativa e desenvolver habilidades de modo prazeroso.

Sabe-se que cada criança é única, em seu ritmo de aprendizagem. Por isso, por que não é feito o uso do desenho animado para contribuir no entendimento dos conteúdos em sala, uma vez que é uma ferramenta tecnológica importante? Além do mais, como uma ferramenta audiovisual poderosa, desenvolve as habilidades psicológicas, sociais e principalmente, culturais. Como afirma Masseto (2000, p.139),

(...) os recursos audiovisuais formam a combinação simples que oferece as melhores contingências para a aprendizagem; deve-se determinar de que forma cada meio pode ser utilizado para contribuir para um sistema criativo. Eles transformam a escola não em um centro de ensino, mas de aprendizagem. Um centro preocupado não pela simples transmissão de conhecimento, mas pelo enriquecimento em experiências de todo tipo: conhecimento, sensações, emoções, atitudes e intuições. Contudo, é importante considerar a participação do sujeito que aprende. Ele não deve ter uma atitude passiva mas, sim, ativa fazendo com que os sentidos estejam “alertas”, absorvendo as informações.

Assim, cremos que o desenho animado pode auxiliar nos conteúdos em sala, uma vez que a linguagem audiovisual vai articular o conteúdo com o lazer, o prazer e a aprendizagem.

As crianças ampliam mais rapidamente suas habilidades á medida que são expostas a práticas diferenciadas. Logo, propiciar desafios e novas maneiras de interagir/evoluir é criar novas possibilidades de desenvolvimento. À medida que a criança é exposta a novas situações, especialmente quando tal desafio chega a um grupo de que ela participe, é desafiada a solucionar algo que ela ainda não soubesse de forma a atingir mais autonomia. Vygotsky (1984, p.97) traz o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) dizendo que: “A Zona de Desenvolvimento Proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processos de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão, presentemente, em estado embrionário”.

Entende-se que a criança, ao ser estimulada/incentivada e contar com apoio de pares mais experientes, pode desenvolver habilidades e competências para resolver novas dificuldades, num processo de maturação de elementos de sua zona de desenvolvimento potencial. Portanto, inserir desenhos como, por exemplo, Sr. Peabody and Sherman (História), Wild Kratts/Irmãos Kratts (Ciências), The magic bus/ O ônibus Mágico (Ciências) e O laboratório do Thomás Edson (Matemática/Física/Química) pode facilitar a mediação do conteúdo a ser explorado e o desenvolvimento de novas competências.

Proporcionar contato com uma programação que traga conhecimento, de desenhos que proporcionem histórias jamais ouvidas, viagens jamais feitas, comunicação e aprendizado é, para além do reforço do conhecimento escolar, uma forma de ajudar o desenvolvimento de um cidadão crítico no futuro.

Visto que, muitas vezes, as trocas entre programação televisiva e criança não sejam apropriadas e que, uma boa parte do tempo, a criança vai interagir/aprender com o que estiver assistindo, é interessante propiciar o prazer por visualizações ricas, que tragam, além de tudo, conhecimento de ordem multidisciplinar.

Encontramo-nos na era digital de um mundo globalizado. O professor que trabalha com crianças deve buscar programações relevantes e provocantes que tenham propósito no espaço escolar. Um conteúdo bem elaborado é o combustível para o aprendizado e a comunicação. Os estudantes que forem induzidos por boas programações, mais tarde terão capacidade para fazer leitura crítica da mídia, mais facilmente diferenciando uma programação com conteúdo daquela com menor valor informativo.

Este estudo visou a dar subsídios ao entendimento das contribuições do desenho animado educativo para o processo ensino-aprendizagem, bem como a oportunidade de que colegas professores considerassem participar em novas produções ativas desse recurso tecnológico.

A história recente viu a passagem rápida da pesquisa por enciclopédia para as informações obtidas pela televisão e vídeo, e especialmente pelo computador aliado à internet. Esses recursos auxiliam buscas, trocas, pesquisas e produções. Cortelazzo (1996, p.20) alerta para a necessidade de “provocar uma reflexão crítica e questionadora em relação à busca e elaboração da informação ([...])”, e Ramírez (2007, p.328) afirma que “A televisão é uma das instituições que possui a mais forte influência sobre as pessoas principalmente sobre as crianças, que estão em pleno

desenvolvimento mental.” Por conseguinte, aguçar a criticidade *com e por meio de recurso familiar* à linguagem mais próxima dos interesses imediatos das crianças é colaborar, de forma contemporânea, com a formação cidadã plena.

Os alunos atuais fazem parte de uma geração que tem apetite por novidade. Introduzir instrumentos que contribuam para o entendimento e superação de desafios é tornar ativa a construção do conhecimento e da interação no ambiente em que eles estão inseridos. Tavares (2008, p.91) completa:

Conectados aos meios de comunicação – dos analógicos aos digitais – crianças e jovens da atualidade aprendem, articulam e interagem com as informações, conhecimentos e valores de forma diversa das gerações anteriores. A impressão que se tem é que a sociedade da comunicação e da era globalizada propicia, cada vez mais, o desenvolvimento de novos processos de aprender.

O professor comprometido com a educação das gerações mais novas, não só pode como deve instigar hábitos que servirão para a vida. Isso inclui novos processos para trocas sociais e educacionais, posto que a linguagem audiovisual é o meio mais utilizado na maioria do tempo por seus alunos.

Propiciar novas maneiras de aprender por meio de recursos não tão utilizados em sala de aula é quebrar paradigmas. Assim, o uso de desenhos animados no processo ensino-aprendizagem é uma inovação alentadora:

“O que vocês querem falar para o mundo?” É com essa pergunta que se inicia a oficina do projeto Carta Animada pela Paz. De acordo com a diretora do projeto, Patrícia Alves Dias, o desenho animado é um modo de promoção da cidadania, escutando o que a criança quer dizer e contribuindo para sua auto-estima.” “O desenho dá força e poder, mostra que ela também tem o direito de falar por meio de um instrumento que é uma mídia de qualidade, reconhecida mundialmente. (MURACHOVSKY, 2003, p.1).

O objetivo da pesquisa da qual resultou este trabalho monográfico foi fomentar a produção e utilização do desenho animado como ferramenta pedagógica com alunos do ensino fundamental I. Logo, se constituíram como objetivos específicos: I) produzir um desenho animado a partir de estudos anteriores sobre bactérias com os estudantes; II) utilizar o desenho animado como instrumento facilitador da aprendizagem sobre bactérias; III) apresentar o desenho animado resultante educativo aos outros docentes e recolher suas impressões acerca de sua potencialidade pedagógica; IV) analisar os resultados da produção e da análise dos demais docentes sobre a utilização do desenho animado como instrumento pedagógico no processo ensino-aprendizagem.

1. EMBASAMENTO TEÓRICO

1.1. O QUE É TECNOLOGIA DE USO EDUCACIONAL?

No ambiente escolar, do quadro negro até os recursos atuais como quadro branco, data show, lousa, são reflexos da passagem do tempo e do avanço das TIC. Atualmente, em função da disseminação dos computadores, há um desafio muito grande em utilizar métodos que encampem a tecnologia e criem entusiasmo para os estudantes. Belloni (2001, p.10) alerta que “A escola deve integrar as tecnologias de informação e comunicação porque elas já estão presentes e influentes em todas as esferas da vida social (...)”.

Martins (2010, p.149) acrescenta: “(...) por causa do processo de tecnologia e dos meios de comunicação, a sociedade está em transformação permanente, o que exige do verdadeiro educador atualização constante por meio de cursos, congressos, simpósios (...)” Em se seguindo esta colocação, professores e escolas precisariam adequar-se para que a metodologia esteja complementada pela tecnologia educacional.

A instituição escolar é espaço de aprendizagem, de crescimento, de trocas ricas, na qual professores devem sempre buscar aperfeiçoamento. Moran (2001, p. 35-36) ressalta:

O professor precisa aprender a trabalhar com tecnologias sofisticadas e tecnologias simples; com internet de banda larga e com conexão lenta; com vídeo conferência multiponto e teleconferência; com softwares de gerenciamento de curso comerciais e com softwares livres. Ele não pode se acomodar, porque, a todo o momento surgem soluções novas para facilitar o trabalho pedagógico, soluções que não podem ser aplicadas da mesma forma para cursos diferentes.

O diferencial na educação de hoje é acompanhar as mudanças. Logo, o potencial pedagógico está fortemente baseado nas maneiras inesgotáveis de acesso à informação que pode ser transformado em conhecimento e nas várias possibilidades de interatividade que a internet oferece. Para tanto, é urgente ter profissionais que se preocupem em sintonizar os conteúdos à tecnologia que é familiar aos alunos. Sair da tradicionalidade deixa as aulas mais dinamizadas, atinge os vários tipos de estudantes e resulta em trocas de conhecimento.

Coutinho (2007, p.1) compreende tecnologia educativa

(...) não como o simples uso de meios tecnológicos mais ou menos sofisticados, mas como uma forma sistemática de conceber, gerir e avaliar o processo de ensino e aprendizagem em função de metas e objetivos educacionais perfeitamente definidos.

A criticidade é necessária para que saibamos como atuar com tantas riquezas, uma vez que a tecnologia ora pode fascinar, ora alienar. Portanto, a sala de aula é espaço para tornar os aprendizes corresponsáveis pela construção do próprio saber, possibilitar a sedução, o encantamento e, principalmente, para que a quebra de paradigma seja função desafiadora ao professor. A tecnologia, se bem usada, pode auxiliar a resolução de problemas, a facilidade em criar, em inovar, desenvolver novidades.

1.2 O QUE É AUDIOVISUAL?

A comunicação é necessária para interação entre as pessoas. Para aproximação com os alunos contemporâneos, em especial, é indispensável a comunicação audiovisual, ferramenta que pode facilitar a aprendizagem daqueles que precisam, além do ouvir, observar para fixar e reter informações.

Conforme Coutinho (2006, p.16) preceitua, “A linguagem audiovisual, como a própria palavra expressa, é feita da junção de elementos de duas naturezas: os sonoros e os visuais. Portanto, estamos falando de artefatos da cultura que afetam esses dois sentidos do homem, a visão e a audição.”

A informatização trouxe possibilidades infindáveis, principalmente ao espaço escolar. Desde sempre aprendemos observando, aprendemos ouvindo e falando. O conhecimento acontece, muitas vezes, pelas histórias ouvidas, pelas telas coloridas assistidas. A informação pode ser transmitida por caminhos mais prazerosos. Assim, se percebe que educar com e através do audiovisual tem resultados satisfatórios, pois deslumbra, informa e faz reter o conhecimento ao mesmo tempo.

Ferreira (2010 p. 22) diz que:

Os recursos audiovisuais, (*sic*) já são utilizados há bastante tempo, antes mesmo da sua digitalização, quando a integração de sons (voz humana, e fundos musicais, por exemplo) e fotografias (slides) permitiam a criação dos primeiros audiovisuais. Anos mais tarde, a televisão veio facilitar o uso desta TIC. Ela permitiu de forma mais fácil, integrar sons e imagens em pleno movimento de forma muito dinâmica e, (*sic*) a popularização do vídeo cassete e hoje do DVD, (*sic*) completou (*sic*) o ciclo. Ligada à utilização da televisão enquanto aparelho, ou do computador, aparece a utilização no ensino do filme, série televisiva ou documentário. Estes recursos têm vindo a ganhar importância, quer pela sua riqueza didáctica, quer pela cada vez maior perfeição e cuidado na sua produção.

Nota-se o quão desafiador é utilizar de maneira rica os recursos tecnológicos; ainda assim, há potencialidade de se planejar o apoio audiovisual. A proposta a partir do desenho animado é uma ferramenta pedagógica que visa a contribuir com professor e aluno. Para o primeiro, tem papel de auxiliador na didática e, para o segundo, é um facilitador de aprendizagem. Além do mais, há programas que contribuem para produções assessorando o processo de aprendizagem e criatividade como veremos a seguir.

1.2.1 Softwares de produção de animações e seu impacto no fazer do professor e no comportamento do estudante.

Atualmente, vivemos imersos em tecnologia. Desde o momento em que utilizamos o despertador ou precisamos nos comunicar com alguém e, para isto usamos o aparelho celular, estamos usufruindo dos recursos tecnológicos. Ao chegar ao trabalho, em vez de escrever a mão, aproveitamos o computador para redigir textos. Na educação, não é diferente. E nesse ambiente, os profissionais necessitam se familiarizar com essas ferramentas, posto que seu público, os alunos, tem sede por novidade e manuseia esses recursos sem precisar de manual de instruções.

Conforme Moraes (1996, p.105 apud XAVIER 2000, p.28)

O novo cenário cibernético, informático e informacional não vem marcando apenas o nosso cotidiano através das modificações sócio-econômicas e culturais, mas, também, vem mudando a maneira como pensamos, conhecemos e apreendemos o mundo. Isso porque a nova cidadania da cultura informatizada requer a aquisição de hábitos intelectuais de simbolização, formalização do conhecimento, manejo de signos, representações, utilizando equipamentos computacionais.

Para tanto, no meio educacional os professores apropriam-se da tecnologia para proporcionar proximidade, conhecimento de maneira diversificada e alegria aos alunos. Não podemos deixar de mencionar que esses recursos facilitam o aprendizado daqueles que têm dificuldade ao entender o que o professor apresenta de forma tradicional. Encontramos em Moraes (1998, p.13 apud MATTEI, 2008, p.2) a comprovação:

Pesquisas desenvolvidas no Brasil e no Exterior (Carragher, 1996; Carragher & Schliemann, 1992; Valentin, 1995; Spauding & Lake, 1992; Santarosa, 1995; dentre outros) informam que escolas que utilizam computadores no processo de ensino-aprendizagem apresentam melhorias nas condições de

estruturação do pensamento do aluno com dificuldades de aprendizagem, compreensão e retenção. Colaboram, também, para melhor aprendizagem de conceitos matemáticos já que o computador pode constituir-se num bom gerenciador de atividades intelectuais, desenvolver a compreensão de conceitos matemáticos, promover o texto simbólico capaz de desenvolver o raciocínio sobre idéias matemáticas abstratas, além de tornar a criança mais consciente dos componentes superiores do processo de escrita.

Assim sendo, o professor necessita apropriar-se também de *softwares* para tornar o aluno coautor no processo de ensino aprendizagem. Ele pode produzir e/ou tornar sua aprendizagem descomplicada. FERNANDES (2002, p.1) explica:

Software é uma sentença escrita em uma linguagem computável, para a qual existe uma máquina (computável) capaz de interpretá-la. A sentença (o software) é composta por uma seqüência de instruções (comandos) e declarações de dados, armazenável em meio digital. Ao interpretar o software, a máquina computável é direcionada à realização de tarefas especificamente planejadas, para as quais o software foi projetado.

Há *softwares*, no caso de interesse imediato deste trabalho, para produzir desenhos animados, como: *Stop Motion*¹, *Powtoon*², *GoAnimate*³. Estes são recursos ricos para produções de autoria dos alunos, por exemplo. Com a orientação do professor e a criatividade do alunom se podem criar animações que servirão de materiais para outros educandos.

“A história deve ser considerada o coração do negócio. Bons animadores podem fazer de uma boa história um enorme sucesso.” (Thomas, 1981 p.79) Esta afirmação nos remete a analisar o quão positiva pode ser a inserção desse meio para a sala de aula. Os recursos existem, basta serem explorados. Thomas acrescenta que na Disney “(...) cada nova geração de animadores era beneficiada pelo o que a anterior aprendia por meio de tentativa e erro (...) e por isso, era mais flexível nas coisas que podia fazer, podendo alcançar maiores resultados” (Thomas, 1981 p.39).

Não se pretende que os alunos sejam animadores profissionais, mas que experienciem novas possibilidades de aprendizagem.

Como conceitua MCLaren (apud WELLS, 1998, p.10): “Animação não é a arte de desenhos que se movem, mas a arte de movimentos que são desenhados. O que

¹ *Stop Motion* é uma técnica de animação, na qual se tiram várias fotos de uma mesma imagem para, em as unindo, gerar a impressão de movimento.

² *Powtoon: software* criado em 2011 com objetos e animações, no qual se pode introduzir a própria voz.

³ *GoAnimate*: similar ao *Powtoon*, serve para criar animações simples.

acontece entre cada frame é mais importante do que o que acontece em cada frame.” (Original em inglês. Tradução minha) Os movimentos mostram o quanto chamativo e interessante pode ficar a produção feita.

As escolas que se inserem no contexto tecnológico e utilizam modelos pedagógicos que aproveitam bem os *softwares* fazem com que os estudantes participem / explorem / vivenciem experiências diferentes induzindo à motivação e ao interesse por aprender e trocar conhecimentos.

2. METODOLOGIA

Esta monografia descreve os resultados de uma pesquisa-ação qualitativa realizada no 5º ano das séries iniciais da Escola Municipal de Ensino Básico Henrique Júlio Berger. Precisou de 25 aulas distribuídas em nove semanas as quais foram realizadas durante os meses de abril e maio de 2018. Para o projeto, estiveram envolvidos a professora regente da turma, a professora do laboratório de Ciências, o professor de laboratório de informática, estagiária e cinco professores de disciplinas diferenciadas como: geografia, educação física, artes, filosofia e história. As funções dos docentes comprometidos com o trabalho eram respectivamente de: auxiliar no conteúdo sobre bactérias; ajudar nas explicações técnicas sobre o assunto em questão; dar suporte com o programa *Poowton*; trabalhar em todos os processos do projeto, uma vez que a aplicabilidade e realização do trabalho era de maior interesse dessa envolvida em especial; e visualizar/ debater o desenho animado profissional bem como aquele produzido pelos alunos, além do que, pontuar se introduziriam em suas aulas e como envolveriam desenho animado em seus planejamentos.

Segundo Fonseca (2002, p.34-35),

A pesquisa-ação pressupõe uma participação planejada do pesquisador na situação problemática a ser investigada. O processo de pesquisa recorre a uma metodologia sistemática, no sentido de transformar as realidades observadas, a partir da sua compreensão, conhecimento e compromisso para a ação dos elementos envolvidos na pesquisa. O objeto da pesquisa-ação é uma situação social situada em conjunto e não um conjunto de variáveis isoladas que se poderiam analisar independentemente do resto. Os dados recolhidos no decurso do trabalho não têm valor significativo em si, interessando enquanto elementos de um processo de mudança social. O investigador abandona o papel de observador em proveito de uma atitude participativa e de uma relação sujeito a sujeito com os outros parceiros. O pesquisador quando participa na ação traz consigo uma série de conhecimentos que serão o substrato para a realização da sua análise reflexiva sobre a realidade e os elementos que a integram. A reflexão sobre a prática implica em (*sic*) modificações no conhecimento do pesquisador.

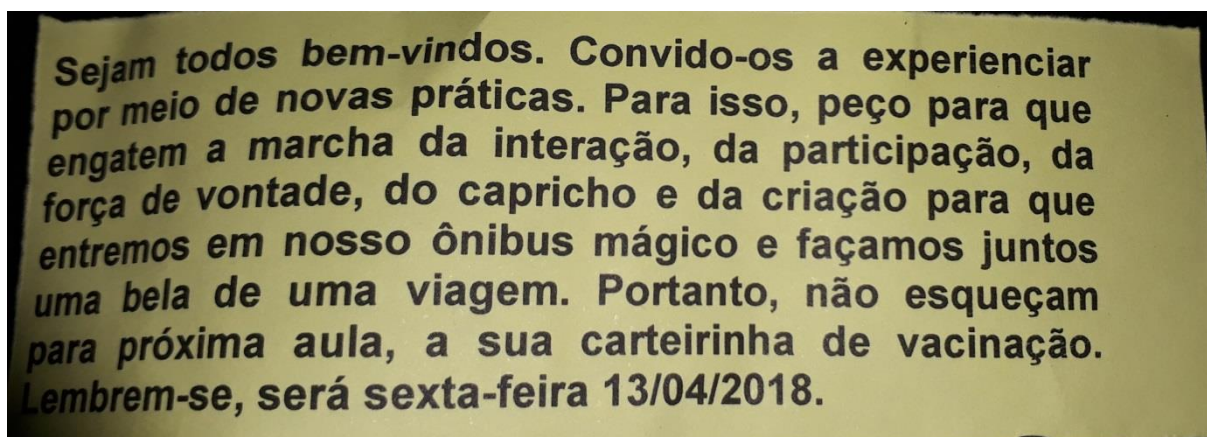
Nas atividades ligadas à pesquisa, os estudantes tiveram a oportunidade de experimentar um novo veículo de aprendizagem. Assistiram a um desenho animado para auxiliar no conteúdo em estudo – Bactérias/Corpo humano, assunto no qual a professora regente já vinha trabalhando em sala. Os estudantes, inclusive, tinham retirado, há alguns dias, por meio da gelatina incolor, bactérias das próprias mãos.

Na primeira semana, os alunos assistiram ao desenho animado “O ônibus mágico”, episódio “Dentro do Ralph”. Depois de o assistirem, indicaram que não

conheciam esse desenho e alguns alunos fizeram anotações para assistir em casa. Fizeram comentários como: “Nossa, que legal que é dentro da gente”; “Não sabia que os anticorpos tinham formato de V”; “Então, quando uma bactéria ou vírus entra na gente, é assim que nosso corpo reage?” “Legal saber como que é lá dentro”.

Conversamos por alguns minutos e, na sequência, os alunos receberam um lembrete a ser colado no caderno para trazerem à escola suas cardenetas de vacinação, com a mensagem da imagem (01):

Imagem 1: Lembrete

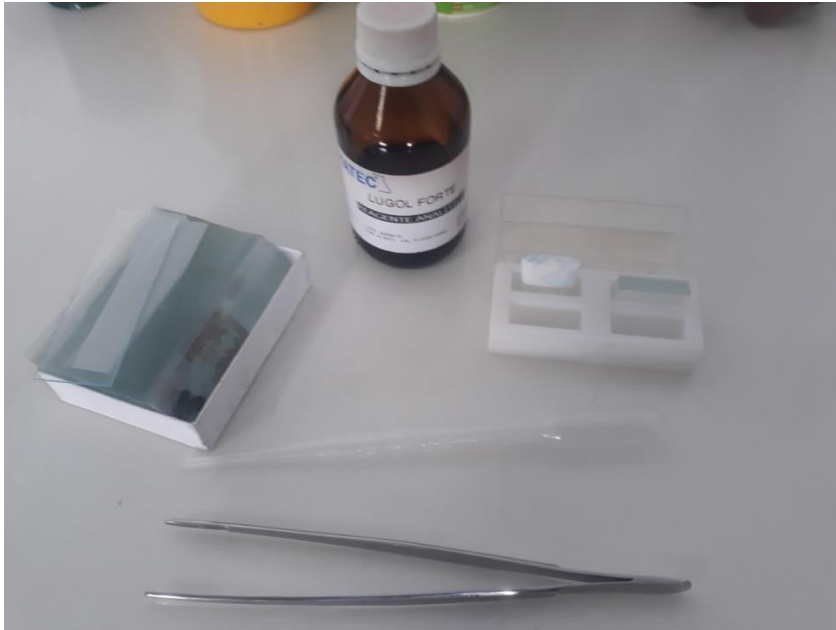


Fonte 1: A autora.

Na aula marcada, antes de explorarem as cardenetas, a estagiária os levou para o laboratório de ciências com o intuito de observarem as bactérias existentes nas próprias mãos – que se haviam cultivado nas gelatinas citadas anteriormente. O auxílio da professora do laboratório foi fundamental, uma vez que ela explicou qual é o processo de higienização correta das mãos e quais os malefícios de não fazê-la corretamente. Tal procedimento necessitou de duas aulas, pois toda informação tida era registrada com anotação nos cadernos.

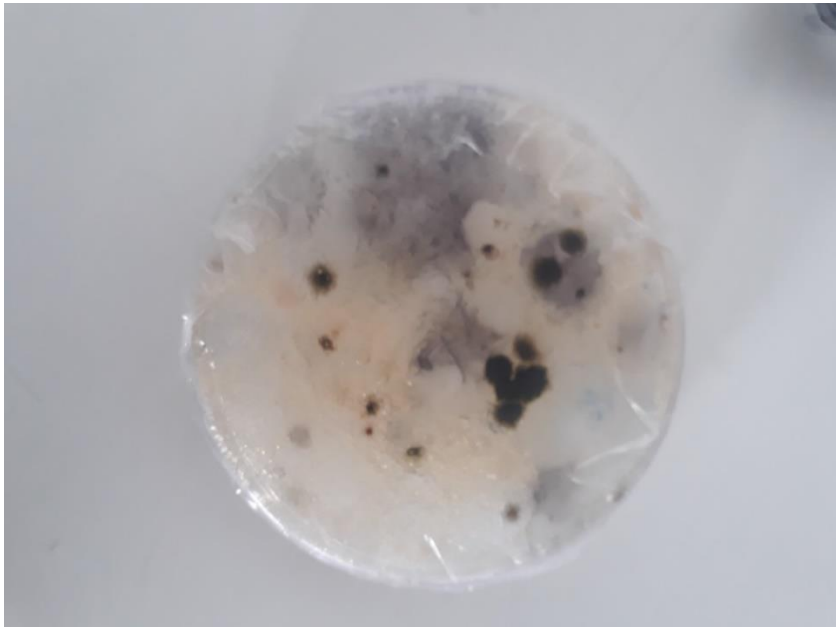
Na imagem 02 podem ser visualizados os materiais utilizados para conservação das bactérias. Nas 03 e 04 respectivamente, uma lâmina contaminada e estudante observando a partir do microscópio.

Imagem 2: Materiais auxiliares para preservação das bactérias



Fonte 2: A autora.

Imagem 3: Bactérias e fungos das mãos dos alunos



Fonte 3: A autora.

Imagem 4: Estudante visualizando bactérias através do microscópio



Fonte 4: A autora.

À medida que as informações eram apresentadas, os alunos questionavam e faziam registros em seus cadernos. Ao retornarem à sala de aula, a estagiária ressaltou a importância de tomarem vacinas. Analisaram as siglas que as cadernetas continham e conversaram a respeito de o que achavam que ficariam imunes. O próximo passo foi escolher, em duplas, qual seria a vacina sobre a qual pesquisariam. A pesquisa ocorreu por meio do laboratório de informática, uma vez que nem todos tinham computador e internet em seus lares. A condução foi para que descobrissem o que era a vacina, para que servia e como agiria no organismo. Todos concluíram conforme orientado.

Na segunda semana, foi proposto aos alunos que fizessem esboço como se eles fossem produtores de um desenho animado, tendo como base o episódio do “Ônibus Mágico”. Deveria ser produção curta, mas de autoria própria. Após rascunharem, constatou-se que findaram sendo muito criativas, algumas bem curtas, outras mais longas, mas todas dentro da finalidade, tendo propriedade e conteúdo.

Imagem 5: Alunos produzindo esboço do desenho animado.

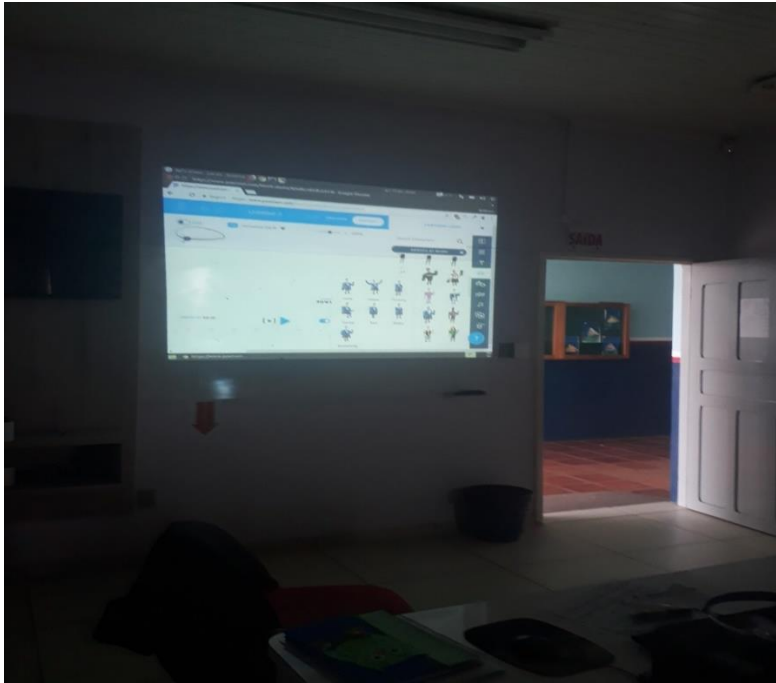


Fonte 5: A autora.

Na terceira semana, estagiária e alunos encontrariam-se, pois teriam, segundo o calendário proposto pela professora regente, três aulas semanais para produção, sendo uma aula na terça-feira e duas na sexta. Enquanto não chegava a data marcada para o início da produção no programa *Powtoon*, a estagiária criou e-mails próprios para que os estudantes pudessem acessar e trocar informações sobre os projetos que desenvolveriam. No primeiro dia de manuseio, a aula não teve o andamento esperando, uma vez que poucos, aproximadamente 30% da turma, conseguiram acessar os e-mails ou o software. À medida que eram apresentados os passos pelo professor do laboratório de informática, os alunos faziam acessos e a cada atividade era uma descoberta a mais. O primeiro encontro durou quarenta e cinco minutos, os quais pareceram passar ligeiramente, ainda que a internet da escola estivesse lenta em função de os acessos serem *online*.

Na aula seguinte, os acessos foram mais rápidos, pois os cadastros já estavam salvos no programa e eles puderam pôr em prática as orientações do professor e o que tinham planejado em sala, além do que, tinham duas aulas consecutivas para inicialização do trabalho.

Imagem 6: Explorando programa Powtoon.



Fonte 6: A autora.

No decorrer das aulas, os alunos trabalharam com o *software* explorando-o livremente. Necessitou de três semanas para produção, sendo que os encontros eram três vezes por semana. Cada dupla tinha seu ritmo e algumas construções eram mais lentas que as outras.

Imagem 7: Alunos explorando o software.



Fonte 7: A autora.

Na oitava semana, a estagiária teve três aulas com os estudantes, conforme combinado no início da proposta. A produtividade foi relevante. O auxílio do professor do laboratório foi primordial para atender os alunos quando tinham dificuldades para fazer algum processo.

No encontro seguinte, nona semana, foram utilizadas mais três aulas. Como houve alunos faltantes, nem todos estavam no mesmo ritmo do trabalho. Por isso, surgiu a ideia de propor às duplas que estavam em atraso que viessem ao laboratório de informática nas horas-atividades do professor. Assim, poderiam dar prosseguimento à atividade proposta. Não houve prejuízo às demais disciplinas, pois a sugestão surgiu *da* e foi atendida *pela* professora regente da turma.

Quanto ao áudio, o qual foi gravado com as próprias vozes das crianças, precisou de mais atenção, várias edições – que os estudantes mesmo reiniciavam e refaziam. Para esse processo, os alunos eram orientados a gravar em silêncio absoluto, exigindo colaboração dos colegas para que nada mais, além das vozes em gravação, fosse ouvido.

Nessa etapa, a responsabilidade e dedicação aumentaram, por isso foi necessário chamar de duplas em duplas para gravação. Esse processo foi mais demorado, posto que nem sempre conseguiam finalizá-lo numa aula apenas. É válido ressaltar que o processo de gravação ocorria pelo próprio programa Powtoon. Tal procedimento acontecia a partir das ferramentas do software e todos fizeram conforme explicação rápida do professor do laboratório de informática.

Após a finalização das gravações, foram necessárias duas aulas para os alunos visualizarem as produções feitas. Eles foram positivamente surpreendidos com a visualização das próprias produções, achando divertido ouvirem-se. Chamamos a outra turma do 5º ano para assistir e comentar qual foi o entendimento acerca das animações. A maioria se manifestou dizendo que os desenhos assistidos ensinavam a como se prevenirem para não ficarem enfermos.

Houve um pedido da estagiária para que os demais professores da série em estudo assistissem ao desenho animado profissional e a alguns daqueles produzidos pelos alunos. Naquela tarde, utilizaram-se quatro aulas para a discussão. Os professores se pronunciaram dizendo que não imaginavam o quão pedagógicos e atrativos alguns dos desenhos atuais são. Pediram sugestões de desenhos para trabalhar em sala.

Imagem 8: Professores visualizando desenho animado profissional e as produções dos estudantes.



Fonte 8: A autora.

Além do mais, frisaram que as produções dos estudantes foram bem criativas, todas acerca dum mesmo tema – Vacinas / Prevenção das doenças, mas com suas individualidades, pois cada dupla teve engenhosidade ao produzir. Elogiaram a imaginação dos alunos, mencionaram também que as vozes ficaram suaves e engraçadas. Pontuaram que o conteúdo foi muito bem exposto, porque notaram clareza na visualização dos vídeos feitos. A professora regente da turma sugeriu apresentar as produções dos alunos na outra escola em que leciona para auxiliar na disciplina de ciências.

Imagem 9: Professores debatendo sobre o desenho animado profissional e as produções dos estudantes.



Fonte 9: A autora.

3. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A partir da pesquisa desenvolvida, constatou-se que as crianças se mostraram extasiadas ao assistir aos desenhos apresentados como incentivação. Acharam muito bom visualizar os glóbulos brancos, anticorpos, corrente sanguínea e a reação do organismo ao sentir um corpo estranho se aproximando.

No momento de serem autores, eles, apesar de muito jovens, mostraram-se responsáveis e criativos ao produzirem seus desenhos animados. Logo, os debates sobre desenho animado foram bem interessantes, pois contribuiu com a prática em sala de aula e ao mesmo tempo houve interação pedagógica com as crianças.

Os alunos das outras turmas que participaram da apresentação das produções realizadas entenderam as mensagens que os outros colegas queriam transmitir.

A pesquisa, num modo geral, foi satisfatória pois, a ideia de fomentar a produção e utilização do D.A como ferramenta pedagógica surtiu efeito; porém, o que deixou alguns momentos preocupantes foi a velocidade da internet, que fez com que demorássemos mais que o previsto para a conclusão das produções.

Embora os estudantes participantes do projeto tenham muito potencial, acredito que aplicação com alunos de faixa etária maior resultaria em um trabalho mais autônomo e profissional.

Os professores que participaram da roda de discussão expuseram que os alunos puderam usar da imaginação para as criações deles. Opinaram que a visualização para alunos de outra escola possibilitaria aprendizagem e mostraria que mesmo pessoas que não são profissionais podem produzir, criar, inovar como fizeram a classe do 5º ano.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O professor que insere novidades em suas aulas tem a felicidade e o reconhecimento de ter transmitido algo que atinge todos os alunos. Aplicar desenhos animados à classe do 5º ano fez os professores envolvidos observarem a prática como atraente para posteriores trabalhos. Avaliaram como satisfatória a aplicabilidade de desenho animado.

A pretensão de dar continuidade ao tema é imensa, focando exclusivamente no trabalho dos docentes. Sugerir, pesquisar mais fontes com os pares, indicar, discutir, inovar e propor são ações viáveis para o processo de melhora dos planejamentos escolares.

Utilizar-se do audiovisual, que contempla paralelamente visão e audição para o desenvolvimento das habilidades de recolher e classificar as informações é apropriar-se da técnica com objetivo, é quebrar paradigma, é envolver-se com ferramentas familiares aos estudantes.

Portanto, há intenção de aprofundar futuramente este assunto tão presente às crianças e tão distante aos docentes. Pois, o desenho animado vem a contribuir não só pedagogicamente, porque há a particularidade do aprender de maneira prazerosa. Toda criança passa pelo processo de assistir desenho. Logo, visualizar desenhos que auxiliem na formação humana (aqueles que não mecânicos – com repetições) é fundamental para entendimento dos conteúdos que serão abordados na vida escolar.

Os resultados alcançados foram incentivadores para posterior continuação com o projeto porque os professores comentaram que realmente os auxiliou no processo de ensino-aprendizagem, acrescentaram que houve processo de produção.

Este trabalho trouxe a certificação de que o audiovisual é uma ferramenta a mais para os planejamentos docentes, pois a pesquisa evidenciou que os discentes envolvidos produziram conforme esperado e entenderam todo o processo que contribuiu nas aulas do conteúdo em estudo.

REFERÊNCIAS

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação**. Campinas, SP, Autores Associados, 2001.

COUTINHO, C. P. **Tecnologia educativa e currículo: caminhos que se cruzam ou se bifurcam?** Revista Teias, v. 8, n. 15-16, jan./dez, 2007. Disponível em: <<http://www.revistateias.proped.pro.br/index.php/revistateias/article/view/176/174>>. Acesso em: 29 maio 2018.

_____ **Audiovisuais: arte, técnica e linguagem**. Brasília : Universidade de Brasília, 2006. (Profucionário - Curso técnico de formação para os funcionários da educação).

CORTELAZZO, I. B. C. **Internet e Diálogos de Alunos de Pedagogia sobre comunicação televisiva**, VIII ENDIPE – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino. 1996, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis, UFSC, 1996.

FERNANDES, J.H.C. **O que é um Programa (Software)?** Brasília, 2002. Disponível em: <<http://www.cic.unb.br/~jhcf/MyBooks/iess/Software/oqueehsoftware.html>> Acesso feito em: 03 junho 2018.

FERREIRA, E.C. **O uso dos Audiovisuais como recurso didático**. Porto, 2010. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/55002/2/tesemesteuricoferreira000123322.pdf>> Acesso feito em: 03 junho 2018.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

MARTINS, J.P. **Gestão Educacional: uma abordagem critica do processo de administrativo em educação**. 4ª ed., Rio de Janeiro:Wak:2010.

MASSETO, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2000.

MATTEI, C. **O prazer de aprender com a informática na educação infantil**. Instituto Catarinense de Pós-Graduação. 2008. Disponível em: <<http://www.icpg.com.br/artigos/rev02-11.pdf>>. Acesso em: 01 de junho de 2018.

MORAN, J.M. **Novos desafios na educação – a internet na educação presencial e virtual**. UFPel, Pelotas, 2001. Disponível em: <www.eca.usp.br/prof/moran/> Acesso feito em 29/05/2018.

MURACHOVSKY, F. **Desenho Animado Resgata Cidadania**. 2003. Seção Mídia & Educação. Site www.aprendiz.uol.com.br Acesso em 30 ABR 2018.

RAMÍREZ, J. M. **Television y Violencia**. Revista Latinoamericana de Psicología. v.39, n.2, p. 327-349, 2007.

TAVARES, M. **Novas tecnologias de informação e comunicação em redes educativas**. Londrina: ERD Filmes, 2008.

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney animation**. New York: Disney Editions, 1981.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

XAVIER, R. T. O. **A utilização “construcionista” de computadores buscando o desenvolvimento da cooperação, da autonomia e da autoestima**. 2000. 96f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Pelotas. Santa Catarina. 2000.

WELLS, P. **Understanding Animation**. London and New York: Routledge, 1998.