

1 Introdução

Após alguns anos de prática na área de animação, o pesquisador deste projeto achou importante dar uma parada para distanciar-se e refletir sobre a sua prática, avaliando o que vinha fazendo até então. Teve reacendida a paixão pelo tema de como a animação pode ser utilizada como recurso educacional no Ensino Fundamental. Esta pesquisa busca contribuir para a observação de como a animação pode influenciar as pessoas, em particular as crianças do **Ensino Fundamental**.

Experiências vivenciadas por esse pesquisador durante um treinamento para adultos em Educação em Saúde mostraram que, em adultos, nem sempre as animações provocam o “impacto” desejado, porém, em crianças, o resultado é diferente. Um exemplo dentre muitos que poderiam ser citados é que treinando servidores de um órgão municipal da Prefeitura do Rio de Janeiro, o pesquisador exibiu animações sobre o acondicionamento correto e reciclagem de lixo. Ao longo do intervalo, no *coffee-break*, percebeu-se que os alunos, apesar de terem assistido as animações, deixavam o copinho descartável de café em qualquer lugar, ao invés de jogá-los na lata de lixo apropriada. Em outra ocasião, em um evento festivo para os mesmos servidores municipais, no qual os funcionários puderam levar seus filhos, a maioria crianças, distribuiu-se cópias em DVD de animações com o tema Prevenção em Saúde, ao se perceber o interesse delas durante as exibições das animações que ali ocorreram.

Dias depois, os pais relataram a este pesquisador, que, em casa, seus filhos ficaram ainda mais impactados ao assistirem novamente as animações e, nos dias seguintes, procuraram impedir

suas famílias de cometer faltas contra a prevenção em saúde, como por exemplo, alertando-os sobre o risco de deixar água parada para não propiciar a proliferação do mosquito da dengue; ou não deixando que os adultos jogassem lixo e entulho nos rios, provocando a poluição dos recursos hídricos; ou ainda, elas mesmas, deixando de soltar pipa com cerol (vidro moído com cola na linha) para não causar acidentes etc. e atribuíam este novo olhar às animações que viram no DVD que ganharam. Segundo Piaget, referindo-se à segunda infância (7 a 12 anos):

Basta que a criança se interesse por um trabalho para achar as forças necessárias para empreendê-lo, enquanto o desinteresse cessa o emprego desta energia. O sistema de interesses ou valores, mutáveis a cada instante, de acordo com a atividade em curso, dirige o sistema das energias internas, graças a uma regulação quase automática e contínua.
(Piaget, 2007, p.57)

Pareceu ao pesquisador que estas crianças, assim interessadas, procuraram imitar os bons exemplos preconizados nas animações assistidas, exemplos que quando seguidos denotavam que o objetivo da mensagem transmitida tinha sido alcançado. Segundo Mauss (1935, p.215): “A criança, como o adulto, imita atos que obtiveram êxito e que ela viu serem bem sucedidos em pessoas em quem confia e que têm autoridade sobre ela”.

Corroborando com esta premissa, várias diretoras e professoras de escolas relataram, informalmente, a este pesquisador que geralmente crianças do ensino fundamental mostram pouco interesse ou alguma resistência quando valores de atitudes saudáveis de higiene como lavar as mãos, cortar unhas, escovar os dentes, tomar banho, usar roupas limpas, perceber se a cabeça está coçando para se investigar se há infestação de piolhos etc., são levantados. No entanto, acreditam que, se tais valores forem abordados ludicamente através de brincadeiras, cartazes, desenhos etc., a absorção dessas orientações se mostra mais eficaz, acrescentando, também, ser desejável que além dos professores, os pais estejam

empenhados na transmissão destes valores.

Em outra oportunidade, mais um fato veio reforçar a premissa: a neta deste pesquisador, Samara, com seis anos de idade, ao ganhar um jogo de computador chamado *Aprendilândia*, que ensina crianças através da animação a procurarem em um jardim embalagens descartáveis e jogá-las em uma lata de lixo, passou a, toda vez que saía de casa com a família, querer recolher copos, tampinhas de garrafas e outros objetos que pudessem afetar o meio ambiente, e citava as frases ditas pelo hipopótamo, personagem protagonista da animação: *“Já para a lixeira!”* e após jogar o objeto no lixo, a própria criança completava *“Muito bem, Samara!”*

Assim, pela observação, surgiu a ideia de propor uma pesquisa para investigar se animações sobre o tema Educação em Saúde poderiam ajudar alunos do Ensino Fundamental a entender as mensagens propostas, a ponto de modificarem seu comportamento e, assim, praticarem mais ações saudáveis.

O cenário de carência em saneamento básico e atendimento médico de ponta de nosso país, além da escassez de investimentos em Comunicação em Saúde, precisa mudar. É necessária uma Comunicação em Saúde prioritária e comprometida a propagandear ações saudáveis e preventivas na área da Saúde, pois parece-nos existir um fraco interesse dos meios de comunicação na propaganda em saúde, e um interesse maior nas rentáveis publicidades de produtos e serviços. A Comunicação em Saúde em nosso país colabora com a sociedade somente quando existem surtos epidêmicos e, mesmo assim, timidamente.

Antes de prosseguir, algumas diferenças existentes entre os termos “filme”, “vídeo” e “animação” devem ser esclarecidas, uma vez que estes termos serão utilizados no decorrer do trabalho. Filme é a gravação, em película (celulose) translúcida, de fotos quadro a quadro de uma ou mais cenas, em cada um dos seus movimentos, que, ao ser exibido em um projetor, permite a passagem da luz através das fotos, revelando as cenas em movimento. Vídeo é a mesma gravação de fotos quadro a quadro, mas em uma fita

magnética de vídeo, ou em um CD ou DVD digitais, necessitando, para sua visualização, de aparelhos especiais de vídeo, CD ou DVD para sua reprodução. Já a animação é um gênero de cinema, podendo ser desenvolvida a partir de diferentes técnicas como desenho animado, que se caracteriza pela movimentação de desenhos feitos sobre papel (principal substrato); animação de bonecos ou objetos, chamada de ‘*stop-motion*’ ou ainda animação de fotos ou computadorizada, todas elas podendo ser gravadas para exibição em película ou vídeo.

Esta pesquisa parte do pressuposto que o cinema (filme) e o vídeo são capazes de impactar pessoas. Contudo, mais precisamente sobre Educação em Saúde, deseja-se saber se animações sobre este tema podem impactar crianças e como. Segundo Roseli Pereira Silva:

Filmes são capazes de impactar pessoas. Contudo, no contexto dos desafios educativos (e das exigências do trabalho acadêmico para uma efetiva contribuição científica), muitos outros pontos permaneciam obscuros acerca do aludido “impacto”: afinal, qual é a sua natureza? Como ele pode se realizar entre o público juvenil (*ou infantil- grifo nosso*)? Qual a sua dimensão pedagógica? Qual a viabilidade em projetos educativos e, mais especificamente, em projetos de educação em valores?

(Silva, Roseli Pereira 2007, p.18)

É importante verificar a adequação do uso do filme e do vídeo, e particularmente da animação, como recursos de ensino e como a animação pode incentivar uma visão abrangente, com um melhor entendimento por parte das crianças, de mensagens educacionais que são apresentadas utilizando esse recurso. Sobre isto, Napolitano (2003, p.34) aposta na utilização do filme como sensibilização, dizendo que, se o aluno for influenciado por um filme (*ou vídeo*) e entender a mensagem, por certo terá seu interesse despertado e procurará saber mais sobre o tema abordado pelo filme (ou vídeo).

Não só as imagens em movimento (filme, vídeo), mas também as imagens estáticas já foram descritas por alguns autores como

recursos auxiliares na aprendizagem. Por exemplo, referindo-se à importância da utilização de desenhos como recurso pedagógico, pode-se tomar emprestadas as palavras do mestre das histórias em quadrinhos Will Eisner (2005 p. 32): É mais fácil ensinar um processo quando ele está envolto numa “embalagem” interessante, como uma história em quadrinhos , por exemplo.

Se os quadrinhos, imagens estáticas, chamam tanto a atenção dos alunos, tornando o conteúdo mais atraente, além de possibilitar que os alunos interajam afetivamente com os personagens, os desenhos em movimento poderiam semear na mente do aluno o interesse em saber mais sobre um tema proposto. Desta forma, poderíamos dizer, então, que esta mídia teve a sua função pedagógica cumprida. Neste particular, Moscariello (1985, p.7) complementa o que diz Napolitano: “É preciso valorizar o filme, sobretudo os componentes que lhe valem poder ser qualificado como ‘discurso’ e não apenas como simples ‘espetáculo”.

Assim, ao analisar o discurso implícito em um filme, um vídeo ou uma animação o professor pode exercitar com o aluno uma reflexão sobre diversos assuntos, através de uma aula tradicional, ou através de oficinas apoiadas em trabalhos manuais, representações teatrais, desenhos e músicas.

Pode-se ressaltar, ainda, o filme, o vídeo ou a animação como recursos audiovisuais importantes, principalmente no ensino, pelo fato das crianças modernas possuírem familiaridade, desde cedo, com as diversas mídias, através do DVD, da TV, do cinema, da internet, games, vídeos (animados ou não) etc. e serem consumidoras vorazes destes produtos da comunicação, principalmente de animações. Percebe-se que as crianças fazem em sala de aula comentários sobre seus personagens favoritos, além de copiar-lhes atitudes e valores. Assim, o professor pode se aproximar mais do universo das crianças ao utilizar linguagens que fazem parte de seus interesses. No parecer de Duarte:

Nas sociedades mais ricas e desenvolvidas do mundo contemporâneo, bens culturais audiovisuais, incluindo os cinematográficos, são considerados recursos estratégicos para a construção e preservação de identidades nacionais e culturais. Tanto é que este tema ocupa lugar privilegiado na agenda de negociações e acordos internacionais da organização Mundial do comércio, que envolve as maiores nações do mundo. Esse fato deveria ser suficiente para que nós os educadores encarássemos a questão com a seriedade que ela merece.[...] Por incrível que pareça, os meios educacionais ainda veem o audiovisual como mero complemento de atividades verdadeiramente educativas, como a leitura de textos, por exemplo, ou seja, como um recurso adicional e secundário em relação ao processo educacional propriamente dito. [...]

Enquanto os livros são assumidos por autoridades e educadores como bens fundamentais para a educação das pessoas, os filmes ainda aparecem como coadjuvantes na maioria das propostas de *política educacional brasileira*. (*grifo nosso*). (Duarte, 2009, p.18 e 19)

Paralelo a isto, diante de significativas mudanças midiáticas e tecnológicas que têm facilitado a utilização da animação como meio de comunicação, acredita-se que este é o momento adequado para se pesquisar o poder deste recurso de mídia para fins mais abrangentes que simplesmente o entretenimento, e até repensar-se a forma de ministrar conteúdos no ensino através dele. Além da lousa, por exemplo, hoje já existe a lousa interativa, que funciona como uma tela ligada a um computador, na qual por meio de um *software* o professor pode animar as informações exibidas, escrever com os dedos e até mostrar filmes e vídeos, inclusive animações. Outro aspecto a ser considerado é o fato da criança não mais necessitar ser levada ao cinema para ver um filme, pois estes, muitas vezes transformados em vídeos ou mídias digitais, somados aos equipamentos modernos de exibição, apresentam grande flexibilidade de transporte e manuseio, como exibição em celulares, MP4, *tablets* e outros meios. Segundo Bittencourt:

A leitura do filme, do ponto de vista pedagógico, deve-se ater a uma reflexão sobre um elemento técnico importante: o vídeo. Este recurso técnico deve ser considerado quanto à sua popularização em dois sentidos. Inicialmente quanto à possibilidade que o professor tem de controlar cenas – pode-se voltar às cenas consideradas mais importantes e que merecem discussões, pode-se restringir cenas etc. e também pode-se

estar com ele sempre à mão quando se pretender rever seu conteúdo sem depender de sair de casa ou da escola para assisti-lo. (Bittencourt, 1995, p.23)

Esta facilidade, de lidar com o vídeo e outros suportes como DVD e CD, permite a inserção da animação como recurso pedagógico nas escolas para crianças. Além disto, muito facilmente as crianças identificam-se com os personagens dos desenhos animados, com os cenários fantásticos, a explosão das cores fascinantes, e com as impactantes trilhas sonoras utilizadas nas animações. Também os efeitos especiais atraentes, alicerçados em roteiros de ação e bem humorados, corroboram para ampliar o fascínio das crianças pela animação. As animações de super-heróis são um exemplo disto. Todos esses componentes estimulam o imaginário da criança, aumentando o seu poder de comunicação e interação com o mundo. Nas brincadeiras, é comum as crianças reproduzirem as cenas e comportamentos de seus personagens favoritos. Segundo Montigneaux:

O imaginário detém lugar importante no cotidiano da criança. É a um tempo uma maneira de liberar suas angústias ou tensões acumuladas, mas é igualmente para ela um meio de conhecer a realidade, de se projetar e “de imaginar a vida”. A imagem, por sua função simbólica (como sinal, ela representa um objeto), abre o imaginário da criança e é também uma verdadeira fonte de prazeres para esta. A imagem toca sua sensibilidade e entra em “ressonância” com seu mundo interior e suas experiências pessoais. Enfim, a imagem participa ativamente na representação do mundo para a criança pelo fato de estimular sua memória visual.
(Montigneaux, 2003, p.63)

Ainda sobre o processo de identificação, de acordo com Espinal:

Os efeitos da identificação são altamente agradáveis para o espectador. A identificação é um dos motivos básicos pelos quais o espectador vai ao cinema: vai comprar *identificação*. Isto é *evasão*.[...] A imagem cria um clima afetivo mais eficaz que qualquer argumento racional. No cinema aceita-se uma ideia por simpatia, não por lógica. *Se houver lógica (racionalidade), a aceitação será maior ainda.*
(Espinal, 1976 - p.64-78)

Para complementar, trazemos a visão de Duarte sobre o processo de identificação:

Nas crianças pequenas isso é mais fácil de perceber; vendo um filme dos Power Rangers, por exemplo, elas costumam expressar sua identificação com esse ou aquele personagem do grupo de heróis-mirins dizendo, claramente, “eu sou a rosa” ou “eu sou o azul”.

(Duarte, 2009, p.59 a 62)

Além dos aspectos apresentados sobre os recursos audiovisuais em geral, o crescente interesse pela animação no Brasil permite acreditar-se nela como um meio educativo. Diversos festivais de animação, que se realizam anualmente em nosso país, têm apresentado inúmeros resultados que exploram esta arte como meio educativo, adotando uma linguagem voltada para a reflexão sobre a responsabilidade social, melhoria da qualidade de vida, e sobre questões relacionadas à saúde, como o meio ambiente, patologias, seus vetores e síndromes, prevenções, higiene, bem estar, etc.

Assim, pretendeu-se nesta pesquisa, objetivamente, verificar se além do potencial de entretenimento e diversão, a animação pode incentivar atitudes comportamentais positivas, em alunos do Ensino Fundamental, criando e recriando concepções e formas didáticas que promovam o diálogo, estimulando mudanças comportamentais desejáveis e seduzindo um público alvo ainda em formação.

Em síntese, a proposta do estudo foi verificar se a animação, como recurso de ensino utilizado para crianças do Ensino Fundamental, pode promover novos saberes e incentivar atitudes comportamentais positivas.

O estudo nos permitiu examinar com atenção se, ao lançar mão de recursos como o da animação, o ato de educar a criança, exercido pelos mestres em sala de aula, ganha força oferecendo a ela referenciais simbólicos novos, importantes na formação de sua personalidade.

Essas reflexões nos ajudam a entender como as crianças contemporâneas percebem e compreendem os signos que vivenciam, absorvendo novos conhecimentos e aprendizagens, neste particular na área da Educação em Saúde, através das animações.

1.1. Diretriz metodológica e estrutura da dissertação

Uma primeira etapa do estudo constou de uma revisão bibliográfica sobre **a utilização de cinema e vídeo na Educação**. Algumas pesquisas foram identificadas sobre “**Animação na Educação**”, e poucas especificamente sobre “**Animação na Educação em Saúde**”.

Ao se analisar o interesse do vídeo animado e propor utilizá-lo pedagogicamente para a Educação em Saúde, pode-se afirmar que, há quase 60 anos, os olhares sobre a Saúde vêm se ampliando e modernizando gradativamente. Em 1954, a Organização Mundial de Saúde – OMS, criada após a Segunda Guerra Mundial, estabeleceu um novo conceito: “**Saúde é o estado de completo bem-estar físico, mental e social, e não apenas a ausência de doença**”. Essa mudança na forma de entender a saúde ampliou o olhar sobre a questão, o que resultou em novas possibilidades de ações para a garantia de uma vida saudável. Esta definição deveria nortear os serviços de saúde em todo o mundo. Rosemberg diz:

Saúde é a resultante das condições de habitação, educação, renda, meio ambiente, trabalho, transporte, emprego, lazer, liberdade, acesso a posse da terra e acesso aos serviços de saúde.

Rosemberg (2004, p.75)

Nas últimas duas décadas, acompanhando os movimentos da sociedade em sua busca por direitos humanos e por um meio ambiente mais saudável, essa nova concepção de saúde passa a incluir vários outros aspectos como fatores sociais, econômicos, políticos, culturais, ambientais, comportamentais, biológicos e **educacionais**.

Essa definição de Saúde da OMS, contudo, também angariou críticas por especialistas, uma vez que consideravam que esta visão de saúde seria algo inatingível, e que poderia forçar uma medicalização dos seres humanos. Mesmo com as críticas, promover a saúde deixou de ser tarefa exclusiva de profissionais de

saúde e se estendeu para muitas outras áreas, dentre elas as áreas da Comunicação e da Educação. Com as recentes evoluções tecnológicas, particularmente no cinema e no vídeo, a promoção da saúde nessas áreas teve novo impulso, sendo facilitada a produção de filmes e vídeos, inclusive de animação.

Um segundo momento da pesquisa voltou-se para o desenvolvimento de um estudo de caso conduzido em duas escolas, com alunos do ensino fundamental. Para tanto, foi realizado um amplo levantamento de animações que tratam de temas relacionados a Educação em Saúde, e, juntamente com as professoras que participaram do estudo, foram planejadas sessões de exibição, atividades de reflexão e a aplicação de questionários para recolhimento de informações. Posteriormente, foram analisados os resultados e gerados gráficos para facilitar a leitura dos mesmos.

Paralelamente, um panorama da animação como linguagem, sua história e seu papel como motivação para crianças foi traçado. Foram levantadas, também, algumas iniciativas significativas de produção de animações para a Educação no Brasil e no mundo.

A dissertação está estruturada em cinco capítulos:

No primeiro capítulo, introdutório, apresenta-se a motivação para a realização da pesquisa, assim como a diretriz metodológica adotada e a estrutura geral da dissertação.

No segundo capítulo, discorre-se sobre o cinema como recurso motivador para a construção de saberes na educação. Um panorama da animação como linguagem e sua história é traçado, e algumas iniciativas, na área da produção de animação no Brasil e no mundo, são relatadas.

No terceiro capítulo, aborda-se a Educação em Saúde, especialmente a 'Educação em Saúde na escola', a partir da ação apoiada pelo PSE - Programa Saúde na Escola do Governo Federal, que tem como uma de suas propostas o uso não só de recursos pedagógicos tradicionais, mas também inovadores, para educar crianças sobre prevenção contra as principais doenças, melhorando a

qualidade de vida da população. É introduzida a proposta do estudo de caso conduzido, a escolha das escolas, do público alvo e as justificativas.

No quarto capítulo, apresenta-se o estudo de caso proposto, desde a sua concepção, até o último questionário de avaliação. Aborda-se a seleção dos temas das animações utilizadas, a justificativa pela opção daquelas de curta-metragem, o planejamento das sessões de exibição, as atividades pedagógicas relacionadas aos conteúdos educativos tratados nas animações, e os questionários de coleta de dados. Gráficos síntese para visualização do estudo conduzido e dos resultados obtidos são elaborados.

No quinto e último capítulo é retomada a discussão acerca da utilização da animação como recurso pedagógico para a Educação em Saúde, à luz da análise realizada a partir dos dados levantados. A proposta de construção de um olhar crítico, envolvendo a percepção do universo infantil, particularmente no que diz respeito ao uso da animação como recurso para a Educação em Saúde, e as transformações e experiências que ela pode ou não trazer para as crianças, absorvendo novos paradigmas pedagógicos e psicológicos, é apresentada.