

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO MARAJÓ - BREVES
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

DEIVISSON MOURA AZEVEDO

A EDUCAÇÃO ESCOLAR E A MÍDIA TELEVISIVA: Um estudo sobre o potencial pedagógico dos desenhos e filmes animados na escola

BREVES – PA
2018

DEIVISSON MOURA AZEVEDO

A EDUCAÇÃO ESCOLAR E A MÍDIA TELEVISIVA: Um estudo sobre o potencial pedagógico dos desenhos e filmes animados na escola

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia pela Faculdade de Educação e Ciências Humanas do Campus Universitário do Marajó – Breves da Universidade Federal do Pará.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo de Oliveira Rodrigues

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

A994e AZEVEDO, DEIVISSON MOURA
A EDUCAÇÃO ESCOLAR E A MÍDIA TELEVISIVA: : Um
estudo sobre o potencial pedagógico dos desenhos e filmes animados na
escola / DEIVISSON MOURA AZEVEDO. — 2018. 115 f.

Orientador(a): Prof. Dr. Ronaldo de Oliveira Rodrigues Trabalho
de Conclusão de Curso (Graduação) - Faculdade de
Educação, Campus Universitário de Breves, Universidade Federal do
Pará, Breves, 2018.

1. Desenhos Animados. 2. Caderno Pedagógico. 3. Ensino-
aprendizagem. I. Título.

CDD 370

DEIVISSON MOURA AZEVEDO

A EDUCAÇÃO ESCOLAR E A MÍDIA TELEVISIVA: Um estudo sobre o potencial pedagógico dos desenhos e filmes animados na escola

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia pela Faculdade de Educação e Ciências Humanas do Campus Universitário do Marajó – Breves da Universidade Federal do Pará.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo de Oliveira Rodrigues

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ronaldo de Oliveira Rodrigues (Orientador)

Prof^a Dr^a Cleide Carvalho de Matos.

Prof^a Dr^a Darlene Teixeira Ferreira

Aprovado em: ____ / ____ / ____

Conceito: _____

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, pela força e perseverança durante o curso e pela vitória de me formar como Pedagogo.

Ao meu orientador e Prof. Dr. Ronaldo de Oliveira Rodrigues, pelo apoio e incentivo a minha pesquisa e pela oportunidade de poder desfrutar um pouco de seus conhecimentos.

Aos meus pais Marinaldo Pantoja Azevedo e Jorginete Moura Serra Azevedo, por todo o carinho, dedicação e esforço na concretização de um sonho que hoje podemos desfrutar juntos. Aos meus irmãos David Moura Azevedo, Derick Moura Azevedo e Clara Moura Azevedo que, de alguma maneira, ajudaram-me ao longo desses anos.

A todos os meus colegas de sala, principalmente ao meu grupo de estudo Ana Paula, Bianca Nascimento, Salane Nascimento, Luana Alice, Neta Lopes, Maria de Nazaré e a Natali Almeida, pelos anos de experiência que passamos juntos nesses quase cinco anos; pelos momentos vividos; pelas agradáveis lembranças que nunca sairão do meu coração e pela eterna amizade consolidada entre todos nós.

Finalmente, a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a conclusão desta pesquisa.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	03
2. A EDUCAÇÃO ESCOLAR E OS DESENHOS E FILMES ANIMADOS.....	05
2.1. Retrospectiva histórica.....	05
2.2. A cultura infantil e os desenhos e filmes animados na escola.....	07
3. ANÁLISE E DESCRIÇÃO DAS INTERVENÇÕES NO CAMPO DE PESQUISA..	10
3.1. Pesquisa exploratória: Descrição e análise da primeira fase do estudo.....	10
3.2. Projeto de Intervenção: Descrição e análise da segunda fase do estudo.....	11
3.3. Hábitos em relação à televisão / desenhos e filmes animados.....	18
3.4. As práticas educativas das professoras e suas relações com o uso das animações em sala de aula.....	20
3.5 Proposta de caderno pedagógico, para o uso dos desenhos e filmes animados na Sala de aula.....	21
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS.....	23
APÊNDICE.....	27
ANEXO.....	114

A EDUCAÇÃO ESCOLAR E A MÍDIA TELEVISIVA: Um estudo sobre o potencial pedagógico dos desenhos e filmes animados na escola

Deivisson Moura Azevedo¹

Ronaldo de Oliveira Rodrigues²

RESUMO:

O presente estudo apresenta o resultado do projeto de intervenção desenvolvido na escola Municipal de ensino Fundamental Emerentina Moreira de Souza no município de Breves no Estado do Pará. O estudo consistiu em uma pesquisa-ação de natureza qualitativa, possuindo o objetivo de investigar o potencial pedagógico dos desenhos e filmes animado como recurso educativo na sala de aula e como objetivos específicos: verificar como os professores (as) atuavam em suas práticas pedagógicas na abordagem dos desenhos animados e filmes em sala de aula; promover um projeto de intervenção teórico metodológico e pedagógico, apresentando e discutindo com os alunos os desenhos e filmes animados e produzir um caderno pedagógico para auxiliar e contribuir com os professores no uso dos desenhos animados e filmes em sala de aula. A partir da pesquisa, constatamos que, o uso das animações em sala aula colaborou com o processo de aquisição de novos conhecimentos pelos alunos, auxiliando-os com os diversos conteúdos curriculares e temas interdisciplinares no decorrer das aulas. Os resultados mostraram a importância de o professor refletir sobre o uso dessa mídia nas aulas, procurando compreender como as crianças interagem com tais produções e como ressignificam as mensagens adquiridas ao assistir essas animações. No entanto, consideramos que o assunto ainda foi pouco investigado no meio educacional, havendo margem a polêmicas e controvérsias para o uso dos desenhos animados em sala de aula.

Palavras Chave: Desenhos Animados, Caderno Pedagógico, Ensino-aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O princípio da pesquisa é o estudo da mídia, em especial os desenhos e filmes animados e sua correlação com a infância. Em vista disso, investigamos o potencial pedagógico desse recurso no processo de ensino e aprendizagem do educando. Pois, de todas as mídias utilizadas no cotidiano dos brasileiros, a televisão é a que tem maior inserção nas diversas classes sociais. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia Estatística IBGE

¹ Acadêmico concluinte do Curso de Licenciatura em Pedagogia – Campus Universitário do Marajó – Breves /CUMB.

² Doutor em Ciências Sociais-Antropologia (UFPA-2015). Mestre em Ciências da Comunicação (UFPA-2012). Professor Adjunto II da Faculdade de Educação e Ciências Humanas do Campus Universitário do Marajó-Breves, Universidade Federal do Pará. Docente no Programa de Pós-Graduação em Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), da Universidade Federal do Pará. Líder do Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologias e Comunicação no Marajó (GPETCOM). Membro do Grupo de Pesquisa em Processos de Comunicação (PESPCOM). Membro do Grupo de Pesquisa Antropologia, Religião e Saúde. Atua principalmente nas seguintes linhas: Tecnologias na Educação, Processos midiáticos, Estudos de televisão, Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs), Mídia e Religião.

“em 2015, o País tinha 68,0 milhões de domicílios particulares permanentes, dos quais 66,1 milhões (97,1%) possuíam aparelho de televisão, apresentando crescimento de 1,5%, mas mantendo a mesma proporção do ano anterior (97,1%).”³ Nesse sentido, a TV, por meio de sua programação engloba aos diversos grupos, desde crianças a adultos.

Na programação exibida há um destaque para os desenhos animados. Programação ainda explorada em rede aberta de TV e, principalmente, em rede fechada. Decerto, há necessidade de os educadores e pais lançarem um olhar crítico sobre o uso da TV pelas crianças. Para Santos (2010, p. 28):

[...] se faz necessário inicialmente compreender a TV como um veículo de grande penetração e acessibilidade na sociedade contemporânea, como um espaço social/cultural onde as informações são transmitidas, representações são produzidas, valores, modos de vida, crenças, papéis sociais, significações vão se constituindo e preenchendo nosso cotidiano.

Na contemporaneidade os desenhos animados, além de existirem no imaginário infantil, estão presente nos cadernos, nas mochilas, nas roupas nos sapatos e nas festas de aniversário. Logo, é inevitável que se discuta sobre sua presença no ambiente educacional. O artigo apresenta uma breve revisão da literatura referente ao tema e a realização de uma pesquisa-ação na E.M.E.F Emerentina Moreira de Souza no município de Breves-Pará. A finalidade do estudo foi responder aos seguintes questionamentos: os desenhos e/ou filmes animados fazem parte do cotidiano escolar? há participação/influência dos desenhos e filmes animados no processo de ensino e aprendizagem do educando? o professor utiliza os desenhos e filmes animados como recurso pedagógico em sala de aula?.

O nosso objetivo geral foi investigar o potencial pedagógico dos desenhos e filmes animados como recurso educativo na sala de aula e como objetivos específicos: verificar como as práticas pedagógicas dos professores na abordagem dos desenhos animados e filmes em sala de aula; promover um projeto de intervenção teórico metodológico e pedagógico nas salas de aula, apresentando e discutindo com os alunos os desenhos e filmes animados e produzir um caderno pedagógico para auxiliar e contribuir com os professores no uso dos desenhos animados e filmes em sala de aula.

A pesquisa se desenvolveu no período de 03 de maio a 19 de junho de 2017, com uma pesquisa-ação de natureza qualitativa. Os participantes foram 38 (trinta e oito) alunos na faixa

³ Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal : 2015 / IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento. – Rio de Janeiro: IBGE, 2016. 87 p.

etária de idade de 6 a 14 anos⁴ de duas turmas, uma do 1º ano (17 alunos) e outra do 2º ano (21 alunos) do ensino Fundamental. Além dos alunos, o corpo de colaboradores da pesquisa foi composto por duas professoras que atuam nas séries iniciais de ensino fundamental e eram responsáveis pelas referidas turmas. As atividades realizadas foram observar no período de duas semanas, uma em cada turma, o cotidiano dos alunos e professoras em sala de aula.

Nesse primeiro momento, durante a observação, usamos o roteiro de entrevista semiestruturado, selecionamos 08 alunos, a escolha foi de acordo com os que melhor sabiam expressar as opiniões em suas falas, e as professoras responsáveis pelas turmas. Buscamos por meio dessas entrevistas aprofundar nosso conhecimento sobre a turma e no final da pesquisa, no decorrer das últimas oficinas, aplicamos os questionários, que se desenvolveu por meio da leitura das questões feita pelos pesquisadores, pois os alunos ainda não dominavam a leitura completamente e por isso foi necessário realizar a mediação da leitura.

Com um projeto de intervenção teórico e metodológico com a apresentação 06 (seis) oficinas, aconteceu a experiência em relação ao uso do meio comunicação desenhos e filmes animados na escola e a partir disso realizamos a coleta dos dados. A análise dos dados ocorreu mediante as seguintes etapas: após a aplicação dos questionários o material recolhido foi analisado e criamos as tabelas e/ou quadros com os resultados obtidos. Houve a transcrição das falas dos entrevistados, e análise do diário de campo⁵, o que facilitou a avaliação das experiências para posteriormente a criarmos o caderno pedagógico.

Na sequência desse artigo serão apresentados os tópicos no qual discutiremos a respeito do uso dos desenhos animados como recurso didático em sala de aula. O primeiro tópico parte do princípio da relação estabelecida entre a cultura infantil e os desenhos animados. No segundo apresentamos os dados da pesquisa com os resultados das observações e oficinas realizadas na E.M.E.F Emerentina Moreira de Souza e a proposta de um caderno pedagógico para o uso dos desenhos e filmes animados em sala de aula.

2. A EDUCAÇÃO ESCOLAR E OS DESENHOS/FILMES ANIMADOS

2.1 Retrospectiva histórica

⁴ Em ambas as turmas houve uma pequena diferença, pois na turma do primeiro ano, havia um aluno com 14 anos e na turma do segundo ano um aluno com 10 anos. Segundo informações repassadas pelas as professoras, essa diferença é devido ao fato de serem alunos com deficiência que iniciaram os estudos com idade acima da média e os problemas familiares impediram de frequentar a escola na idade adequada.

⁵ Diário de campo como referência às anotações de observação em que o investigador, dia por dia, vai anotando o que observa e que não é objeto de nenhuma modalidade de entrevista. Na maioria das vezes é considerada como uma forma de agenda de tarefas, como um caderno de observações (ARAÚJO, 2013).

O uso dos desenhos animados como recurso pedagógico em sala de aula advém de um processo histórico que se iniciou com a implementação dos recursos audiovisuais no contexto educativo. De acordo com Haydit (2011, p. 167):

A expressão material ou recurso audiovisual é relativamente recente no vocabulário dos educadores [...]. No entanto, desde longa data vários educadores já defendiam a necessidade de usar recursos auxiliares do ensino, com o objetivo de ilustrar a palavra do professor, tornando as lições mais concretas e mais ligadas à realidade.

Em primeiro momento, o uso dos recursos audiovisuais no ensino estava intimamente relacionado a uma abordagem tradicional da educação que se baseava na Psicologia sensual-empírica. Segundo Haydit (2006, p. 169) “esta corrente concebia a mente humana como uma tábula rasa, capaz de captar e de gravar as imagens do mundo exterior, reproduzindo-as quase integralmente em forma de imagens mentais”. O uso dos recursos audiovisuais, durante esse momento, eram voltados exclusivamente aos órgãos sensoriais do aluno, ou seja, estimulando apenas o ver e ouvir e servindo somente para ilustrar a fala do professor. Para o referido autor, algumas mudanças aconteceram a partir do século XX:

Nos primeiros anos do século XX, o movimento de renovação pedagógica denominado *Escola Nova* recomendava o uso de métodos ativos (que apelavam para a atividade do educando), e sugeria que o professor utilizasse todos os recursos a seu alcance para tornar o ensino mais ligado à realidade e ativar os processos mentais da pessoa que aprende, estimulando seu pensamentos (HAYDIT 2011, p. 399).

O movimento denominado *Escola Nova* foi uma tentativa de renovação educacional de cunho técnico, baseado nas concepções da ciência do campo do comportamental, resultando em princípios didáticos-pedagógicos, que contribuíram para o uso dos recursos audiovisuais com outros objetivos e não mais o de somente ilustrador de conteúdo, Libâneo (1994, p. 58) entende que na escola nova “não há lugar privilegiado para o professor; antes, seu papel é auxiliar o desenvolvimento livre e espontâneo da criança; intervém-se, é para dar forma ao raciocínio dela.” Esse movimento possuía como objetivo o ensino ligado diretamente a realidade do aluno.

Segundo Haydit (2011), classificam-se em recursos visuais os que apelam apenas para a visão; recursos auditivos que se relacionam somente à audição e os recursos audiovisuais propriamente ditos, que reúnem os estímulos visuais e auditivos. Podemos destacar o uso da televisão e, conseqüentemente, os desenhos animados em sala de aula, como pertencente ao último grupo denominado recursos audiovisuais. Todavia, pode-se verificar que, atualmente, há uma nova denominação para os recursos educacionais que abordam os meios tecnológicos

que são as chamadas Tecnologias da Informação e comunicação – TICs que são um conjunto de recursos tecnológicos utilizados de forma integrada e possuem um único objetivo, no caso da escola, o de contribuir com o processo ensino-aprendizagem. Segundo Kenski (2007, p. 33).

A linguagem digital, expressa em múltiplas TICs, impõe mudanças radicais nas formas de acesso à informação à cultura e ao entretenimento. O poder da linguagem digital baseado no acesso a computadores e todos os seus periféricos, à internet, aos jogos eletrônicos etc., com todas as possibilidades de convergência e sinergia entre as mais variadas aplicações dessas mídias, influencia cada vez mais a constituição de conhecimentos, valores e atitudes.

E como consequência, atualmente, há uma grande discussão a respeito da influência dos desenhos animados e os meios tecnológicos em relação à cultura infantil, uma vez que, muitos educadores e pais debatem sobre a negatividade que essa mídia traz para o processo de formação do educando, enquanto outros expõem a importância de desmistificar esse preconceito existente. Penteado (2000, p. 45) compreende que, “ao atribuir à TV o poder de fragmentar as consciências de seus consumidores, está-se embarcando na negação da existência dos demais tipos de cultura [...] estar-se-ia negando ao homem o poder de significar-se [...]”. O desenho animado, enquanto recurso audiovisual, que utiliza de meios tecnológicos, apresenta inúmeros benefícios ao educando, visto que, expressam “três componentes principais: a imagem em ação, os diálogos e o som” (FUSARI, 1985, p. 36). Esses integram a linguagem audiovisual e apresentam elementos pertencentes do universo infantil.

Magno (2003) enfatiza que este pensamento negativo atribuído aos desenhos animados, muitas vezes equivocado, parte do senso comum e de várias pesquisas com um discurso viciado apenas aos problemas que esse meio de comunicação de massa pode apresentar sobre a criança. Apontando para o real problema, que é o fato de não conhecermos ou ainda não percebermos, mas essa mídia pode ser aliada no processo educativo. Considerando que o mundo se encontra marcado pelo uso da tecnologia em suas diferentes nuances, torna-se essencial compreender sua importância para o processo educacional do aluno.

2.2 A cultura infantil e os desenhos e filmes animados na escola

Quando se discute sobre a infância há diferentes autores que debatem sobre a importância da infância para o nosso desenvolvimento como indivíduos, pois é na infância

que passamos a conhecer o mundo que nos cerca, temos contato com a nossa cultura e nos identificamos como indivíduos pertencentes de um mundo de conhecimento, Fernandes (2003, p. 33) entende que “a infância muda e se forma de acordo com a cultura em que está inserida, e a forma como a criança lida com o conhecimento é cultural”. Quando se discorre a respeito da cultura infantil, nos referimos a uma discussão sobre os diversos elementos que norteiam o universo infantil. Para Silva (2016, p. 43)

Falar sobre a cultura infantil significa trazer para a discussão elementos como: brincadeira, brinquedos, além de ações e atitudes, como desenhar, dançar, enfim, trabalhar com a imaginação. A cultura integra os valores, as expressões e as interações sociais presentes no cotidiano das crianças, em que as crianças aprendem sobre os aspectos culturais como sujeitos ativos. As práticas sociais são permeadas por sentidos e significações presentes na cultura, como a forma de se comportar, de vestir, relacionar e interagir.

No contexto sociocultural contemporâneo, a cultura infantil sofreu modificações e é marcada pelo uso da tecnologia, o que demonstra significativas mudanças no comportamento infantil, pois com o advento dos *smartphones*, *tablets* e computadores e etc., muitas crianças passam a ter acesso a um mundo gigantesco de informações que trazem modificações em seu comportamento e na forma de relacionar e interagir com o mundo. Diante dessas mudanças, a televisão com sua vasta programação, incluindo os desenhos/filmes animados ainda possuem uma relação constante com o telespectador infantil, fazendo parte do seu cotidiano e participando de seu comportamento, levando-os a consumir produtos e, do mesmo modo, servindo como um espaço de estímulo à imaginação e a brincadeira.

Segundo Penteadó (2000, p. 97) “Os sujeitos da escola são telespectadores de muitas horas diárias, que computadas ao longo dos anos de vida indicarão entre os discentes de escolaridade inicial (de 1º grau) maior tempo de exposição à TV do que envolvidos com atividades escolares (aulas e estudos) [...]”. A criança, nesse contexto, ao assistir os desenhos e filmes animados interagem com o mundo da fantasia, onde tudo é possível, como animais que falam e comportam-se como seres humanos e super-heróis que vivem inúmeras aventuras.

Salgado (2005) ressalta que na época presente as animações trazem super-heróis e personagens com características mais próximas do comportamento desse telespectador infantil, pois, “são crianças e heróis que vão a escola, recebem bronca dos pais, ficam de castigo, desobedecem, reclamam por carinho e atenção e burlam as leis dos adultos. Mas, ao mesmo tempo, são crianças e heróis capazes de grandes feitos, como salvar a cidade de inimigos poderosos”. Essa proximidade entre as características das personagens e a vida real das crianças é um dos principais elementos de identificação desse público. Essa identificação

torna-se constante que acaba por sugerir formas de pensamento e tendências comportamentais. Segundo Silva (2016, p. 25).

Os desenhos animados representam situações cotidianas, vivenciadas pelas crianças no seu dia a dia. Para isso, vemos que elas refletem a época e o local idênticos às formas atuais de convivência, ou seja, os desenhos animados retratam e se baseiam no tempo e nos contextos atuais.

Souza (2013, p. 75) afirma que, “elementos provenientes de desenhos animados são frequentemente trazidos pelas crianças para suas brincadeiras [...] evidencia-se aí a importância da TV como referência para as crianças”. Isso ocorre em razão de elas utilizarem os variados temas abordados nas animações para o uso em suas brincadeiras, trazendo características de personagens, falas e histórias para seu dia a dia. Nesse sentido, Salgado (2005) compreende que as crianças ao assistirem aos desenhos animados encontram novas formas de brincar, visto que dialogam sobre os desenhos animados preferidos e ao assistirem essas animações as inserem em suas brincadeiras criando e recriando cenas e personagens, tornando para elas uma nova forma de brincar e se relacionar com o mundo.

Autores como Fernandes (2003), Salgado (2005) Bento (2010), Napolitano (2010) Silva (2016) entendem que, atualmente, muitos professores buscam implementar gradativamente nas salas de aula o uso de vídeos, filmes e desenhos animados como uma metodologia diferenciada na abordagem dos diversos conteúdos. Bento (2010) compreende que o papel do professor quanto ao uso dos filmes e desenhos animados em sala de aula não é reduzir essas animações a simples ferramentas ilustradoras de conteúdo, e sim, refletir sobre esses desenhos animados, problematizando e desconstruindo a relação ideológica e de consumo que as crianças estabelecem com eles. Em sua visão é na escola que se deve desconstruir e desmitificar conceitos veiculados por essa mídia, mas sem perder aspectos importantes para a infância como a fantasia e a imaginação.

Além disso, a escola e a família devem ficar atentas à realidade infantil, aproximar-se do cotidiano das crianças, a fim de oportunizar uma educação mais presente, pois, se isso não ocorrer, ela fica a cargo dos meios de comunicação, mais precisamente, a televisão, que dispõe da programação para atrair os olhares infantis (SILVA, 2016, p.55).

Nessa perspectiva, há um entendimento de que todo meio de comunicação deve ser problematizado, tanto no seio familiar como na escola, buscando desconstruir estereótipos e possibilitando às crianças acesso a uma programação organizada e com desenhos e filmes animados voltados para sua faixa etária de idade e que lhe possibilite ressignificar as

informações adquiridas ao assistir essa mídia. Pois, quando a criança consegue ressignificar e “diante da capacidade de criticar, a criança passa a ser mais seletiva, aprendendo a escolher o melhor conteúdo que atenda suas necessidades reais [...]” (SILVA, 2016, p. 59) do mesmo modo que, saberá analisar com outros olhares os desenhos animados.

Segundo Bento (2010, p. 5), “o professor desempenha um papel fundamental nesse processo, ele é o mediador desse saber [...] o principal responsável por ocasionar o despertar do conhecimento que está em construção no âmago de seu aluno”. Portanto, o educador além de ser o mediador desse saber, também participa desse conhecimento. “Diante disso, uma postura é fundamental: reconhecer e assumir nosso papel como o outro que tem coisas a dizer, experiências e histórias para compartilhar junto às crianças e admitir, também, as crianças como os outros que põem em xeque as nossas verdades” (SALGADO, 2003. p. 85). De tal modo, o ato de utilizar esse meio de comunicação em sala de aula, pode ser considerado uma metodologia que estimulará reflexões sobre as diversas culturas que norteiam a vida social e educacional do aluno, assim como possibilita troca de conhecimento entre educador e educando.

Para Napolitano (2010), o ato de estimular no aluno, a apreciação pela estética das animações, o lazer, as brincadeiras e ideologias e valores sociais que são sintetizados nos vários desenhos animados transmitidos diariamente contribuem para o processo de ensino desse educando e lhe abre inúmeras possibilidades de reflexões sobre o que pretende ou não assistir na TV. Assim sendo, o uso dessa mídia na escola, requer problematizá-la, pois além do puro entretenimento, a mesma apresenta um fantástico potencial de aprendizado para qualquer público que a assista. Contudo, há muito a ser feito para que de fato esse meio de comunicação torne-se um instrumento educativo exequível pelo educador ao ministrar suas aulas.

3. ANÁLISE E DESCRIÇÃO DAS INTERVENÇÕES NO CAMPO DE PESQUISA

3.1. Pesquisa exploratória: Descrição e análise da primeira fase do estudo

Nessa primeira etapa, o objetivo foi conhecer as vivências dos alunos e das professoras participantes do estudo, a finalidade era reconhecer se as educadoras utilizavam os desenhos animados como ferramenta pedagógica e se os alunos assistiam essa mídia em seu dia a dia. Thiollent (2001, p. 56-57) entende que essa etapa da pesquisa-ação denominada de exploratória “consiste em descobrir o campo de pesquisa, os interessados e suas expectativas

e estabelecer um primeiro levantamento (o diagnóstico) da situação, dos problemas prioritários e de eventuais ações [...]” esse momento da pesquisa foi de grande relevância, pois possibilitou realizar um levantamento breve sobre as vivências dos sujeitos da pesquisa em relação ao uso da mídia desenho animado em sala de aula, do qual constatamos que o uso da referida mídia era pouco ou quase nunca utilizados nas aulas.

Para alcançar os resultados, utilizamos como instrumento de pesquisa, questionários e entrevistas com os alunos e professoras. Obtivemos dados e informações relevantes, como: opiniões, interesses, expectativas e situações vivenciadas pelos participantes no ambiente educacional. Em primeiro momento desenvolvemos um roteiro de entrevista semiestruturado com 4 alunos de cada turma⁶, totalizando 8 discentes e as duas professoras das turmas. No final das últimas oficinas, em cada turma, aplicamos os questionários que foram compostos por dois conjuntos de questões. No primeiro, foram solicitadas informações sobre o uso da televisão e no segundo, perguntas referente ao uso dos desenhos e filmes animados. As questões contemplavam: quais desenhos animados mais assistidos, quantas horas diárias passavam assistindo esses desenhos, dentre outras. Obtivemos ao todo 38 (trinta e oito) questionários respondidos.

A entrevista foi utilizada como principal instrumento nesse estudo, pois possibilitou uma maior liberdade de expressão para os participantes. Essa técnica é comumente empregada como “[...] procedimento utilizado na investigação social, para a coleta de dados ou para ajudar no diagnóstico ou no tratamento de um problema social” (MARCONI e LAKATOS, 1996, p. 84). Posteriormente, realizamos a seleção das animações a serem utilizadas no projeto de intervenção teórico metodológico.

As animações, escolhidas, apresentavam como propostas a transmissão de valores éticos e morais, porém cada desenho e filme animado continha temáticas diferenciadas. Essas animações foram selecionadas a partir de sugestões das professoras, que fizeram algumas modificações na proposta original das animações e nas atividades educativas apresentadas aos alunos, ao qual propuseram que os desenhos e filmes animados e as atividades trabalhadas possuíssem temáticas relacionadas com os assuntos trabalhados nas aulas.

3.2. Projeto de Intervenção: Descrição e análise da segunda fase do estudo

⁶ Os discentes foram selecionados pelo próprio pesquisador, considerando a observação realizada levando em conta os seguintes aspectos: os discentes mais comunicativos, participativos em relação ao tema proposto.

A partir da problemática levantada na etapa exploratória, verificamos que havia uma falta do uso do meio de comunicação desenhos e filmes animados como recursos didáticos em sala de aula e, portanto, em razão de estarmos realizando uma pesquisa-ação isso nos possibilitou uma relação do tipo participativo no campo de estudo. Thiollent (2011, p. 21) entende que “na pesquisa-ação os pesquisadores desempenham um papel ativo no equacionamento dos problemas encontrados [...] sem dúvida a pesquisa-ação exige uma estrutura entre pesquisadores e pessoas da situação investigada que seja do tipo participativo”, a partir dos dados levantados na fase exploratória, buscamos trazer os desenhos e filmes animados para a sala de aula e assim investigar de que forma poderíamos utilizar essas animações como recurso pedagógico, para isso realizamos seis oficinas didáticas, sendo três oficinas na turma do primeiro ano do ensino fundamental e três oficinas na turma do segundo ano do ensino fundamental.

No dia 04 de maio de 2017 foi realizado o primeiro contato com a turma do 2º ano. Apresentamos aos alunos e a professora os desenhos e filmes animados que foram selecionados para a pesquisa, as técnicas de produção das animações e um recorte histórico sobre os principais fatos e curiosidades sobre essa mídia. A primeira oficina ocorreu no dia 08 de maio de 2017 na mesma turma. Explicou-se aos alunos e a professora a metodologia e quais atividades seriam desenvolvidas naquele dia.

O estudo se subdividiu em três oficinas em cada turma pesquisada. Optamos pelo uso das oficinas, pois “a oficina é, então, um espaço de produção cultural das crianças que, tendo um caráter de continuidade, possibilita estabelecer um contato maior com elas [...]. Na oficina a fala da criança aparece contextualizada, a partir da audiência da TV (FERNANDES, 2009, p. 35).” O uso das oficinas contribuiu com a obtenção dos dados por proporcionar aos educandos um espaço alegre e criativo para o diálogo sobre os desenhos animados assistidos. A autora, ora supracitada, destaca que:

[...] a oficina, por seu caráter lúdico, quebra a artificialidade que, muitas vezes, a pesquisa impõe ao ambiente, provocando dessimetrias entre pesquisador e sujeitos, ainda mais quando esses sujeitos são crianças. A promoção de um clima alegre e descontraído constitui-se não só como uma perspectiva ética da pesquisa com crianças, como promove que elas, na interação umas com as outras, soltem a fala, conversem entre si, o que é fundamental porque, desse modo, são mais sinceras no que dizem sem precisarem se preocupar com o que acham que devem mostrar para o pesquisador (FERNANDES, 2009, p. 54).

Ao início das atividades alguns alunos não estavam acostumados à metodologia utilizada. Fernandes (2003, p. 106) considera que “a escola não era entendida por eles como espaço para um trabalho com o tema desenho animado e, por vezes, a oficina era encarada por

eles como “brincadeira” e não era levada a sério”. Da mesma forma a referida situação ocorreu nessa pesquisa, porém, depois da exibição do primeiro desenho animado os alunos passaram a expressar afinidade com as atividades, visto que comentavam as principais cenas da animação, faziam diversas perguntas e indagavam sobre o desenho animado assistido.

A primeira animação assistida na oficina foi “a casa do Mickey Mouse: a exposição e arte do Mickey” que é uma série de desenho animado estadunidense produzido pelos estúdios Disney e possui o objetivo de incentivar as crianças na busca pela resolução de diversas tarefas, por apresentar uma relação de conversação (quebra da quarta parede)⁷ com o público, do mesmo modo que, estimula e incentiva à prática de ações, responsabilidade social e trabalho em grupo que são características importante para o objetivo do estudo.

Souza (2013, p. 89) entende que “as mídias sempre participam dos contextos de vida das crianças e se configuram como elementos constitutivos de suas culturas e práticas sociais”. Por essa linha de pensamento a criança ressignifica as mensagens transmitidas pelo desenho animado e constrói um sentido próprio, baseado em suas experiências pessoais, vontades e interesses, o que ficou evidente nessa animação, pois os alunos respondiam as perguntas feitas pela personagem *Mickey* e poderiam escolher ou não quais caminhos a personagem deveria seguir para completar a tarefa.

No segundo momento, exibiu-se o filme animado “Turma da Mônica: um plano para salvar o planeta” que possuía temáticas relacionadas à conscientização ambiental, trabalho em grupo e responsabilidade social. Napolitano traz como aposta a utilização de filmes e desenhos animados como sensibilização dos alunos, dizendo que “um bom filme é interessantíssimo para introduzir um novo assunto, para despertar curiosidade e a motivação para novos temas. Isto facilita o desejo de pesquisa nos alunos para aprofundar o assunto do vídeo e da matéria (NAPOLITANO, 2003, p.34), ao assistir essas animações os alunos sempre buscavam entender cada vez mais sobre os temas abordados na película e isso mostrou o quanto o vídeo atraía sua atenção.

A animação por ora citada aborda a criação de uma fórmula mágica que possuía o objetivo de limpar qualquer sujeira, porém o plano não sai como esperado e a turma compreende que a resolução da problemática só aconteceria com valorização do meio ambiente por todas as pessoas. “Esse vídeo problematiza algumas ações humanas que

⁷ Quarta parede é o termo utilizado para se referir à parede imaginária situada onde está a câmera, através da qual a platéia assiste passiva à ação do mundo encenado. O conceito de “quebra” desta quarta parede, portanto, significa ultrapassar esse limite, fazer com que o público se percebam, interagindo de forma direta deixando de lado a ilusão do espectador de ser apenas um observador invisível (ou ignorado) (KULESZA; DE SANTI BIBBO, 2013).

colocam em risco o meio ambiente e a qualidade de vida das pessoas, como a questão do lixo descartado sem os devidos cuidados” (VIECHENESK; LORENZETTI; CARLETTO, 2012, p. 867). O filme mostra diferentes maneiras de poluição, como: a aquática, a terrestre e a atmosférica. Os personagens apresentam situações cotidianas para exemplificar a poluição feita pelo homem, como: a destruição da floresta, as queimadas, a poluição do ar entre outros.

Após a análise da animação, alguns alunos expuseram em suas falas que, “na rua de casa tem muito lixo e quando chove fica cheio de água” (Aluno 1), “professor, tem vez quando o carro passa eu vejo muita fumaça” (Aluno 2). Os estudantes apresentaram essas situações vividas cotidianamente em suas casas e nas ruas da cidade que lembravam o que haviam assistido na animação. Evidenciando que o desenho animado os fez refletir em relação à problemática, o que se mostrou um atrativo para os mesmos. Silva (2016, p. 26) destaca que:

Os desenhos animados são, inevitavelmente, atrativos para as crianças. Elas adquirem seus conteúdos por meio de imitações, representações e percepções, por isso, elas reconstróem o que veem, seja coisas irreais ou reais, por meio de uma combinação criada pelas representações que possuem acerca dos desenhos animados. Tais representações contribuem para a ampliação do repertório cultural infantil, oferecendo-lhe subsídios para a autonomia na construção de sua opinião.

No dia 15 de maio de 2017, na segunda oficina na turma do 2º ano, ficou perceptível que o uso dos desenhos animados era um atrativo a mais para aos alunos assistirem a aula. Verifiquei em suas falas, que as oficinas apresentavam atividades divertidas e coloridas e possuíam os seus desenhos animados prediletos, demonstrando que, de certa forma, a metodologia empregada estava contribuindo com sua aprendizagem. Nesse dia assistimos ao filme animado Turma da Mônica: uma aventura no tempo que contém temáticas concernentes à preservação ambiental, elementos da natureza e os diferentes períodos históricos. Segundo Bento (2010, p. 29);

O filme narra a história de uma viagem, realizada pela Turma da Mônica, por diferentes períodos históricos. Franjinha inventou uma máquina capaz de enviar seus amigos para diversas épocas e locais. Para o funcionamento da tal máquina, é necessária a junção de quatro elementos da natureza: água, fogo, terra e ar. Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão acabam fazendo com que tais elementos se percam no tempo e no espaço, desencadeando a paralisação do tempo cronológico no planeta Terra.

A animação apresenta variados pontos para serem discutidos em sala de aula, podendo servir como um primeiro contato do aluno para com os conteúdos das disciplinas de Língua Portuguesa, História e Arte, assim como os períodos da história da humanidade, noções de

tempo histórico e cronologia, cidadania, elementos da natureza e a importância da preservação ambiental. Ao utilizar essa animação em sala de aula, cabe ao professor realizar um planejamento adequado, pois o próprio nome do episódio remete a uma viagem na história da humanidade. Contudo, o filme apresenta alguns equívocos⁸, tornando-se perceptível que mesmo os desenhos e filmes animados serem uma ferramenta importantíssima em sala de aula, o professor, ao exibir tais vídeos, deve estar atento aos possíveis equívocos que os mesmos podem transmitir. De acordo com Bento (2010, p. 30-31)

O filme no campo da ficção é válido, possui a denominada “licença poética”, no entanto, é levado à escola pelas crianças e, se não houver a mediação do professor no sentido de “desconstruir” os conceitos “equivocados” por ele veiculado, pode ser um agravante para o aluno. Vale destacar que o filme analisado não foi criado com a intenção de se tornar uma ferramenta pedagógica, é um objeto cultural direcionado para o entretenimento. No entanto, como a produção mauriciana está presente de forma efetiva na escola, agentes educacionais podem fazer a pedagogização do mesmo, utilizando-o como ferramenta pedagógica por professores que não tenham formação midiática, já que é um desenho animado cujo próprio título sugere uma viagem no tempo, portanto, aborda períodos históricos, conteúdo presente nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

Tornou-se necessário a intervenção para mediar a mensagem transmitida e problematizar os equívocos imersos no desenho animado, comprovando a importância de o professor se planejar, antecipadamente, para o uso das animações em sala de aula e poder desmitificar os possíveis equívocos presente nas diversas cenas da animação.

A última oficina na turma do segundo ano aconteceu no dia 25 de maio de 2017. Assistimos ao filme animado “Procurando Nemo”, que possui como enredo o desaparecimento de Nemo, um peixinho palhaço, e a jornada de Marlim, o pai de Nemo em busca de seu filho. Segundo Ortiz (2008, p. 65-66):

No filme Procurando Nemo, também há temáticas com que adultos e crianças podem identificar-se, como a superproteção do pai, que vê na barbatana diferente do filho algo que o impede de poder fazer determinadas coisas. O foco desse filme também é a relação do pai com o filho. Nesse filme, Marlin é um peixe-palhaço traumatizado com a perda da esposa e de centenas de filhotes para uma barracuda assassina.

Nessa película animada, são apresentados os conceitos de vida marinha, preservação ambiental, amizade, amor entre pais e filhos e a importância de sermos persistentes em nossos objetivos. O filme é um interessante instrumento para abordagem desses conteúdos em sala de aula, pois, dependendo do objetivo do professor, tal animação pode ser abordada nas

⁸ Por exemplo, dinossauros convivendo com humanos ou talheres/mesas/roupas na Pré-História.

diferentes disciplinas como: Língua Portuguesa, Ciências e Arte ou mesmo nos temas interdisciplinares como: meio ambiente, saúde e vida marinha entre outros. Foram desenvolvidas a correção de atividades dirigidas sobre a animação e a confecção de um painel sobre os animais marinhos presente no desenho animado.

No dia 01 de junho de 2017, aconteceu o primeiro contato com a turma do 1º ano do ensino fundamental. Assim como na turma anterior, foram expostos os objetivos do estudo, a metodologia e os desenhos e filmes animados selecionados para pesquisa. Posteriormente, no dia 05 do referido mês aconteceu à primeira oficina na turma em questão. Assistimos à animação o Lorax e a Trúfula perdida, a professora da turma solicitou que o filme animado estivesse correlacionado com a temática ambiental, pois naquele período estávamos na semana do meio ambiente. Desse modo a escolha da animação *O Lorax* foi a mais plausível, por ser uma história sobre a importância da preservação ambiental.

Segundo Rosas (2016, p. 21);

[...] no filme *O Lorax* são abordadas questões culturais relacionadas aos sujeitos, à sociedade e ao meio ambiente. Retrata a sociedade industrial e capitalista, mostrando como a natureza pode ser impactada pelo poder destruidor da ganância no dinheiro e pelas ações dos homens. Também ressalta a ideia de que precisamos cuidar do planeta e de que as condutas que temos hoje se refletirão tanto na nossa vida quanto nas das pessoas das futuras gerações.

Nesse desenho animado, são apresentadas as consequências da má utilização dos recursos naturais do nosso planeta, levando a criança refletir sobre sua própria realidade. No decorrer das atividades, os alunos demonstraram entender sobre o assunto da animação, levantando questionamentos e falavam sobre o desmatamento das árvores e a poluição da água, do solo e do ar. Eles conseguiram fazer um paralelo com os fatos assistidos no desenho animado e a sua realidade, falando da poluição dos carros e do lixo nas ruas. Fernandes (2009) compreende que a criança ao assistir aos desenhos animados não é somente um receptor passivo das informações transmitidas, mas recebe essas informações e as ressignifica de maneira diferenciada e de acordo com suas percepções sobre sua realidade.

No dia 12 de junho de 2017, realizamos a segunda oficina na turma do 1º ano. Assistimos aos desenhos animados “A casa do Mickey mouse: a exposição de arte do Mickey e Bob Esponja: pesadelãs da Sandy e Quadro de avisos”. Essas animações foram escolhidas por apresentarem conceitos a serem refletidos pelos alunos, como a amizade e a discussão sobre o *bullying*. Em relação à animação Bob Esponja, Medeiros (2010, p. 65) afirma que:

Sobre o comportamento dos personagens percebe-se, na maioria dos episódios assistidos, que eles agem como crianças, adoram rolar no chão, brincar, se divertem

facilmente e são ingênuos. Suas brincadeiras são muito variadas, eles caçam águas-vivas estouram bolhas de sabão e transformam um simples elástico em diversão.

Assim como na maioria dos episódios exibidos pela série animada Bob Esponja, os episódios “*pesadelãs da Sandy e Quadro de avisos*” apresentam temáticas importantes para a discussão com o aluno, pois o episódio “*pesadelãs da Sandy*” propõe uma discussão sobre a superprodução, má distribuição e o uso de agrotóxicos nos alimentos. Já o episódio “*Quadro de avisos*” traz a discussão sobre o *bullying*, o que se tornou interessante para levantar alguns questionamentos em conjunto dos alunos, uma vez que a partir da exibição desse episódio debatemos sobre a problemática e os fatos ocorridos entre os educandos.

O desenho animado “A casa do Mickey mouse: a exposição de arte do Mickey”, já exibido na oficina do segundo ano foi o que mais chamou atenção dos alunos. Os educandos falavam que assistiam todos os dias o desenho animado “A casa do Mickey Mouse”, que estava sendo transmitido pela emissora Sistema Brasileiro de Televisão – SBT. Nesse dia realizamos atividades de múltipla escolha, leitura e alfabetização correlacionadas com as animações assistidas. E por serem episódios longos, somando aproximadamente uma hora e meia de vídeo, decidimos assisti-los em dois momentos, primeiramente ao início das aulas e depois do intervalo. Nesses tempos vagos realizamos as atividades planejadas.

No dia 19 de junho, na última oficina do 1º ano, assistimos ao filme animado turma da Monica um plano para salvar o planeta terra. Esse filme também foi utilizado na turma do 2º ano, por apresentar questões como: período histórico e noções sobre os elementos da natureza tornando-se essencial para o uso em sala de aula, pois a partir dessa animação, os alunos expuseram suas opiniões e seus entendimentos e dúvidas sobre o tema trabalhado na aula. Em seguida, durante a conversa em grupo expliquei que havia alguns equívocos com relação ao tempo histórico, o que se mostrou interessante, uma vez que, chamou a atenção dos alunos para algo que até o momento era imperceptível. Observando os educandos verifiquei que a metodologia empregada chamava a atenção, pois os mesmos estavam mais engajados em resolver as atividades e demonstrou que o ato de utilizar os desenhos animados como recurso didático nas aulas, trouxe grandes benefícios para seu aprendizado.

Ao assistir aos desenhos animados e posteriormente o momento de reflexão, por meio da conversa em grupo e correções de atividades sobre a temática apresentada, propiciaram um ambiente de discussão precioso para colaborar no processo de ensino e aprendizagem dos alunos e ao mesmo tempo trouxe um ambiente ao qual os alunos sentiram-se a vontade para dialogar sobre suas experiências com as animações.

Segundo Rosas (2016, p. 18)

A utilização de filmes como estratégia para ensinar pode ser uma boa proposta pedagógica, se eles forem explorados de forma contextualizada e coerente. A discussão gerada após a exibição de um filme deve ter por objetivo ampliar os conhecimentos tanto do professor quanto aos alunos.

Assim, as oficinas acabaram sendo um espaço de produção de informações, proporcionado a quebra da visão negativa de que as animações possuem como característica o puro entretenimento, demonstrando que quando o uso desse meio de comunicação é planejado pode ser uma metodologia diferenciada que contribuirá com o processo de ensino e aprendizagem do aluno em sala de aula.

3.3 Hábitos em relação à televisão / desenhos e filmes animados assistidos pelas crianças

Quando questionados em relação à televisão 100% das crianças (38 participantes) afirmaram que possuíam televisão em suas casas. Dentre as que possuíam 97% relataram gostar de assistir TV e 3% não responderam a essa pergunta. Penteado (2000, p. 97) entende que “[...] os alunos gostam de ver TV, vêem-na com prazer e aprendem pela TV.” Quanto a essa questão, Fernandes (2009, p. 59) considera que “[...] a TV aparece como sendo o principal meio de comunicação, o mais usado em casa [...]” e ressalta:

A mídia, em especial a televisiva, tem tido um peso cada vez maior na vida das crianças na atualidade. Uma pesquisa promovida pelo canal Cartoon Network constatou que no Brasil 54% das crianças e jovens entre 6 e 15 anos dizem que assistir TV é sua atividade favorita. Atualmente ela ainda faz parte de todo um complexo multimídia, do qual participam a própria TV, agora com muitos e variados canais a cabo, diferentes revistas, jornais, CD-roms, vídeo-games e computadores. Hoje ela não mais ocupa o espaço do lar, mas quase todos os espaços da contemporaneidade (FERNANDES, 2003, p. 1).

Compreende-se que o “[...] o “texto televisivo” é o texto que a população tem acesso. Acesso amplo, irrestrito e prazeroso, impossível de ser ignorado” (PENTEADO, 2000, p. 116-117). Verificamos ainda que do total de 38 alunos participantes, 42% das crianças assistiam cotidianamente menos de três horas diárias à televisão, 42% assistem mais de três horas diárias, 11% assistiam até uma hora diária e 5% não responderam a essa pergunta. Observamos que as crianças assistiam TV principalmente nos períodos da manhã e tarde, em que 92% das crianças entrevistadas são telespectadoras no período da manhã, 8% no período da tarde. Contudo, há de se explicitar que os alunos entrevistados são estudantes do turno vespertino, desse modo, o horário matutino sobressaiu devido a esse fato.

Uma parcela considerável das crianças (42%) afirmou assistir televisão acompanhada dos pais, 29% assistiam acompanhadas dos irmãos, 11% assistiam acompanhadas de amigos e 18% assistiam sem nenhuma companhia. Os dados demonstram uma mudança em relação ao uso da Tevê pelas crianças, pois se formos considerar pesquisas anteriores (FERNANDES, 2003; SOUZA, 2013), na maioria das vezes, o público infantil assistia a televisão sem a companhia de adultos.

Na pesquisa realizada com as crianças da Escola Emerentina, quando indagadas o porquê assistiam aos desenhos animados, responderam que assistiam porque gostavam dos personagens, dos heróis, das princesas e das histórias. “Deste modo, os desenhos animados trabalham com sua imaginação e com o corpo, e isso alimenta o imaginário infantil, fornecendo-lhes repertórios necessários para enriquecer suas ações lúdicas [...]” (SILVA, 2016. p. 21). Assim, utilizando dos desenhos animados para nutrir seu imaginário, a criança fantasia e recria cenas com os personagens assistidos e os insere em suas brincadeiras. Essas animações utilizam de diferentes artifícios para entreter seus telespectadores, com o emprego de recursos lúdicos como: imagens, cores, sons e movimentos irrealis que atraem os olhares infantis principalmente ao entretenimento.

Quanto a este fato Silva (2016, p. 15) observa que:

[...] podemos dizer que o desenho animado nutre a imaginação infantil, fornecendo elementos que ajuda na sua capacidade lúdica de criar e recriar o que foi visto. Por isso, o desenho animado evidencia uma importante fonte de comunicação, aprendizagem e nutrição do pensamento infantil.

Os dados analisados indicam que as crianças conhecem bastante a respeito da programação infantil exibida atualmente, demonstrando que possuem conhecimentos pertinentes a variados desenhos animados e que a escolha das animações preferidas está relacionada aos personagens que mais chamam sua atenção. Foi verificado que os alunos dividem os desenhos animados entre desenhos “de menina” e “de menino”, pois em suas falas algumas meninas não assistiam determinada animação porque era de menino e vice e versa. Para Silva (2016, p. 23);

A distinção entre gêneros é muito frequente entre as crianças, principalmente em idade escolar. A classificação de gêneros e a diferenciação que se cria entre meninos e meninas é tradicionalmente prevista nos desenhos animados. Seus enredos e histórias se distinguem pelo uso da força física e heroica para os meninos, e ao consumo, amor, maquiagem para as meninas.

Quanto a esse fato, atualmente, os estúdios de animações vêm produzindo desenhos animados buscando quebrar esse estereótipo, por exemplo, com as animações como: Os jovens de *Titans* em ação, *Steven Universo*, *Gravity Falls*, Procurando Nemo, *Trolls*, *Madagascar* entre outros, que são animações que possuem como protagonistas personagens femininas e masculinos. Todavia, do mesmo modo, ainda há muitas animações que distinguem os personagens entre meninas e meninos, que por vezes reforça esse estereótipo de divisão de gêneros.

As crianças se apoiam nos desenhos animados para construir sua representação do mundo. Interessante verificarmos que há esta preocupação dos roteiristas e produtores de conseguir trazer para o mundo mágico, da fantasia um dos principais espaços de vivências e de socialização das crianças, além da família, que é a Escola. Muitos dos episódios deste desenho são vivenciadas no espaço escolar ou relacionado a este espaço (SANTOS, 2010. P. 64).

Observando o comportamento dos educandos, verificamos que a grande maioria conversava sobre o que assistiam na televisão, falando dos desenhos e personagens preferidos e possuíam algo com relação aos desenhos animados, como: mochilas, roupas, lápis entre outros, demonstrando quão forte era à influência dessa mídia entre os educandos.

3.4 As práticas educativas das Professoras e suas relações com o uso das animações em sala de aula

Iniciamos nossa análise com as educadoras, por meio de perguntas relacionadas ao uso dos desenhos animados como recurso pedagógico em sala de aula. As professoras declararam que buscavam inserir o uso de vídeos nas aulas, entretanto, devido alguns fatores como: falta de materiais didáticos e ou capacitação para manuseá-los deixavam de lado essa metodologia. Observamos que as docentes possuíam um certo receio para o uso dos desenhos animados, e em suas falas elencaram alguns motivos, como: “os alunos conversam, correm e gritam durante a exibição das animações” (Professora do 1º ano), “algumas crianças não prestam atenção nas aulas quando usamos vídeos”(Professora do 2º ano). Penteado (1991) já havia apresentado alguns ponderações sobre essa situação, pois segundo o autor, a TV no ambiente educacional é vista como “competidora” e que, por isso:

[...] é acusada de:

- roubar das crianças, jovens e adolescentes muitas horas de estudo, bem como de outros afazeres saudáveis, como de brincadeiras, jogos e esportes;
- expor os jovens a uma linguagem oral padronizada, cheia de chavões, empobrecida (PENTEADO, 2000. P. 114).

Sobre esse aspecto, as professoras colaboradoras informaram que exibiam filmes e desenhos animados, somente aos sábados, porém nunca utilizavam as animações transmitidas pela Tevê, apenas vídeos, que para elas, eram educativos. Desse modo, as educadoras sem perceber já estavam utilizando os desenhos animados em sala de aula. Todavia, o uso dessa mídia, segundo suas falas, era mais direcionado para brincadeiras e jogos com as crianças. Silva (2016, p. 58) afirma que “para o desenvolvimento de uma educação com, para e por meio de mídias, é necessária uma formação de professores que integre e prepare o professor para a compreensão desse conteúdo, o modo como apresenta suas informações e a linguagem própria desse meio.” E além da formação para o uso da mídia, o educador necessita que lhe seja ofertado os materiais didáticos e espaços adequados para a utilização dessa mídia em suas aulas.

Dessa forma, uma vez que os desenhos animados são entendidos aqui como participantes do universo infantil, tanto na escola como no seio familiar, e o papel do educador como sendo o principal mediador dessa mídia no meio educacional. A partir das observações e entrevistas realizadas com as educadoras verificamos que elas, aos poucos, buscam inserir o uso dos desenhos animados em suas aulas, porém devido alguns imprevistos ou mesmo receio, optam por não utilizá-los. Sendo assim, ao buscar identificar a representação do desenho animado no contexto infantil, percebemos que ele traz inúmeras benefícios a esse público e contribui com a metodologia do professor nas aulas ministradas.

3.5. Proposta do Caderno Pedagógico para uso dos Desenhos e Filmes animados na sala de aula

Como resultado da pesquisa, propomos a produção de um caderno pedagógico que tem a finalidade de oferecer subsídios e reflexões sobre o uso dos desenhos e filmes animados como recursos metodológicos pelo professor em sala de aula. Disponibilizando dados e questões a serem refletidos pelo docente, com procedimentos didáticos e pedagógicos que possam ser traduzidos em melhorias da qualidade do ensino ao educando.

Filho (2010, p. 159) compreende que ao apresentar propostas e sugestões de metodologias para dentro do ambiente educacional, requer, “antes de tudo, mudar o quadro de desinteresse existente por parte da escola (como representante maior do sistema educacional) em relação a esses conteúdos midiáticos acompanhados pelas crianças (desenhos animados).” Nesse sentido, o material em anexo está organizado de forma simples e didática ao qual é

apresentando os fundamentos teóricos metodológicos, acompanhado de textos sobre os diversos gêneros e de atividades que possam contribuir com a metodologia do professor no processo de ensino.

O caderno pedagógico é uma metodologia a mais em sala de aula, fugindo do tradicional quadro branco. Todavia, é importante deixar claro que não se busca a substituição da metodologia do professor, mas apresentar uma didática diferenciada para o uso dessa mídia em constante interação com o educando. Pois, nos vários temas e conteúdos abordados ao longo da pesquisa, percebemos que o uso dos desenhos e filmes animados contribuíram no processo de ensino do aluno, favorecendo na apresentação dos conteúdos curriculares e no correlacionamento com os temas interdisciplinares. Para Rosa (2016, p. 43):

O cinema da animação pode ser uma forma de estimular as crianças a se interessarem por temas variados de forma provocativa, interessante e criativa; podem apresentar desafios éticos para a vida futura, como também, podem cumprir a tarefa de aproximar os conteúdos da vida das criança.

Nesse contexto, a proposta do caderno pedagógico em conjunto dos recursos didáticos colaboraram com as aulas ministradas, apresentando atividades de pintura colagem e interpretação sobre diferentes filmes e desenhos animados selecionados. De tal modo, nesse caderno cada animação catalogada apresenta sinopses, histórico, e ficha técnica, bem como atividades para serem impressas e distribuídas aos alunos. O caderno encontra-se estruturado de acordo com as turmas pesquisadas, ou seja, os conteúdos abordados são equivalente, alguns dos conteúdos curriculares do 1º e 2º ano do ensino fundamental.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Corroborando com as diversas pesquisas sobre mídia e educação, o presente estudo sugere ao educador uma didática para o uso dos desenhos e filmes animados como mais um dos recursos pedagógicos, para favorecer o processo de ensino e aprendizado do aluno na escola. A experiência adquirida proporcionou o conhecimento sobre a realidade das turmas pesquisadas, ao qual constatamos que a aprendizagem do educando e o reconhecimento de novos conhecimentos foram favorecidos em decorrência do uso desse meio de comunicação em sala de aula.

Diante das reflexões tratadas neste artigo, foi observado alguns pontos que devem ser elencados. Primeiro, o fato de os alunos possuírem um vasto conhecimento televisivo e, por conseguinte, passam um grande tempo cotidiano assistindo a TV e conseqüentemente aos

desenhos animados. Este fato demonstra o que foi observado no decorrer das oficinas e nas conversas em grupo, pois os educandos demonstraram conhecer bastante da programação televisiva exibida atualmente. Entretanto, deve-se compreender que nem sempre essa experiência televisiva é sinônimo aprendizagem, uma vez que se este aluno/criança assiste essa mídia sem a intervenção de um adulto, podendo influenciá-lo tanto negativamente como positivamente. Desse modo, verificamos que, apesar de possuírem conhecimentos pertinentes sobre a programação televisiva, muitas vezes, não conseguem criticar ou entender muitos dos programas assistidos.

Um outro ponto a ser considerado é o fato de os alunos ao assistirem as animações adquirirem conhecimentos e produzem sentidos sobre as mensagens assistidas, conseguindo entender as principais informações dos desenhos animados, evidenciando que não são passíveis perante essa mídia. A partir disso, infere-se que atualmente a televisão com sua vasta programação tem ocasionado grandes mudanças na cultura infantil dessa criança. Não obstante, neste estudo buscou-se compreender o cotidiano dos alunos, na escola, procurando reconhecer de que forma esse meio de comunicação atuava sobre o processo de ensino e aprendizagem dentro da sala de aula, e de que forma o educador poderia utilizar essa mídia como um recurso didático metodológico ao ministrar as suas aulas.

Nessa lógica vale fazer algumas ponderações. Primeiro o professor ao utilizar esse meio de comunicação, necessita de um planejamento adequado para a realização das atividades a serem desenvolvidas e não somente como um recurso para ilustrar o conteúdo. Segundo, a escola deve oferecer subsídios para o uso dessa mídia em sala de aula. Terceiro, há a necessidade de capacitações e formações dos profissionais da educação voltadas para o uso da mídia no ambiente educacional, assim como, a reformulação ou inserção de novas disciplinas nos cursos de licenciaturas, principalmente no de Pedagogia, para uma formação voltada para o uso da mídia na escola.

De tal forma, observou-se que, há muito a ser feito para que de fato o uso dos desenhos e filmes animados tornem-se uma metodologia a ser utilizadas por professores em sala de aula, porém é inegável o quanto essa mídia encontra-se em interação com as crianças de diferentes idades. Esse meio de comunicação social, na sociedade atual, está adentrando todos ambientes, inclusive as instituições educacionais tornando-se essencial compreender sua importância para o desenvolvimento do educando. Portanto, é preciso aliar o uso dos desenhos e filmes animados como estratégias para o ensino e aprendizagem dos alunos, tornando a escola cada vez mais um ambiente inclusivo, favorecendo o uso de diferentes metodologias educacionais que estimulem a aprendizagem do educando.

REFERÊNCIAS

- BENTO, Franciele; NEVES, Fátima Maria. **A educação e o cinema de animação: em estudo a turma da mônica**. Maringá, 2010, 125p. Dissertação de Mestrado - Área de Concentração: História e Historiografia da Educação, da Universidade Estadual de Maringá. Disponível em http://www.ppe.uem.br/dissertacoes/2010_franciele_bento.pdf acesso 19 de novembro de 2016.
- DE ARAÚJO, Laura Filomena Santos et al. Diário de pesquisa e suas potencialidades na pesquisa qualitativa em saúde. **Revista Brasileira de Pesquisa em Saúde/Brazilian Journal of Health Research**, v. 15, n. 3, 2013.
- DE SOUZA GERVAZIO, Caroline; LACANALLO, Luciana Figueiredo; DE ALMEIDA, Maria Ângela Garcia. A Utilização de Desenhos Animados na Cultura Visual na Educação Infantil. **Iniciação Científica Cesumar**, v. 13, n. 1, 2010. Disponível em <http://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/icesumar/article/view/1029> acesso 05 de maio de 2017.
- FERNANDES, Adriana Hoffmann; Oswald, Maria Luiza Bastos Magalhães. **As mediações na produção de sentido das crianças sobre os desenhos animados**. Rio de Janeiro 2003. 178p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/4371/4371_1.PDF Acesso em 12 de setembro de 2016.
- FERNANDES, Adriana Hoffmann. **Infância e cultura: o que narram as crianças na contemporaneidade**. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Educação. Tese (doutorado), Rio de Janeiro, 2009.
- FILHO, Marcus Henrique Linhares Ponte, DA COSTA, Maria de Fátima (Orientadora). **A imagem como brinquedo: a realação entre criança e desenhos animados á luz da divisão de gênero**. Fortaleza 2010. 167p. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Educação da Universidade Federal do Pará.
- FUSARI, M. F. de R. **O educador e o desenho animado que a criança vê na televisão**. São Paulo: Loyola, 1985. 165p.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4º ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- HAYDT, REGINA CÉLIA C. **Curso de didática geral**. 1ª Edição-São Paulo: Ática, 2011.
- JUNIOR, Chaves et al. Arte, tecnica e estetica. 2009. Disponível em <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/283995> acesso 07 de junho de 2017.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**. Papirus editora, 2007.
- KULESZA, Juliana; DE SANTI BIBBO, Ulysses. A televisão a seu tempo: Netflix inova com produção de conteúdo para o público assistir como e quando achar melhor, mesmo que seja tudo de uma vez. **Revista de Radiodifusão**• v, v. 7, n. 08, p. 45, 2013.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**/ José Carlos Libâneo. -São Paulo: Cortez, 1974. - (coleção magistério. 2o grau. Série formação do professor)

MAGNO, Maria Ignês Carlos. O desenho animado em sala de aula. **Comunicação & Educação**, n. 27, p. 105-109, 2003. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37498> Acesso em 08 de novembro de 2016.

MARCONI, M. De A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2007.

MEDEIROS, Rosana Fachel de. **Bob Esponja: produções de sentidos sobre infâncias e masculinidades**. 2010.

NAPOLITANO, Marcus. **Como usar o cinema na sala de aula**. 4º ed. 3º reimpressão, São Paulo: Contexto, 2010.

ORTIZ, Paula Nunes. A escola nas tramas da linguagem e da cultura: um estudo sobre filmes de animação. **Canoas: ULBRA**, 2008.

PENTEADO, Heloísa Dupas. **Televisão e escola: conflito ou cooperação?** 3. ed. – São Paulo: Cortez, 2000.

ROSA, Ludmila Rodrigues et al. **O filme de animação O Lorax: em busca da trufula perdida na perspectiva dos estudos culturais**. 2016.

SALGADO, Raquel Gonçalves, SOUZA, Solange Jobim (Orientadora). **Ser criança e herói no jogo e na vida: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados**. Rio de Janeiro, 2005, 245p. Tese de Doutorado – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0115578_05_Indice.html acesso 04 de fevereiro de 2017.

SALGADO, Raquel. **O brincar e os desenhos animados: um diálogo com os super-heróis mirins**. Entrevista Ponto e contraponto. (2005).

SANTOS, G.L (Org.) **Tecnologia na educação e formação de professores**. Brasília: Ed. Plano, 2003.

SANTOS, Simone Olsiesky dos. **Representações de gênero, transgressão e humor nas figuras infantis dos desenhos animados contemporâneos**. 2010. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/36307> acesso 05 de maio de 2017.

SILVA, Bruna Tairine, DE, Lima Claudia Maria. **A representação social da infância veiculada no desenho animado Hora de aventura**. Presidente Prudente/SP, 2016, 134. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP/Campus de Presidente Prudente/SP. Disponível em <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/138503> acesso 11 de novembro de 2017.

SOUZA, Kamila Regina de et al. **Desenhos animados e educomunicação: as brincadeiras das crianças e a prática pedagógica da educação infantil**. 2013.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da pesquisa – ação. 2º ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VIECHENESKI, Juliana Pinto; LORENZETTI, Leonir; CARLETTO, Marcia Regina. Desafios e práticas para o ensino de ciências e alfabetização científica nos anos iniciais do ensino fundamental. **Atos de pesquisa em Educação**, v. 7, n. 3, p. 853-876, 2012.

APÊNDICES

DESENHOS E FILMES ANIMADOS NA ESCOLA



**CADERNO
PEDAGÓGICO**



DEIVISSON MOURA AZEVEDO

CADERNO PEDAGÓGICO:

Metodologias e atividades para o uso dos desenhos animados em sala
de aula

BREVES – PA
2018

Os direitos das imagens exibidas neste caderno pedagógico pertencem aos seus autores. Estão sendo reproduzidos sem a intenção de lesar este direito. Nosso interesse é meramente acadêmico e não tem fins comerciais.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	5
INTRODUÇÃO	6
DESENHOS ANIMADOS, CARACTERÍSTICAS E DEFINIÇÃO	6
O PERCURSO HISTÓRICO DOS DESENHOS ANIMADOS	7
LER, ESCREVER E RESOLVER PROBLEMAS COM O USO DAS ANIMAÇÕES EM SALA DE AULA: DICAS IMPORTANTES	8
UNIDADE I: TURMA DO MICKEY MOUSE	11
A criação do Mickey Mouse.....	11
Enredo do desenho: A casa do Mickey Mouse.....	11
Características dos personagens principais.....	12
Ficha Técnica.....	12
Sinopse dos episódios: A aventura colorida do Mickey, a exposição de Arte do Mickey e o arco-íris da Minnie.....	13
Proposta do uso do desenho animado: A casa do Mickey Mouse.....	14
UNIDADE II: TURMA DA MÔNICA	17
Histórico da Turma da Mônica.....	17
Enredo do filme <i>Turma da Mônica - Uma aventura no tempo</i>	17
Características dos personagens principais.....	18
Ficha Técnica.....	19
Proposta para o uso do desenho animado: <i>Turma da Monica-Uma aventura no Tempo</i>	20
UNIDADE III: PROCURANDO NEMO E PROCURANDO DORY	22
Ficha Técnica do filme <i>Procurando Nemo</i>	22
Ficha Técnica do filme <i>Procurando Dory</i>	22
Sinopse do filme <i>Procurando Nemo</i>	22
Sinopse do filme <i>Procurando Dory</i>	22
Personagens Principais.....	23
Proposta para o uso dos filmes procurando Nemo e procurando Dory.....	24
UNIDADE IV: BOB ESPONJA: CALÇA QUADRADA	27
Histórico da animação - Bob Esponja.....	27
Enredo da animação <i>Bob Esponja: calça quadrada</i>	27
Ficha Técnica.....	27
Sinopse do filme <i>Bob Esponja um herói fora d'água</i>	28
Personagens principais.....	28
Proposta para o uso do filme <i>Bob Esponja um herói fora d'água</i>	29
CONCLUSÃO	30
Apêndices	30

APRESENTAÇÃO

Caro professor:

Este caderno que ora é entregue a você é o resultado da pesquisa realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Emerentina Moreira de Souza, localizada na cidade de Breves no Estado do Pará. Sendo a comprovação da capacidade criativa que o uso dos desenhos e filmes animados, em sala de aula, pode contribuir didaticamente com o processo de ensino e aprendizagem do aluno. O objetivo deste caderno é proporcionar aos educandos e professores o conhecimento diversificado que somando com os conteúdos curriculares colabore com a metodologia em sala de aula. As atividades que apresentamos neste trabalho, constituem, assim, o resultado do estudo em duas turmas, uma do 1º ano e a outra do 2º ano do Ensino Fundamental, por isso as unidades que seguem, trazem atividades e exercícios de acordo com as turmas pesquisadas.

Nessa perspectiva, o trabalho aqui proposto não visa modificar a metodologia do professor em sala de aula, mas contribuir com o aprendizado do educando e trazer novos olhares sobre o uso dos desenhos animados no ambiente educacional. Enfim, as unidades foram idealizadas de modo a proporcionar aos alunos o desenvolvimento de competências e habilidades que lhes possibilitem aprender e apreciar os conteúdos por meio dos desenhos animados.

Este caderno traz a proposta de atividades variadas, com orientações pedagógicas que foram desenvolvidas especialmente para este trabalho. São diferentes textos, filmes e animações com sinopses e históricos dos desenhos animados selecionados. Esses textos foram retirados da ficha técnica dos desenhos animados, de *sites* especializados e revistas que debatem sobre o assunto. Pretende-se que este material contribua incentivando e abrindo os horizontes do educando na busca por novos conhecimentos para sua vida e para o prosseguimento de seus estudos e possibilite ao educador uma metodologia diferenciada para o uso das animações nas aulas.

Deivisson Moura Azevedo

INTRODUÇÃO

Com o objetivo de analisar o uso dos desenhos animados como recurso pedagógico em sala de aula, realizou-se a pesquisa na escola Municipal de Ensino Fundamental Emerentina Moreira de Souza. A partir desse estudo foi elaborado este caderno pedagógico, que possui como enfoque o acréscimo de atividades de leituras, escrita, interpretação e resolução de problemas que envolvam o uso dos desenhos animados. Por isso, é importante destacar que em cada unidade está descrito as sinopses, históricos, enredo e características dos personagens, os objetivos, metodologias e a proposta de atividades para uso das animações.

O Caderno Pedagógico está organizado em quatro unidades: a primeira concentra-se no estudo dos personagens da animação “A Casa Mickey Mouse”, especificamente aos episódios do arco uma aventura no mundo das cores, a segunda apresenta um estudo sobre a animação “Turma da Monica: Uma aventura no tempo”, apresentando os pontos mais relevantes sobre o desenho, na terceira propõe-se o uso das animações “Procurando Nemo” e “Procurando Dory”, pois são dois filmes animados que se complementam e transmitem mensagens de superação, amizade, proteção ambiental, vida marinha e por fim na quarta unidade parte-se do estudo dos personagens do desenho animado Bob Esponja: Calça Quadrada, especificamente ao filme animado “Bob Esponja Um Herói Fora d’água”.

1- DESENHOS ANIMADOS, CARACTERÍSTICAS E DEFINIÇÃO

O desenho animado, hoje, é uma das mídias mais presente no cotidiano das crianças e o seu uso não se restringe somente a TV. Na atualidade os diversos meios eletrônicos como: celulares, *tablets*, computadores, canais públicos e privados de programação, *youtuber* e etc. exibem diariamente essa mídia. Essas animações utilizam diferentes artifícios para o entretenimento, que vai desde sons, cores e imagens que chamam a atenção das crianças. Segundo Silva (2016, p. 14):

O desenho animado é um gênero transmitido pela televisão capaz de atrair a atenção de sujeitos de diferentes idades. Diferentes perspectivas e diversas características lhe são atribuídas, entre elas, o seu caráter lúdico, a capacidade de chamar a atenção de seus telespectadores e os artifícios utilizados pelos seus criadores, capazes de trabalhar com a imaginação de quem o assiste.

As animações, além de apresentarem características relacionadas diretamente ao entretenimento, também se fazem presente no imaginário infantil, proporcionado às crianças novas maneiras de brincar e se relacionar, pois no desenho tudo é possível, desde animais que falam a super-heróis que voam e salvam a cidade.

Mais de fato que são os desenhos animados? Em linhas gerais, hoje, podemos definir os desenhos animados como: um conjunto de imagens que são produzidas individualmente e que podem ser geradas por computação gráfica ou desenhadas à mão, após esse processo as imagens recebem os efeitos de cores, sombra, luz e textura. Em seguida os personagens são implantados nos cenários e com isso é criada a sequência da animação mais conhecida como roteiro. Essas imagens são sobrepostas umas às outras criando a ilusão de movimento, pois “todo desenho animado, para expressar a narração, integra três componentes principais: a imagem em ação os diálogos e som.” (E FUSARI, 2002, p. 36), com tudo funcionando tem-se o desenho pronto, pode se dizer que a criação de animações é uma verdadeira obra de arte.

O sucesso dos desenhos e filmes animados deve-se a vários fatores e não somente à técnica como este é produzido, mas ao seu enredo e personagens que podem cativar o público, entretendo por horas, tanto crianças como adultos, levando-os a um estado de distração com a narrativa. Todavia, por ser um dos primeiros meios de comunicação social essa mídia torna-se um importante instrumento para o desenvolvimento educacional, porém os desenhos animados estão atrelados estritamente à publicidade tornando-se grandes disseminadores de ideologias, cabendo aos pais e professores estarem atentos ao seu uso, havendo sempre a necessidade de um planejamento adequado para o uso em sala de aula.

Nesse sentido, serão destacados, a seguir, os principais fatos históricos dos desenhos animados, pois antes de iniciarmos apresentar as atividades sobre o uso dessa mídia no ambiente educacional há a necessidade de conhecer um pouco do percurso histórico desse meio de comunicação, para assim entendermos o que ela significa, atualmente, para os telespectadores que a assisti.

2- O PERCURSO HISTÓRICO DOS DESENHOS ANIMADOS

A história dos desenhos animados nos remete a um aparelho denominado *Praxinoscópio* (teatro óptico), pois “ [...] em 1º de dezembro de 1888, Emile Reynaud inventa o desenho animado sob forma de filme, com um aparelho chamado “Teatro óptico”, através do qual eram apresentadas cenas animadas de duração indefinida, projetadas em uma tela que ficava em frente ao público...” (E FUSARI, 2002, p. 33) o aparelho criado por Reynaud “era um aparato complicado de espelhos e lentes [...] eram exibidos centenas de desenhos coloridos que apresentavam um movimento alinhado rigorosamente ao cenário e a trilha sonora.” (JUNIOR, 2009, p. 10). O aparelho foi o marco na história dos desenhos animados,

pois a partir de sua criação novos inventos surgiram e se iniciou uma nova forma de comunicação.

Passadas algumas décadas uma nova invenção foi apresentada “em dezembro de 1985, dois irmãos franceses Louis e Auguste Lumière projetaram dois pequenos filmes num café parisiense, para assombro de uma plateia encantada [...]. Era a primeira vez que as pessoas tinham a possibilidade de ver imagens reais em movimentos...” (NAPOLITANO, 2004, p. 68) esse foi o primeiro passo para o que conhecemos atualmente sobre o cinema, que em paralelo também era um desenvolvimento para o cinema de animação. O aparelho responsável pela projeção das imagens foi denominado de cinematógrafo e foi o marco na história do cinema.

“Junto das primeiras experiências cinematográficas pode-se observar o uso de efeitos e intervenções gráficas. Então a arte do cinema estava em trapacear a realidade. A “Trucagens” eram que podemos chamar hoje de as primeiras manifestações do cinema de animação ” (JUNIOR, 2009, p. 11). Em suma, pode se incorrer que a história da animação está repleta de invenções e aparelhos tecnológicos criados por pesquisadores interessados na arte da comunicação e da animação. Segundo E Fusari (2002, p. 37, apud HALAS e MANVEL, p. 15);

O cinema de animação passou em sua evolução por quatro épocas principais, [...]“1.ª) *época de iniciação*, com o cinema de truques de magia; ;ª) *películas* curtas de desenhos animados, *complementando programas de longa-metragem* (anos 20 e 30); 3º) *época das experiências e novas técnicas*, simultaneamente à introdução do desenho animado em películas de longa-metragem (anos 1930 a 1950); e 4ª época atual, com grande expansão do cinema animado em televisão comercial e películas técnicas de alta especialização.

Atualmente, com o advento das diversas tecnologias, as animações sofreram modificações, surgindo o 3D (terceira dimensão) muito usado para atribuir volume aos desenhos, a animação 2D digital que o animador utiliza somente um software e um computador não necessitando de papel tornando a produção das animações mais rápida, assim como as tecnologias na melhoria da qualidade de vídeo como: 4K, *Bluray* e HD e outras.

3- LER, ESCREVER E RESOLVER PROBLEMAS COM O USO DAS ANIMAÇÕES EM SALA DE AULA: DICAS IMPORTANTES

Os programas televisivos e respectivamente os desenhos animados já trazem consigo aspectos pedagógicos, por isso, praticamente todas as animações, quando há um planejamento, podem ser utilizadas na abordagem dos diversos conteúdo. Souza (2013, p. 44) compreende que, “dentro do universo midiático, os desenhos animados são entendidos aqui

como dispositivos pedagógicos da mídia uma vez que, como já foi dito, eles também são para crianças referências que participam de sua construção e entendimento de mundo”. De tal modo, dependendo da faixa etária de idade dos alunos, pode se apresentar filmes e desenhos animados com a classificação e conteúdos voltados para o público jovem e não somente ao público infantil.

Em sala de aula, o professor é o mediador diante das informações apresentadas nas várias animações, levando o educando a perceber essa mídia com um olhar crítico e diferenciado, mostrando as diferentes leituras sobre os desenhos animados, pois como destaca Fernandes (200, p. 164):

Acredito que, [...] os professores possam ampliar essas possibilidades mediadoras oferecendo às crianças mais momentos de criação, discussão e comparação entre programas de TV para que, nessas diferentes trocas, as crianças possam ir se constituindo como sujeitos cada vez mais competentes na construção de sua televidência.

Tornando-se importante realizar discussões, debates que estimulem a conversação entre os alunos, pois isso contribuirá no seu processo de aprendizagem. Nas conversas e debates, o interessante é realizar pergunta referente à que tipo de mídia eles tem acesso, como: se possuem televisão, computadores ou celulares e se eles assistem as animações em seu cotidiano.

Para o uso dos desenhos animados na escola não existem fórmulas mágicas, pois vários fatores podem, em primeiro momento, atrapalhar as atividades, como os barulhos externos, o calor na sala de aula entre outros. Porém, continue tentando, leve sempre atividades divertidas, veja a estrutura da sala de aula, se houver janelas com muita luminosidade, tente cobrir use sempre sua criatividade, buscando dessa forma proporcionar um ambiente rico aconchegante para os alunos assistirem aos desenhos animados.

Antes da exibição de qualquer animação em sala de aula, há a necessidade de assisti-las anteriormente, buscando verificar se há cenas com conteúdo de violência, palavrões ou algo que as crianças possam não entender. E verificar a faixa etária de idade de seus alunos e classificação indicativa das animações, pois atualmente há muitos desenhos animados produzidos especialmente para adultos e com linguagem e conteúdos voltados a esse público. Seguindo essas sugestões é quase certeza que a exibição das animações em sala de aula será algo produtivo e contribuirá e muito para o ensino do aluno.

4- DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES E METODOLOGIAS PROPOSTAS

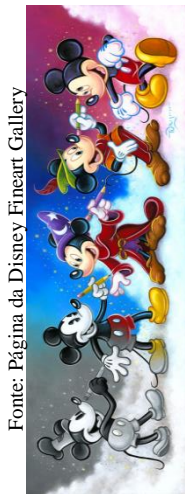
Na seleção dos desenhos animados para esse caderno, considerei vários critérios simultaneamente. Em primeiro lugar, escolhi os desenhos animados com temáticas e discursos que ajudam os educandos com vários conteúdos e que trazem à tona conversas e reflexões sobre fatos cotidianos e, também, considerei as animações selecionadas para o uso nas oficinas, durante a pesquisa na escola Emerentina Moreira de Souza. Por outro lado, selecionei animações com elevados índices de audiências na TV e ao mesmo tempo em que foram aclamados pela crítica especializada.

Atendendo a estes critérios, escolhi “A casa do Mickey Mouse”, “Turma da Monica: Uma aventura no tempo”, os filmes “Procurando Nemo e Procurando Dory” e o filme “Bob Esponja: Um herói fora d’água”. Esses desenhos são exibidos atualmente na Sky TV por assinatura, Netflix servidor de arquivos online, TV Brasil e o canal Sistema Brasileiro de Televisão SBT que são canais abertos de televisão e entre outros meios de comunicação.

As animações selecionadas foram todas decupadas e investigadas, analisando as temáticas que discutem, para assim criar a proposta de atividades e metodologias que se encontram neste caderno pedagógico. As atividades aqui elaboradas, apesar de possuírem como foco alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, podem ser adaptadas para o uso com os alunos de todas as idades e etapas de ensino, porém há a necessidade da reformulação das metodologias e um planejamento adequado.

A seguir encontram-se a ficha técnica, sinopses, características dos personagens, enredo e metodologias para o uso das animações e ao final, no apêndice, desse trabalho encontram-se as atividades propostas, assim como a sugestão de perguntas para o professor estimular o debate entre os alunos.

A CRIAÇÃO DE MICKEY MOUSE



Fonte: Página da Disney Fineart Gallery

Em fevereiro de 1928, Walt Disney (1901-1966) era um cineasta com apenas um sucesso no currículo: Oswald, o Coelho Sortudo. O personagem de animação havia sido lançado um ano antes, com algum êxito de bilheteria. Quando viajou a Nova York para pedir ao estúdio Universal um aumento nos ganhos, ouviu uma contraproposta ofensiva: aceitar a redução de 20% no cachê, ou então a empresa tomaria o coelho. Na viagem de trem para sua casa em Hollywood, ele começou a pensar numa alternativa - um animal parecido com Oswald, apenas com o rabo mais longo e as orelhas mais curtas. Quis batizá-lo de Mortimer, mas sua esposa Lilly, que viajava com ele, achou muito "efeminado". Ela então sugeriu Mickey. Ao chegar em casa, Disney tinha um esboço pronto do ratinho. Em 18 de novembro de 1928, o personagem estreou nos cinemas com o curta-metragem *Steamboat Willie*. Essa é a versão oficial para o nascimento desse ícone do século 20. Mas os biógrafos do empresário contam uma história diferente: a ideia de substituir o coelho foi de Disney, mas Mickey teria sido desenhado depois, pelo animador Ub Iwerks (1901-1971). Controvérsias à parte, o fato é que o sucesso foi imediato. Em 1929, o bichinho dócil, íntegro e ingênuo protagonizou 12 curtas-metragens. Cinco anos depois, ele já rendia 600 mil dólares em merchandising e era o grande símbolo da empresa. Enquanto isso, o coelho Oswald sumia do mapa - até ser novamente adquirido pela Disney, em 2006.¹

ENREDO DO DESENHO: A CASA DO MICKEY MOUSE

A casa do Mickey é um dos vários desenhos animados protagonizado pela turma do Mickey Mouse. Nessa animação a cada episódio são abordadas temáticas diferenciadas, ao qual os personagens instigam as crianças a pensarem nas soluções para a resolução de problemas específicos, utilizando as diferentes habilidades básicas como: o reconhecimento das cores primária e secundária, identificação das formas geométricas e a realização de contagem numérica entre outras.

Os personagens interagem diretamente com o público, pois ao início de cada episódio é apresentado o problema a ser resolvido, uma vez que este foi explicado, o personagem Mickey convida os telespectadores a lhe ajudar ao adquirir os equipamentos, esses são objetos chamados Mickey-engenhoca, que é mostrado em um tipo de computador, depois que esses equipamentos são transferidos para *Toodles*, uma extensão do Mickey engenhoca. Mickey ao chamar, "Oh *Toodles*!" Convoca este pequeno computador e é apresentado às opções de escolha dos objetos, havendo o momento interação com telespectador, pois Mickey solicita que a criança faça a escolha de qual ferramenta deve ser utilizada para a situação atual. Uma das ferramentas é um "Mickey-objeto misterioso", que é uma ferramenta de surpresa representada por um ponto de interrogação para uma situação inesperada ao final do episódio.

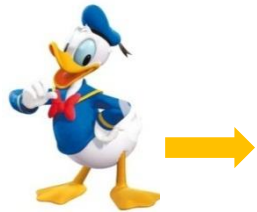
¹Disponível em: <http://origin.guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/criacao-mickey-mouse-479490.shtml> acesso 02 de fevereiro de 2018.

CARACTERÍSTICAS DOS PERSONAGENS PRINCIPAIS



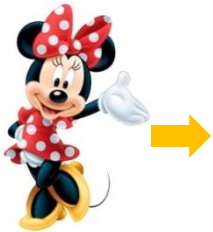
Fonte: Estúdio Disney

Criado em 1928, por Walt Disney, Mickey Mouse é uma personagem inspirado em um camundongo. Inicialmente ele possuía características politicamente incorretas como: fumar e beber, com isso por volta dos anos de 1930 essas características foram abolidas. O personagem também sofreu mudanças em seu desenho, pois teve seu rabo, focinho e orelhas remodelados e essas alterações sofridas foram para acompanhar as tendências e traços das diversas épocas. Mickey é um personagem rodeado de amigos e vivem inúmeras aventuras.



Fonte: Estúdio Disney

Criado em 1934, pelos estúdios Walt Disney, Donald é um personagem inspirado em um pato, ao longo dos anos sofreu modificações em seu traço ganhando contornos mais arredondados, e voltado para o público infantil. Ele aparece em várias animações como o antagonista antipático, sua característica principal e a voz grasnada e por ser extremamente azarado e mal-humorado.



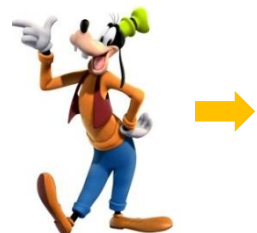
Fonte: Estúdio Disney

Criada em 1928, por Walt Disney, Minnie Mouse é uma personagem inspirada em um camundongo, assim como os demais personagens a mesma sofreu modificações em seus traços de acordo com a época, ganhando volume e características mais femininas. Essa personagem é conhecida por ser a namorada romântica do Mickey Mouse.



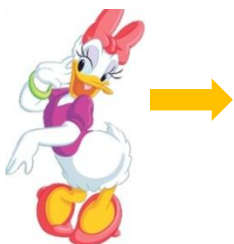
Fonte: Estúdio Disney

Criado no ano de 1930 pelos estúdios Walt Disney, Pluto é um personagem da Disney, idealizado como um cão, ele é o mascote do personagem Mickey. Destrambelhado, sempre arranja muita confusão, mas no fim acaba ajudando seu dono a desvendar alguns mistérios.



Fonte: Estúdio Disney

Pateta é um personagem de animação dos Estúdios Walt Disney criado em 1932. Ele é inspirado em um cão com físico magro, esguio, alto, e desengonçado, conhecido pelo público por seu jeito atrapalhado, engraçado, e bondoso e por seu chapéu singular.



Fonte: Estúdio Disney

Margarida a personagem foi criada por meados dos anos de 1940, como a contraparte feminina e a namorada da personagem Donald. Margarida tem o temperamento de Donald, mas tem um grande controle sobre este, e tende a ser mais sofisticada que seu namorado. Ela geralmente não usa calças ou vestido.

FICHA TÉCNICA

Título	Mickey Mouse Clubhouse (Original) A casa do Mickey Mouse
Ano produção	2015
Dirigido por	Kelly Ward
Estreia	9 de Outubro de 2015 (Mundial)
Duração	72 minutos (três episódios)
Classificação	L - Livre para todos os públicos
Gênero	Animação Aventura Comédia Família
Países de Origem	ESTADOS UNIDOS

A CASA DO MICKEY MOUSE- Uma aventura no mundo das cores

Temáticas: musica, arte, história e filosofia...

Conteúdos: cores primárias e secundárias, desenhos...

Habilidades: resolução de problemas educacionais e sociais, criticidade e interdisciplinaridade, raciocínio lógico, superação de obstáculos, amizade e reflexão sobre a realidade.



Fonte: Disney

Sinopse dos episódios: A aventura colorida do Mickey, a exposição de Arte do Mickey e o arco-íris da Minnie.

Este é um conjunto de três episódios que possuem uma única temática, porém cada vídeo apresenta características distintas. Este arco da animação é uma deslumbrante combinação de diversão, amizade e criatividade. Algo incomum está acontecendo: todas as cores desapareceram da casa do Mickey. Os personagens, por meio do diálogo com o telespectador, solicitam ajuda para trazer as cores de volta. Cada episódio apresenta os *doodles* que são objetos que contribuem para os personagens resolverem a problemática. Há muita magia, surpresa e aventura por todo o lado nesses episódios.²

² Disponível em : <https://filmow.com/a-casa-do-mickey-mouse-uma-aventura-no-mundo-das-cores-t17141/ficha-tecnica/> acesso em 02 de março de 2018.

SUGESTÃO PARA O USO DO DESENHO ANIMADO: A CASA DO MICKEY MOUSE

Ao apresentar para a garotada as artes visuais por meio do desenho animado a casa do Mickey Mouse, necessita-se em primeiro momento apresentar aos educandos o histórico dos personagens e a sinopse para assim iniciar a exibição do desenho. Depois, é válido organizar atividades que desafiem os alunos a refletirem os fatos apresentados, levando em conta o que foi estudado.

1- OBJETIVO GERAL:

Explorar o imaginário infantil, por meio dos personagens da turma do Mickey Mouse valorizando a amizade, solidariedade, responsabilidade, cooperação e busca pela resolução de problemas educacionais no desenho animado.

2- OBJETIVO(S) ESPECIFICO (S):

- Produção de atividades sobre os desenhos assistidos, utilizando variadas técnicas e materiais;
- Adquirir familiaridade com leitura de obras de arte, desenhos animados;
- Aprimorar a capacidade crítica e comunicativa dos alunos.
- Propiciar a reflexão e análise de questões sobre as animações.

3- CONTEÚDO(S):

Procedimentos de cinema de animação; cores primarias e secundarias, formas geometricas, escrita e leitura.

4- ANO(S)

1º Ano do Ensino Fundamental e 2º Ano do Ensino Fundamental

5- TEMPO ESTIMADO: Duas aulas.

6- MATERIAL NECESSÁRIO:

Televisão ou Computador com *datashow* (ou outra forma de apresentação de imagens coloridas); lápis grafite; lápis coloridos; lápis de cor; papel A4 e o caderno pedagógico.

7- DESENVOLVIMENTO

1º DIA – AULA 01:

1º Momento - Comece exibindo imagens dos personagens selecionados, explicando o histórico e a sinopse da animação que será assistida, explique o enredo do desenho animado. Pergunte aos alunos se eles reconhecem o personagem principal da história. Questione se lembram outro desenho de animação. Provavelmente eles lembraram dos varios filmes e desenhos animados produzidos pela Disney sobre o personagem, pois O Mickey é um dos personagens animados mais antigos e conhecido pelo publico infantil.

2º Momento - Proponha aos alunos que desenhem os seus personagens preferidos e converse com as crianças sobre a produção do desenho animado. Apresente imagens/fotos de profissionais que trabalham na produção de desenhos animados, se possível utilize apresentação de *Slide* ou fotos coladas em cartolina. As crianças devem observar as imagens e falar sobre o que observaram.

Dialogue com os alunos sobre a evolução dos desenhos. Falando das mudanças nas produções das animações desde os desenhos clássicos aos atuais com o advento dos novos recursos tecnológicos, como o 3D (sigla atribuída para terceira dimensão) utilizado para dar dimensões e formas as animações. Mostre imagens ou vídeos sobre esse processo na produção de animação. Questione se eles sabem como os desenhos animados são feitos? Se já assistiram alguma animação antiga, ou feita por computação gráfica com efeitos da tecnologia em 3D, busque fazer perguntas sobre o que eles acham sobre esses desenhos.

Apresente, por meio de vídeos e imagens as animações clássicas e atuais. Ao conversar com as crianças explique que a imagem em 3D é atualmente utilizada para dar dimensões e formas aos personagens ou para a chamada realidade virtual aumentada.

3º Momento - Faça a exibição dos dois primeiros episódios “A aventura colorida do Mickey e a exposição de Arte do Mickey”. Cabe ressaltar que após a sessão, o ideal é que haja espaço para os estudantes colocarem as suas opiniões³. Organize a classe em grupos e distribua as atividades⁴ deste caderno. Depois forme um grande e único grupo para o debate final, no qual serão discutidas as questões apresentadas neste episódio. Busque inserir os assuntos previstos no conteúdo curricular, por exemplo, a apresentação ou revisão das cores primárias e secundárias, as formas geométricas entre outros conteúdos que os alunos consigam realizar um paralelo com o tema da animação.

2º DIA- AULA 02:

1º Momento - Inicie conversando com os alunos sobre o que mais chamou atenção deles na aula anterior. Busque realizar um roda de conversa com todos, questione sobre o que eles gostam de assistir na televisão, quais os programas e desenhos preferidos, já que desse modo você como professor compreenderá quais são os programas televisivos que seus alunos tem mais contato diariamente e saberá organizar suas atividades a partir deste conhecimento.

2º Momento - Faça a exibição do último episódio da animação “A casa do Mickey Mouse” denominado “o arco-íris da Minnie”, posteriormente converse com alunos a respeito dos principais fatos apresentados no episódio, deixe que eles exponham todas as suas ideias.

³ Sugestão de perguntas encontra-se no apêndice desse trabalho na pag. 32.

⁴ As atividades para essa aula encontram-se nas páginas 33 e 34.

3º Momento - Levante discussões em relação aos pontos importantes apresentados nos episódios assistidos nas aulas como por exemplo: a falta de confiança do pateta em relação ao fato de possuir dificuldade em criar obras de arte, fale sobre a importância dos amigos entre outros assuntos. Realize perguntas quanto ao tema apresentado nos episódios levando os educandos a questionarem os principais pontos do desenho animado. Revise as disciplinas estudadas na animação.

Ao final organize um pequeno mural em conjunto dos alunos, faça com que eles criem cartazes com colagens, pinturas e textos sobre o que eles aprenderam com as aulas e posteriormente debata os principais assuntos e não esqueça de realizar a avaliação dos alunos.

8-AVALIAÇÃO

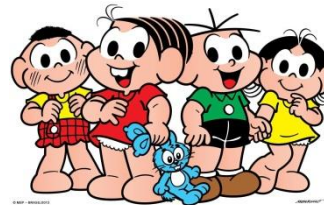
Ao longo das aulas, atente para o envolvimento dos alunos com as atividades. Observe se entenderam o conteúdo e se conseguiram transpor esse conhecimento para a atividade prática. Avalie se as crianças são capazes de relatar fatos assistidos e se participam ativamente das atividades propostas e se compreenderam os conteúdos estudados no decorrer das atividades.

DICA:

Professor proponha aos seus alunos que assistam, em suas casas, alguns desenhos animados. E depois solicite que criem uma história com os personagens favoritos. Se os educandos ainda não conseguem ler ou escrever, solicite que façam desenhos de seus personagens prediletos, ou mesmo que realizem colagens ou pinturas sobre essas animações. Isso os estimulará a assistir aos desenhos animados com outros olhares e não somente com o puro entretenimento.

Esta é uma oportunidade de valorizar a leitura crítica, ou seja, aquela que o aluno possa realizar sozinho, constituindo-se em um telespectador que assiste e compreende o que vê e reflete a respeito dessa mídia e de sua relação com o mundo.

Histórico da Turma da Mônica

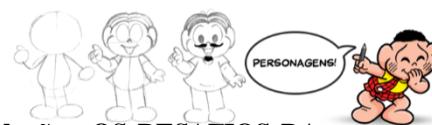


A "Turma da Mônica" é atualmente a história em quadrinho brasileira mais publicada. A primeira tirinha oficial surgiu no ano de 1959, pelas mãos do criador Mauricio de Sousa. O primeiro personagem que Mauricio criou para a Turminha foi o simpático cãozinho, Bidu, e o jovem cientista, Franjinha. Os personagens Cebolinha, Cascão, Chico Bento, Magali e Mônica foram surgindo depois. Ao contrário do que todos pensam, a Mônica não era a personagem principal. No começo, ela aparecia apenas como coadjuvante nas histórias do Cebolinha. Seu jeito bravo e engraçado acabou chamando a atenção de todos e em pouco tempo ela ganhou sua história própria. A Turma da Mônica foi crescendo e crescendo, de forma que surgiram dezenas de personagens através dessas últimas décadas. Atualmente a turma principal é composta por diversos personagens secundários e quatro personagens principais. Cascão, o menino que não gosta de tomar banho, Magali, a garota comilona, Cebolinha, o garotinho que troca o R pelo L e, Mônica, a dona da rua, dentuça e brava.⁵

ENREDO DO FILME: Turma da Mônica - Uma aventura no tempo

A animação **Turma da Mônica – Uma aventura no tempo** apresenta em sua narrativa uma estrutura de pluriprotagonismo, onde há vários personagens principais. A história se divide em núcleos sendo: Franjinha no laboratório e os outros quatro personagens (Mônica, Magali, Cascão e Cebolinha) em quatro histórias paralelas, cada personagem é encarregado de recuperar um dos elementos da natureza perdido no tempo, percorrendo diferentes tempos históricos e aventuras desconhecidas.

No decorrer da história cada personagem soluciona o problema e consegue resgatar um dos elementos vitais e quando isso acontece este é enviado para auxiliar seus amigos, como o caso de Cascão que sai do século XVII e vai ao futuro ajudar Cebolinha. No decorrer das histórias aparecem vários personagens como: o Astronauta no futuro que ajuda o cebolinha, e a Cabeleira Negra a vilã do futuro, o Piteco, Pitoco, Tuga e Horácio, na pré-história que ajudam a Mônica a recuperar o elemento fogo, Papa-capim, nas matas brasileiras que contribuem com cascão para recuperar o elemento água e as mães de Magali, Mônica e Cebolinha, no futuro recente que aparecem, mas não ajudam a Magali que pede a ajuda dos demais personagens para recuperar o elemento terra.



⁵ MARSCZAOKOSKI, Mercie Mroz. **DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS, Produções. OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE.** ISBN 978-85-8015-079-7, 2014.

CARACTERÍSTICAS DOS PERSONAGENS PRINCIPAIS



Fonte: Estúdio Mauricio de Souza

Mônica é a personagem mais conhecida de Mauricio de Sousa. É uma garotinha esperta e cheia de personalidade, que vive para cima e para baixo de vestidinho vermelho e agarrada ao seu coelho de pelúcia, o Sansão. Nervosinha que só ela, não leva desaforo para casa. Quando é chamada de baixinha, gorducha e dentuça, ninguém segura suas coelhadas. Isso porque Mônica é a menina mais forte do Bairro do Limoeiro, onde mora – e talvez até do mundo! Para criá-la, em 1963, Mauricio se inspirou em sua própria filha,

Disponível em: < <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/monica/>



Fonte: Estúdio Mauricio de Souza

Cebolinha é um garoto de cabelos espetados que, quando fala, troca o “R” pelo “L”. Inteligente e malandrinho, está sempre arquitetando planos infalíveis para derrotar a Mônica e se tornar o dono da rua. O problema é que os planos sempre dão errado, o que resulta sempre em coelhadas no final da história. O personagem foi criado no de 1960 por Mauricio de Souza.

Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/cebolinha/>



Fonte: Estúdio Mauricio de Souza

Magali é uma garota meiga e delicada, mas que tem um apetite absolutamente incontrollável. Ela devora qualquer tipo de comida que aparece na sua frente e, por incrível que pareça, continua sempre magra e esbelta! Não é à toa que, cada vez que ela passa, o coração do Quinzinho (o filho do padeiro) bata mais forte... Magali é outra personagem baseada numa das filhas do Mauricio. Mauricio criou a Magali em 1964.

Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/magali/>



Fonte: Estúdio Mauricio de Souza

Cascão é um garotinho muito esperto que tem pavor de água e, por causa disso, nunca tomou banho. É o amigo inseparável do Cebolinha, com quem vive aprontando muitas confusões e planos infalíveis para derrotar a Mônica – geralmente é ele quem estraga todos. Além disso, adora inventar seus próprios brinquedos usando todo tipo de sucata e muita imaginação. Seu bichinho de estimação é um pouco diferente dos outros: um porquinho, chamado Chovinista. Por que será, hein?

Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/cascao/>



Fonte: Estúdio Mauricio de Souza

Franjinha é o cientista da turma. Inteligente e curioso, vive às voltas com seus inventos malucos que, às vezes, até dão certo. Ele adora testar suas invenções com os amiguinhos. Tem seu “laboratório” num galpãozinho no fundo do quintal e seu bichinho de estimação é seu fiel companheiro Bidu.

Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/franjinha/>

FICHA TÉCNICA

Título	Turma da Mônica em Uma Aventura No Tempo (Original)
Ano produção	2007
Dirigido por	Maurício de Sousa
Estreia	16 de Fevereiro de 2007 (Brasil)
Duração	80 minutos
Classificação	L - Livre para todos os públicos
Gênero	Animação Aventura Comédia Família
Países de Origem	Brasil

Turma da Mônica - Uma aventura no tempo

Temáticas: Ciências, Língua Portuguesa, Arte; história...

Conteúdos: Elementos da natureza, cronologia e tempos históricos.

Habilidades: resolução de problemas educacionais e sociais, criticidade e interdisciplinaridade, raciocínio lógico, superação de obstáculos, amizade e reflexão sobre a realidade.



Fonte: Estúdio Mauricio de Souza

PROPOSTA PARA O USO DO DESENHO ANIMADO: Turma da Monica – Uma aventura no tempo.

Antes de iniciar a exibição da animação, apresente uma introdução para ressaltar e explicar como será desenvolvida a narrativa do desenho animado, explique a pluralidade de personagens principais, fale sobre os tempos históricos e dos quatro elementos naturais. Pergunte as crianças, antes da exibição, quais personagens da Turma da Mônica eles conhecem, isso lhe ajudará durante a conversa em grupo depois da exibição do filme animado.

1- OBJETIVO GERAL:

Explorar o imaginário infantil através dos personagens da turma da Mônica, apresentado conceitos de tempos históricos, cronologia, elementos da natureza

2- OBJETIVO ESPECÍFICOS:

- Adquirir conhecimentos sobre o tempo histórico e cronologia;
- Refletir a sobre aspectos ambientais, em relação aos conhecimento dos elementos da natureza e sua preservação;
- Reconhecer a animação como fonte de conhecimento;
- Ampliar a percepção sobre o significado do tempo presente, passado e futuro.

3- CONTEÚDO(S):

A animação Turma da Mônica – Uma Aventura no Tempo aborda temas descritos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), em especial no ensino de História (noções de cronologia e consciência histórica) e no ensino de Ciências (preservação da natureza e seus elementos essenciais).

4- ANO(S):

1º Ano do Ensino Fundamental e 2º Ano do Ensino Fundamental

5- TEMPO ESTIMADO : Uma aula.

6- MATERIAL NECESSÁRIO :

Televisão ou Computador com *datashow* (ou outra forma de apresentação de imagens coloridas); lápis grafite; lápis coloridos; lápis de cor; A4, caderno pedagógico.

7- DESENVOLVIMENTO :

1º Momento - Inicie a aula com uma conversa, falando sobre meio ambiente, elementos da natureza e poluição. Depois faça perguntas sobre quais personagens da Turma da Mônica eles conhecem, explique quais temas serão abordados no filme animado. O interessante é fazer essa introdução para ressaltar como será a narrativa da animação, pois este momento será essencial para explicar como se desenvolverá a história.

2º Momento – Faça a exibição do filme de uma única vez. Busque proporcionar um ambiente calmo e relaxado aos alunos, para que desta forma possam se concentrar no filme. Ao final faça perguntas sobre o que eles mais gostaram, levante questionamentos estimulando o debate, relembre os principais fatos ocorridos no desenho⁶, faça um apresentação de *slide* ou em cartolina com as imagens dos personagens apresentados no desenho e que possa estimular o debate entre os alunos.

3º Momento – Proporcione uma breve explicação sobre os elementos da natureza e sua importância para vida na terra, depois de fazer essa reflexão com os alunos, trabalhe a ideia de consciência ambiental, pois o filme nos remete a essa questão, busque trazer fatos da realidade do educando, fale sobre a poluição de nossa cidade, o lixo nas ruas e a importância de cuidarmos do meio ambiente.

Não esqueça de conversar com os alunos sobre os equívocos presente na animação. Explique que alguns dos fatos apresentados não condizem com os estudos históricos, pois de acordo com a história, os seres humanos não viveram na mesma era dos dinossauros e que nas sociedades primitivas não existiam determinados objetos presente na animação, entre outras situações que devem ser elencadas.

4º Momento – Após a explicação faça algumas atividades com os alunos, busque variar apresentando atividades de pintura, colagem e de questões, relacionando-o as suas experiências.

⁷Proporcione aos seus alunos o conhecimento sobre a importância dos elementos da natureza e a necessidade da preservação ambiental, tenha a ideia em mente que, a partir deste conhecimento os alunos compreenderam que o reequilíbrio da natureza é importante e o ser humano têm um grande papel para que isso aconteça, inclusive de pequenas ações do cotidiano que podem fazer diferença na construção de uma vida sustentável para todos.

8-AVALIAÇÃO

Observar a interação e o envolvimento dos alunos. Verificar como se relacionam com o a exibição da animação e se compreendem o conteúdo trabalhado. Analisar a participação em grupo e individual dos educandos nas atividades e nas conversas em grupo.

⁶ Sugestão de perguntas encontra-se no apêndice desse trabalho na pag. 35.

⁷ Sugestão de atividades encontram-se nas páginas 36, 37 e 38.

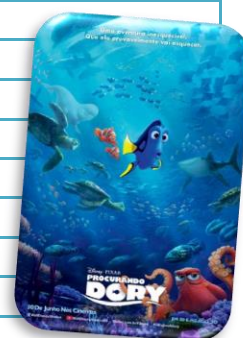
FICHA TÉCNICA: Procurando Nemo

Título	Finding Nemo (Original)/ Procurando Nemo (Brasil)
Ano produção	2003
Dirigido por	Andrew Stanton Lee Unkrich
Estreia	4 de Julho de 2003 (Brasil)
Duração	100 minutos
Classificação	L - Livre para todos os públicos
Gênero	Animação Aventura Comédia Família
Países de Origem	Estados Unidos da América



FICHA TÉCNICA: Procurando Dory

Título	Finding Dory (Original)/ Procurando Dory (Brasil)
Ano produção	2016
Dirigido por	Andrew Stanton, Angus MacLane
Estreia	30 de junho de 2016 (Brasil)
Duração	(1h 37min)
Classificação	L - Livre para todos os públicos
Gênero	Animação Aventura Comédia Família
Países de Origem	Estados Unidos da América



SINOPSE PROCURANDO NEMO

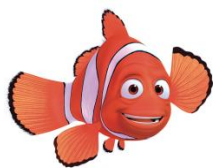
O passado reserva tristes memórias para Marlin nos recifes de coral, onde perdeu sua esposa e toda a ninhada. Agora, ele cria seu único filho Nemo com todo o cuidado do mundo, mas o pequeno e simpático peixe-palhaço acaba exagerando durante uma simples discussão e acaba sendo capturado por um mergulhador. Agora, o pai super protetor precisa entrar em ação e parte numa busca incansável pelo mar aberto, na esperança de encontrar seu amado filhote. No meio do caminho, ele acaba conhecendo Dory e, juntos, a dupla vai viver uma incrível aventura. Enquanto isso, Nemo também vive uma intensa experiência ao lado de seus novos amigos habitantes de um aquário, pois eles precisam ajudá-lo a escapar do destino que lhe foi reservado: ir parar nas mãos da terrível Darla, sobrinha do dentista que o capturou.⁸

SINOPSE PROCURANDO DORY

Um ano após ajudar Marlin a reencontrar seu filho Nemo, Dory tem um *insight* e lembra-se de sua amada família. Com saudades, ela decide fazer de tudo para reencontrá-los e na desenfreada busca esbarra com amigos do passado e vai parar nas perigosas mãos de humanos.

⁸ Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-29057/> acesso em 02/03/2018

PERSONAGENS PRINCIPAIS



MARLIM é um personagem peixe palhaço com a personalidade de: preocupante, medroso, bondoso, brincalhão, carinhoso, determinado, mal-humorado, super-protetor, paternal, nervoso, antagonônico, pessimista, egoísta, bom coração, inteligente, consciencioso.

Disponível em: <http://pt-br.disney.wikia.com/wiki/Marlin> acesso 12/11/2017.



NEMO é um filhote de peixe Palhaço. Ele é o personagem titular e o protagonista do filme de 2003 da Disney/Pixar. Possui a personalidade de: Educado, bom coração, teimoso, sem medo, determinado, doce, inteligente, corajoso, desobediente, gentil, valente, aventureiro, leal.

Disponível em: <http://pt-br.disney.wikia.com/wiki/Nemo> acesso 12/11/2017.



DORY é uma personagem peixe da espécie *Tang Blue*, com uma personalidade radiante e alegre. Ela sofre de perda de memória de curto prazo, que normalmente não perturba seu otimismo. Dory é uma personagem coadjuvante no filme procurando Nemo e ajuda Marlim na busca pelo Nemo. Já no Filme procurando Dory, ela é a personagem principal. Disponível em: <http://pt-br.disney.wikia.com/wiki/Dory> acesso 12/11/2017.



BRUCE é um grande tubarão branco e faz parte de um grupo de apoio para tubarões que querem deixar de comer peixe. Bruce encontra Dory e Marlin durante a jornada e convida os peixinhos para conhecer o passo 5 dos 12 que fazem parte do programa: “Faça um Peixe seu amigo”. Bruce recebeu nome de um dos três tubarões mecânicos originais construídos para o filme Tubarão. Disponível em: <http://www.petmag.com.br/petteca/famosos/bruce/> acesso 12/11/2017.



HANK é um polvo. Na verdade, ele tem sete tentáculos - ele perdeu um membro, junto com seu senso de humor. Mas Hank consegue se virar bem. Um artista mestre nas mágicas de escape e grandes capacidades de camuflagem, Hank é o primeiro a cumprimentar Dory quando ela entra no Instituto de Vida Marinha.

Disponível em: <http://br.ign.com/procurando-dory/20342/news/conheca-os-novos-personagens-de-procurando-dory> acesso 02/03/2018.



DESTINY pode ser uma péssima nadadora, mas tem um grande coração. Ela tem várias coisas grandes, por sinal - tubarões-baleia são os maiores peixes do mar. Destiny mora no Instituto de Vida Marinha, onde em certo dia, um familiar peixe azul chamado Dory cai em sua piscina. Destiny é lembrada por sua notável falta de graça, mas Dory gosta dela e está contente ao saber que sua amiga também fala "baleiês". Disponível em: <http://br.ign.com/procurando-dory/20342/news/conheca-os-novos-personagens-de-procurando-dory> acesso 02/03/2018

PROPOSTA PARA O USO DOS FILMES: Procurando Nemo e Procurando Dory

Com a frase “continue a nadar” o filme trabalha a confiança e otimismo usando o encorajando as pessoas a seguirem em frente nos seus objetivos. Isso fica perceptível quando mostram os tubarões tentando não comer peixes para não serem “cruéis”, bem como Nemo e seu pai deixando o passado para trás. Como destaque o filme mostra que precisamos confiar em nossos amigos e familiares e principalmente em nós mesmos e transmite uma mensagem voltada aos valores humanos, solidariedade e amor, preservação ambiental.

1- OBJETIVO GERAL

Conscientizar os alunos sobre a importância do debate a respeito da questão ambiental, proporcionando o conhecimento da vida marinha e a biodiversidade das espécies de animais marinhos e ao mesmo tempo fazê-los refletir sobre a importância da família e da amizade.

2- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- A importância de se preservar os oceanos, rios e mares...
- Observar nas animações as características do ambiente marinho.
- Despertar nos alunos a conscientização sobre a preservação do ambiente onde vivem.
- Discutir sobre a importância da família e amigos em nossas vidas.

3- CONTEÚDO(S):

Meio ambiente, vida marinha, poluição dos rios e mares...

4- ANO(S):

1º Ano do Ensino Fundamental e 2º Ano do Ensino Fundamental

5- TEMPO ESTIMADO

03 (três) aulas.

6- MATERIAL NECESSÁRIO

Televisão ou Computador com *Datashow* (ou outra forma de apresentação de imagens coloridas); lápis grafite; lápis coloridos; lápis de cor; A4, caderno pedagógico.

7- DESENVOLVIMENTO

1º DIA- Aula 1:

1º Momento: Inicie a aula com uma conversa, falando sobre meio ambiente, poluição dos rios, mares e a vida marinha.

2º Momento: Faça a exibição do filme "Procurando Nemo". Depois, forme uma roda de conversa e discuta sobre a técnica de animação utilizada para criar o filme, aproveite e explique que Procurando Nemo é a quinta animação computadorizada lançada em parceria entre os estúdios Disney e a Pixar e que, o desenho animado foi completamente produzido com a tecnologia em 3D. Em seguida, faça uma discussão sobre os principais temas presente no filme animado. Fale sobre a questão ambiental, a importância da água e as diferentes espécies de animais que vivem nos rios e mares.⁹

3º Momento: Faça a impressão da imagem da capa do filme "Procurando Nemo" e por meio de uma roda de conversa, faça algumas perguntas aos alunos, buscando trabalhar a interpretação, pois a partir da exibição da animação e posteriormente a análise da capa, eles poderão expressar o que compreenderam a respeito do filme animado. Faça algumas perguntas, como: Qual o nome do Filme? Porque o filme tem esse nome? Qual foi a Tragédia que aconteceu com a família de Nemo? Qual era o local proibido para os peixes menores? Qual o nome da espécie de peixe que Nemo e sua família fazem parte? Nemo possui uma deficiência física e por isso seu pai o protege muito. Qual é a deficiência física de Nemo? Quais problemas Marlin e Dory enfrentaram na procura de Nemo? Para qual cidade Nemo foi levado? Isso vai ajudar os alunos a lembrarem os principais fatos ocorridos no filme, assim como ajudará na conversa.

4º Momento: Depois faça algumas atividades. Você pode utilizar as atividades em anexo nesse caderno, ou se preferir poderá criar novas de acordo com sua metodologia. Como dica, busque realizar poucas atividades, pois a animação possui um tempo de duração de aproximadamente 1h30min. o que pode deixar os alunos cansados.

2º DIA- Aula 2:

1º Momento: Inicie a aula conversando com os educandos sobre os principais fatos estudados na aula anterior. Explique que o filme "Procurando Dory" que será assistido é uma continuação do "Procurando Nemo" assistido na aula anterior.

2º Momento: Comece a exibição do filme "Procurando Dory". Durante o vídeo converse com as crianças incentivando-as e chamando-lhes a atenção acerca do que devem observar, questionando: Como a Dory se separou do Marlim e do Nemo? A Dory lembrou da família dela? Essas e outras perguntas irão contribuir para que os alunos prestem bastante atenção nos pontos mais importantes da animação.

⁹ Sugestão de perguntas encontra-se no apêndice desse trabalho na pag. 39.

3º Momento: Assim como o filme anterior, o filme “Procurando Dory”, também possui aproximadamente 1h37min. e por isso, como proposta, o professor deve realizar junto aos alunos e após a exibição do filme uma breve roda de conversa para discutir alguns fatos importantes sobre o filme assistido e posteriormente organizar algumas atividades correlacionadas à animação assistida.¹⁰

3º DIA- Aula 3:

1º Momento: O professor juntamente com as crianças providenciará alguns materiais para a confecção de um painel sobre a temática estudada. A sala será dividida em grupos, cada encarregado de alguma tarefa. Combine com as crianças para criarem um painel em formato de um aquário e peça aos alunos que usem sua criatividade. Como dica selecione revistas, figuras e desenhos sobre o tema da aula, para deixar o painel bem colorido. Aproveite e trabalhe nessa atividade a questão da cooperação entre os alunos, lembrando-os que cada um deve respeitar o espaço dos demais colegas durante a confecção do painel.

2º Momento: Sugerir aos alunos que façam uma pequena exposição do painel. Neste momento será necessário que, o professor oriente a turma quanto ao desdobramento dessa atividade. Caso seja viável, poderá convidar outras turmas para participar da exposição dessa atividade.

3º Momento: Os estudantes apresentarão seu conhecimento sobre o tema apresentado nos filmes assistidos e nas atividades realizadas, por meio de uma discussão que será iniciada em forma de debate. O professor orientará esta dinâmica, incentivando a participação e envolvimento de todos os estudantes de forma que ocorra a participação efetiva da turma. Nessa conversa procure levantar questionamentos sobre os principais fatos apresentados em todas as aulas e ao final realize a avaliação das aulas estudadas.

8-AVALIAÇÃO:

Analise do desempenho dos estudantes durante a aula. Avalie a Participação dos alunos nas atividades dirigidas e na elaboração e montagem do painel. Caso algum educando possua dificuldade sobre o conteúdo proponha uma nova discussão sobre o tema, nesse sentido os próprios alunos contribuirão para sanar as dúvidas dos colegas.

¹⁰ Sugestão de atividades encontram-se nas páginas 40, 41 e 42.

Histórico da animação - Bob Esponja

Bob Esponja foi criado em 1999, por Stephen Hillenburg, nos Estados Unidos e já foi traduzido para 25 idiomas chegando a 170 países. Dentre estes, o Brasil é um dos países com maior índice de audiência do desenho (PILLAR, 2009). Hillenburg é ex-professor de Biologia marinha e tem seus estudos na área de Recursos Marinhos. Seu objetivo em criar Bob Esponja Calça Quadrada é combinar seu conhecimento em Biologia marinha, com seu amor pela animação. A vida de seus personagens se passa no fundo mar, no lugar chamado Fenda do Biquíni, logo abaixo de uma pequena ilha no oceano Pacífico, pertencente ao Atol de Biquíni, que aparece no início de cada episódio do desenho. ¹¹

ENREDO - BOB ESPONJA: CALÇA QUADRADA

A história da animação se desenvolve no fundo do oceano em um local chamado Fenda do Biquíni. Bob Esponja é o personagem principal e possui como melhor amigo Patrick Estrela, os dois se divertem e vivem inúmeras aventuras. O desenho animado, ainda conta com participação de outros personagens importantes para o desenrolar dos episódios, como: Lula Molusco que possui uma personalidade de antipático e mal-humorado que detesta seu emprego e seus vizinhos, principalmente o Bob esponja, o Senhor Sirigueijo dono do Siri Cascudo e possui como característica principal a ganância por dinheiro, a Sandy Bochecha um esquilo que mora debaixo do mar e é uma das melhores amigas do Bob esponja e o Plankton o “vilão” atrapalhado que vive em busca da fórmula do hambúrguer de siri.

FICHA TÉCNICA - BOB ESPONJA UM HERÓI FORA D'ÁGUA

Título	The SpongeBob Movie: Sponge Out of Water (Original) Bob Esponja Um Herói Fora D'Água (Brasil)
Ano produção	2015
Dirigido por	Paul Tibbitt
Estreia	5 de Fevereiro de 2015 (Brasil)
Duração	(92min)
Classificação	L - Livre para todos os públicos
Gênero	Animação Aventura Comédia Família
Países de Origem	Estados Unidos da América



¹¹ SILVA, Margarida Sônia Marinho do Monte et al. Desenho animado e educação: calça quadrada, cabeça redonda?. 2010.

SINOPSE DO FILME - BOB ESPONJA UM HERÓI FORA D'ÁGUA

A vida na Fenda do Biquíni não podia ser melhor para o eterno otimista Bob Esponja (Tom Kenny) e seus amigos: o leal estrela-do-mar Patrick (Bill Fagerbakke), o sarcástico Lula Molusco (Rodger Bumpass), a esquilo cientista Sandy (Carolyn Lawrence) e o capitalista crustáceo, Sr. Sirigueijo (Clancy Brown). Quando a ultrassecreta receita do Hambúrguer de Siri é roubada, os eternos adversários Bob Esponja e Plankton (Mr. Lawrence) precisam unir suas forças em uma viagem através do tempo e do espaço para controlarem seus superpoderes internos e enfrentarem o malvado pirata Barba Burguer (Antonio Banderas) que tem seus próprios planos para estes deliciosos hambúrgueres.¹²

PERSONAGENS PRINCIPAIS



BOB ESPONJA é uma esponja do mar que vive com seu caramujo de estimação, Gary, em um abacaxi. Seu sonho é ser o melhor chapeiro do Oceano e graças ao seu emprego no Siri Cascudo, ele o realiza diariamente fritando os melhores hambúrgueres da região! Ele é o morador mais otimista e satisfeito da Fenda do Bikini, mas não consegue se manter longe de confusões. Disponível em: <http://mundonick.uol.com.br/programas/bob-esponja/personagens/bobesponja/kp9p2j> acesso 06 de março de 2018.



PATRICK é uma estrela do mar rosa, vizinho e melhor amigo do Bob Esponja. Sua maior ambição na vida pode ser traduzida em duas palavras: Ops, esqueci! Está sempre pronto para dar conselhos, mas infelizmente ele não é a estrela mais inteligente do oceano e sempre acaba colocando Bob em alguma confusão. Mesmo seus planos mais simples acabam em desastres. Disponível em: <http://mundonick.uol.com.br/programas/bob-esponja/personagens/patrick/quxram> acesso 06 de março de 2018.



SANDY é uma esquilininha que vive à procura de ação e aventura. Depois de tentar as mais diversas loucuras e desafiar a morte de inúmeras maneiras, ela aceitou seu maior desafio: viver no fundo do mar numa redoma cheia de oxigênio. Para Sandy, Bob Esponja é o melhor parceiro de aventuras submarinas e quando eles se encontram é aconselhável que levem capacetes e pára-quadras, porque as manobras são sempre mega radicais. Disponível em: <http://mundonick.uol.com.br/programas/bob-esponja/personagens/sandy/cuwnb4> acesso 06 de março de 2018.

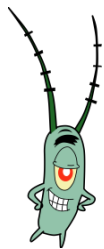


SENHOR SIRIGUEIJO é o patrão de Bob Esponja e dono do Siri Cascudo. Ele só quer saber de ganhar dinheiro e está sempre em seu escritório fazendo as contas do lucro do restaurante. Apesar de se irritar com Bob, o Sr. Sirigueijo adora o fato de Bob trabalhar muito e ganhar pouco. <http://mundonick.uol.com.br/programas/bob-esponja/personagens/sr-sirigueijo/6i781n> acesso 06 de março de 2018.

¹² Disponível em: <https://filmow.com/bob-esponja-um-heroi-fora-d-agua-t52906/ficha-tecnica/> acesso 05 de março de 2018.



Lula Molusco é rabugento, reclamão e se acha melhor do que todo mundo. Tudo o incomoda: o Siri Cascudo, os fregueses, seu chefe e acima de tudo, Bob Esponja. Além de trabalhar ao lado de Bob no restaurante, Lula Molusco ainda é seu vizinho. Não fosse pelo fato de Bob Esponja ser o único que suporta ouvi-lo tocando clarineta, Lula Molusco não daria a mínima pra ele. Disponível em: <http://mundonick.uol.com.br/programas/bob-esponja/personagens/lula-molusco/s1f9o9> acesso 06 de março de 2018.



O arqui-inimigo do Sr. Sirigueijo é um carinha pequeno, mas cheio de atitude. É dono do restaurante Balde de Lixo e vive armando planos mirabolantes para roubar os clientes do Siri Cascudo. Se um deles der certo, Plankton finalmente conquistará seu primeiro freguês! Disponível em: <http://mundonick.uol.com.br/programas/bob-esponja/personagens/plankton/7micm8> acesso 06 de março de 2018.

PROPOSTA PARA O USO DO FILME DE DESENHO ANIMADO: BOB ESPONJA UM HERÓI FORA D'ÁGUA

Explique aos alunos que nesse filme há a mistura de várias técnicas de animação, desde a tradicional 2D até a animação em 3D e o uso de atores e cenários reais. Aproveite e faça uma conversa inicial, procure saber se os alunos assistem a esses desenhos e se já conhecem algum personagem. Isso vai contribuir para a realização de inúmeras atividades após a exibição do filme.

1-OBJETIVO GERAL

Despertar no educando a criticidade ao assistir o desenho animado, bem como a compreensão e interpretação dos principais temas debatidos no filme animado Bob esponja um Herói fora d'água.

2-OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver a socialização entre os alunos;
- Observar na animação as características dos ambientes apresentados.
- Identificar os principais fatos ocorridos;

3-CONTEÚDO(S):

Vida marinha, interpretação...

4-ANO(S):

1º Ano do Ensino Fundamental e 2º Ano do Ensino Fundamental

5-TEMPO ESTIMADO : 01 (uma) aula.

6-MATERIAL NECESSÁRIO

Televisão ou Computador com *Datashow* (ou outra forma de apresentação de imagens coloridas); lápis grafite; lápis coloridos; lápis de cor; A4, papelão, figuras impressas e o caderno pedagógico.

7-DESENVOLVIMENTO

1º Momento: Faça a exibição do filme “Bob Esponja: Um herói fora d’água”. Posteriormente, por meio de uma apresentação em *Slide* com imagens, apresente as principais características dos personagens e faça uma roda de conversa e discuta os temas da animação, seguem algumas perguntas para a conversa em grupo em anexo na página 45.

2º Momento: Solicite aos educandos que construam uma lista com os nomes dos personagens e suas principais características. Caso os alunos ainda não saibam escrever, peça que expliquem de forma oral o que entenderam sobre o filme. Essa atividade possui o objetivo de trabalhar a interpretação dos educandos.

3º Momento: Realize a dinâmica que consiste em trabalhar a leitura individual ou em grupo, para isso será necessário um caixa de papelão, imagens de hambúrgueres e uma foto do rosto do Bob Esponja¹³. Depois organize os alunos em duplas e solicite que cole as imagens dos hambúrgueres em um papelão e o rosto Bob Esponja na caixa de papel, não esqueça de fazer um furo no local da boca do Bob Esponja. Em seguida, escreva algumas palavras na parte de trás dos hambúrgueres. A atividade será desenvolvida da seguinte maneira, o aluno pegará a imagem de hambúrguer e fará leitura da palavra, as palavras que forem lidas corretamente e que possuem relação com o filme serão depositadas na boca do Bob Esponja e as erradas e sem relação com o filme, professor fará a separação. No final as crianças farão a contagem de quantas palavras conseguiram ler corretamente.

4º Momento: Organize a turma em grupos e distribua as atividades dirigidas¹⁴, em anexo neste caderno, e depois forme uma roda de conversa para discutir sobre o filme animado.

8-AVALIAÇÃO: A avaliação será contínua e ocorrerá no decorrer das atividades e a participação dos alunos na elaboração da dinâmica. Se surgirem dúvidas, forme uma roda de conversa e busque saná-las.

¹³ As imagens para essa dinâmica encontra-se na página 46.

¹⁴ As atividades estão nas páginas 44 e 45.

CONCLUSÃO

Almejamos que este caderno pedagógico contribua para fomentar maiores reflexões acerca do uso dos desenhos animados como recurso didático em sala de aula. Assim, propomos estratégias de ações para o uso dos desenhos e filmes animados na escola, e esperamos contribuir com a prática educativa.

Acreditamos que, dessa forma, contribuiremos para a melhoria da qualidade do ensino, considerando, sobretudo, a realidade da educacional da escola, dos educandos e dos professores. O caderno trata-se de um apoio para o educador na abordagem dos desenhos animados, porém não tem um fim em si mesmo, mas procura somar as outras situações didáticas planejadas, que atendam à realidade do processo de aprendizagem dos educandos.

REFERÊNCIAS

E FUSARI, Maria Felisminda de Rezende. **O educador e o desenho animado que a criança vê na televisão**. Edições Loyola, 1985.

FERNANDES, Adriana Hoffmann; Oswald, Maria Luiza Bastos Magalhães. **As mediações na produção de sentido das crianças sobre os desenhos animados**. Rio de Janeiro 2003. 178p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/4371/4371_1.PDF Acesso em 12 de setembro de 2016.

MARSCZAOKOSKI, Mercie Mroz. **DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS, Produções. OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE**. ISBN 978-85-8015-079-7, 2014.

NAPOLITANO, Marcus. **Como usar o cinema na sala de aula**. 4º ed. 3º reimpressão, São Paulo: Contexto, 2010.

SILVA, Bruna Tairine, DE, Lima Claudia Maria. **A representação social da infância veiculada no desenho animado Hora de aventura**. Presidente Prudente/SP, 2016, 134. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP/Campus de Presidente Prudente/SP. Disponível em <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/138503> acesso 11 de novembro de 2017.

SOUZA, Kamila Regina de et al. **Desenhos animados e educomunicação: as brincadeiras das crianças e a prática pedagógica da educação infantil**. 2013.

Disponível em: <http://origin.guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/criacao-mickey-mouse-479490.shtml> acesso 02 de fevereiro de 2018.

Disponível em: <http://mundonick.uol.com.br/programas/bob-esponja/personagens/bobesponja/kp9p2j> acesso 06 de março de 2018.

Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/monica/> acesso 03 de março de 2018.

Disponível em: <http://origin.guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/criacao-mickey-mouse-479490.shtml> acesso 02 de fevereiro de 2018.

APÊNDICES

CONVERSA EM GRUPO SOBRE OS EPISÓDIOS DA CASA DO MICKEY MOUSE: SUGESTÃO DE PERGUNTAS

As perguntas sugeridas abaixo irão preparar os alunos para conversa em grupo, estimulando a interação nas atividades e fazendo-os lembrarem alguns fatos acontecidos nos desenhos. Com isso, os alunos terão um melhor desempenho nas demais atividades que serão realizadas no decorrer dessa aula.

Perguntas gerais sobre os episódios.

- 1- Do que vocês mais gostaram neste filme?
- 2- Qual o seu personagem favorito no filme?
- 3- Qual é o personagem de que você menos gostou? Por quê?
- 4- Houve algum elemento do filme que vocês não compreenderam?
- 5- Conte com suas palavras o que você entendeu da animação.
- 6- O que você aprendeu com esse filme?

1- Dicas de perguntas sobre o episódio “A exposição de arte do Mickey”:

- 1) Porque o pateta sentia que não sabia criar nenhum tipo de arte?
- 2) Qual foi a obra de arte que o Donald criou?
- 3) Qual foi a obra de arte que o Mickey fez para a exposição?
- 4) Quais Mickey objetos foram utilizados para ajudar o pateta a criar sua obra de arte?

2- Dicas de perguntas sobre o episódio “A aventura colorida do Mickey”:

- 1) O que aconteceu para as cores desaparecerem?
- 2) Quais “Mickey objetos” foram utilizados para recuperar as cores do arco-íris?
- 3) Qual foi o primeiro objeto encontrado para recuperar a primeira cor do arco-íris?
- 4) Qual foi o segundo objeto encontrado para recuperar a segunda cor do arco-íris?
- 5) Qual foi o Mickey o objeto misterioso?

2- Dicas de perguntas sobre o episódio “O arco-íris da Minnie”:

- 1) Porque Mickey e sua turma queriam chegar ao final do arco-íris?
- 2) Quais foram os “Mickey objetos” utilizados nessa aventura?
- 3) Qual foi o primeiro “Mickey objeto” utilizado?
- 4) Quais foram os personagens que participaram desse episódio?
- 5) O que foi que eles encontraram no final do arco-íris?

PROPOSTA DE ATIVIDADE

1) ESCREVA NO QUADRO AO LADO O NOME DOS PERSONAGENS.



1. BAFO 2. CLARABELA 3. DONALD

4. MARGARIDA 5. MICKEY 6. MINNIE

7. PLUTO

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

2) MARQUE X NA RESPOSTA CORRETA

() O **MICKEY** NÃO AJUDOU O **PATETA**

() O **PATETA** NÃO ACEITOU A AJUDA DE SEUS AMIGOS

() O **MICKEY** E SEUS AMIGOS AJUDARAM O **PATETA** A CRIAR SUAS OBRAS DE ARTE

3) ONDE ESTÁ LOCALIZADA A CASA DO MICKEY MOUSE?

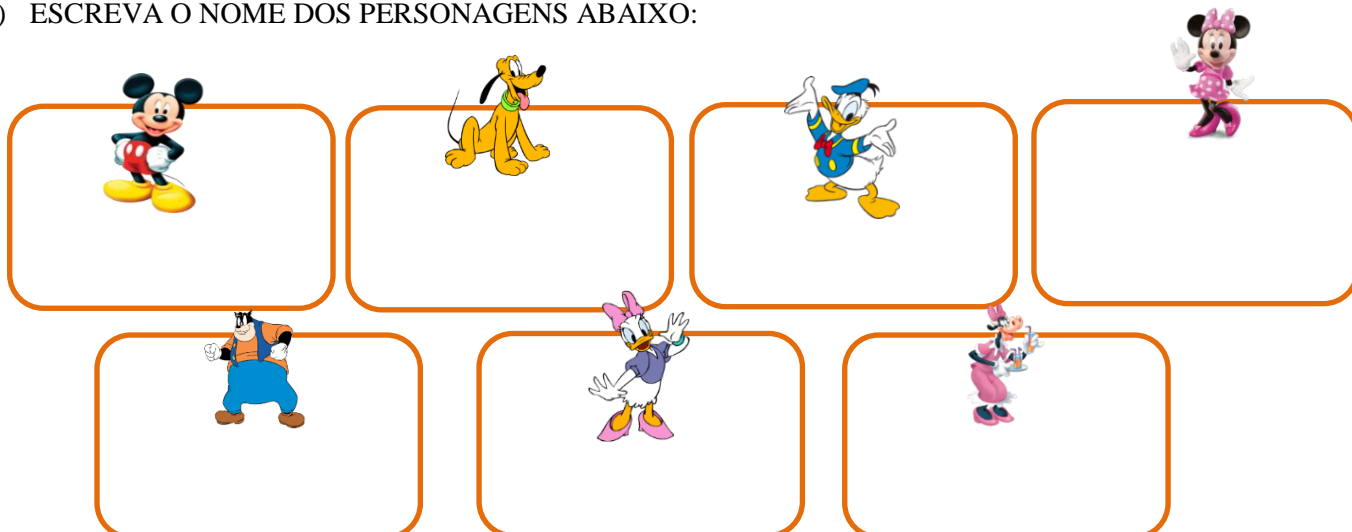
() NA CIDADE

() NA PRAIA

() NO RIO

() NA FLORESTA

4) ESCREVA O NOME DOS PERSONAGENS ABAIXO:



Mickey Mouse Pluto Donald Duck Minnie Mouse

Goofy Margee Duck Clarabelle Cow

RESPONDA AS PERGUNTAS ABAIXO MARCANDO UM **X** NA RESPOSTA CORRETA.

1- NO EPISÓDIO O ARCO-ÍRIS DA MINNIE ELES ESTAVAM À PROCURA DO:

- () Mar.
() Final do arco-íris.

2- NO EPISÓDIO A EXPOSIÇÃO DE ARTE DO MICKEY, QUAL PERSONAGEM ESTAVA COM DIFICULDADE EM CRIAR OBRAS DE ARTE?

- () Pateta.
() Donald.

3- QUAL ANIMAL O MICKEY REPRESENTA?

- () Um coelho;
() Um camundongo ou Rato

4- NO EPISÓDIO A AVENTURA COLORIDA DO MICKEY, QUAL FOI O OBJETO UTILIZADO PARA RECUPERAR A COR VERMELHA DO ARCO-ÍRIS?

- () A bola de brincar do Pluto.
() O Short do Mickey.

5- NO EPISÓDIO O ARCO-ÍRIS DA MINNIE, O QUE OS PERSONAGENS ENCONTRARAM NO FINAL DO ARCO-ÍRIS?

- () Um pote de ouro.
() Um pote de biscoito.

6- MARQUE UM X NO NOME DO DESENHO ANIMADO QUE VOCÊ ASSISTIU

- () A casa da Minnie Mouse
() A casa do Donald
() A casa da Mickey Mouse

7- CITE UM NOME DE UM DOS PERSONAGENS DO DESENHO ANIMADO “A CASA DO MICKEY MOUSE”.

8- IDENTIFIQUE OS PERSONAGENS

- | | |
|-----------|---|
| Mickey | () Pato de camisa azul |
| Minnie | () Camundongo de <i>short</i> vermelho |
| Margarida | () É a namorada do Donald |
| Donald | () É a namorada do Mickey |

CONVERSA EM GRUPO SOBRE O FILME TURMA DA MONICA: SUGESTÃO DE PERGUNTAS

Experimente passar o filme e escutar o que os alunos têm a dizer. Como esse filme animado abrange diferentes assuntos, o interessante é explorá-lo de várias formas, com atividades, trabalho em grupo e discussões com os alunos. Utilize de dinâmicas, brincadeiras e jogos, pois dessa forma o resultado esperado será atingido de forma gratificante. A animação vai ajudar na conscientização dos alunos sobre os problemas ambientais do planeta e introduzir assuntos da disciplina de ciências como: tempos históricos, cronologia, elementos da natureza, problemas ambientais entre outros assuntos.

1-Perguntas gerais sobre o filme:

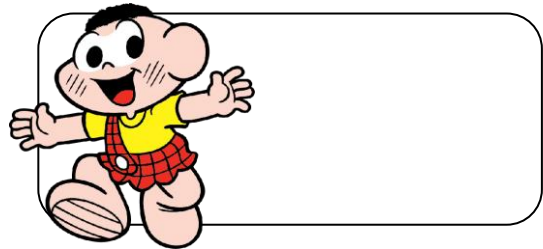
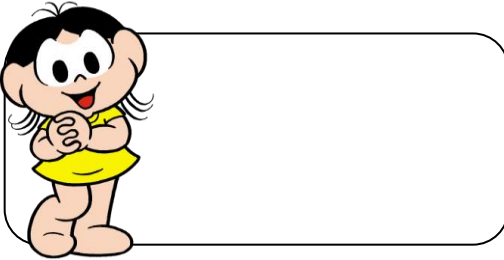
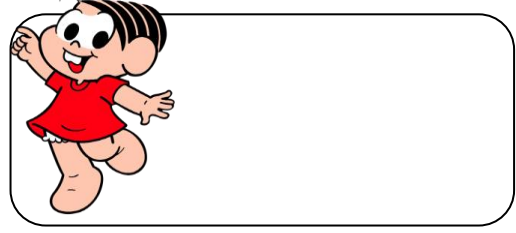
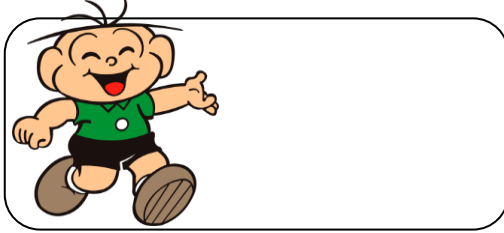
- 1- Do que vocês mais gostaram neste filme?
- 2- Qual o seu personagem favorito no filme?
- 3- Qual é o personagem de que você menos gostou? Por quê?
- 4- Houve algum elemento do filme que vocês não compreenderam?
- 5- Conte com suas palavras o que você entendeu da animação.
- 6- O que você aprendeu com esse filme?

1- Dicas de perguntas sobre o filme “Turma da Monica: Uma aventura no tempo”:

- 1) Quem inventou a máquina para viajar no tempo?
- 2) O que aconteceu para os elementos se perderem no espaço e no tempo?
- 3) Quais foram os elementos perdidos?
- 4) Para qual período da história a Monica foi parar? E qual elemento ela foi buscar?
- 5) E a Magali para qual período ela foi? E qual elemento ela foi buscar?
- 6) Para qual período da história o Cascão foi? E qual elemento ele foi buscar?
- 7) E o Cebolinha para qual período ele foi? E qual elemento ele foi buscar?
- 8) Quantos vilões esse filme têm? E vocês sabem dizer o nome de algum desses vilões?
- 9) Quais equívocos o desenho animado apresenta em sua história?
- 10) Qual dos personagens gosta muito de comer?
- 11) Qual dos personagens não gosta de água?
- 12) Qual dos personagens troca a letra R pela letra L ao falar?
- 13) Qual personagem tem um coelho de pelúcia? O que aconteceu com o planeta depois que os elementos foram perdidos no tempo?

PROPOSTA DE ATIVIDADES

1) ESCREVA O NOME DOS PERSONAGENS DA TURMA DA MÔNICA



2) MARQUE X NA RESPOSTA CORRETA

- A Magali foi recuperar o elemento Água.
- A Monica foi recuperar o elemento Chuva.
- O Cascão foi recuperar o elemento Água.

3) EM QUAL TEMPO O CEBOLINHA FOI PARAR?

- No passado com os dinossauros.
- No mar.
- No futuro.

4) QUAL ELEMENTO A MAGALI FOI BUSCAR?

- O elemento água.
- O elemento fogo.
- O elemento terra.
- O elemento ar.

5) QUAL DESSAS IMAGENS É DO FILME TURMA DA MONICA UMA AVENTURA NO TEMPO



6) De acordo com o filme Turma da Mônica Uma aventura no tempo, escreva o nome dos elementos que cada personagem foi recuperar.



7) Marque um x abaixo do personagem que criou a máquina do tempo.



8) Escreva as palavras.

A) MÔNICA _____

B) CASCÃO _____

C) CEBOLINHA _____

D) MAGALI _____

E) FRANJINHA _____

F) BIDU _____

G) CABELEIRA NEGRA _____

9) COLOQUE (V) PARA AS AFIRMATIVAS VERDADEIRA E (F) PARA AS FALSA:

() A Mônica, a Magali, o Cebolinha e o Cascão enviaram, sem querer os elementos pelo espaço e o tempo.

() A Mônica foi em busca do Elemento fogo.

() A Magali foi em busca do Elemento Água.

() A Mônica encontrou dinossauros no passado.

() O Cebolinha foi para o futuro em busca do Elemento Ar.

RESPONDA AS PERGUNTAS ABAIXO MARCANDO UM **X** NA RESPOSTA CORRETA.

10- NO INICIO DO FILME A MÔNICA JOGOU, SEM QUERER, O SEU COELHINHO NA:

- () Banheira de água.
- () Máquina do tempo.

11- NO PASSADO, A MÔNICA ENCONTROU UM AMIGO QUE LHE AJUDOU A RECUPERAR O ELEMENTO FOGO, QUEM ERA ESSE AMIGO?

- () Piteco.
- () Leleco.

12- O ASTRONAUTA AJUDOU O:

- () Cascão.
- () Cebolinha.

13-A CABELEIRA NEGRA ESTAVA NO:

- () Futuro
- () Passado

14- O CASCÃO QUANDO VIAJOU NO TEMPO CHEGOU NA:

- () Cidade.
- () Floresta Amazônica que estava sem água.

15- QUEM A MAGALI ENCONTROU, QUANDO VIAJOU PARA O PASSADO?

- () A Mônica e o cebolinha quando eram bebês.
- () A tribo de índios.

16- ENUMERE OS ACONTECIMENTOS DE ACORDO COM A ORDEM QUE ACONTECERAM NO FILME PROCURANDO NEMO

- () Magali acha o elemento terra nas mãos da Monica bebê
- () Monica chega no passado e é atacada por um dinossauro
- () Cebolinha recupera o elemento ar
- () Cascão recupera o elemento água
- () A Mônica joga seu coelhinho na máquina dos elementos

17- COM A AJUDA DO PROFESSOR RESPONDA:

Quem ajudou a Monica a fugir do dinossauro?

O que aconteceu para os elementos se perderem no tempo e no espaço?

CONVERSA EM GRUPO SOBRE OS FILMES PROCURANDO NEMO E PROCURANDO DORY: SUGESTÃO DE PERGUNTAS

Professor busque tornar esse momento o mais produtivo possível, para isso procure realizar perguntas que levem os alunos a refletirem e interpretarem as mensagens transmitidas pelas animações.

1-Perguntas gerais sobre os filmes:

- 1-Do que vocês mais gostaram neste filme?
- 2-Qual o seu personagem favorito no filme?
- 3-Qual é o personagem de que você menos gostou? Por quê?
- 4-Houve algum elemento do filme que vocês não compreenderam?
- 5-Conte com suas palavras o que você entendeu da animação.
- 6-O que você aprendeu com esse filme?

1- Dicas de perguntas sobre o filme Procurando Nemo:

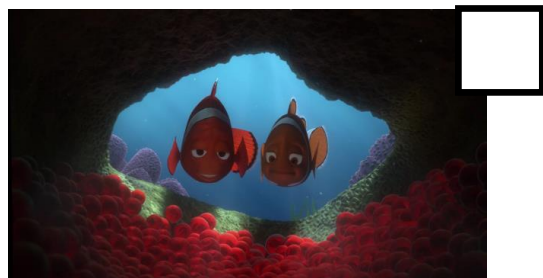
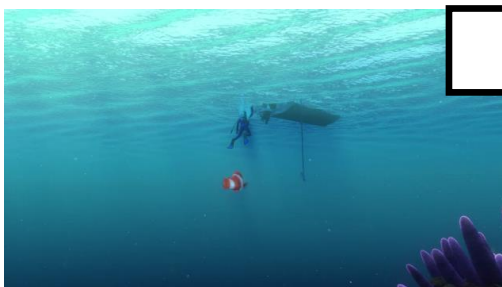
- 6) Quem é o Marlim?
- 7) Onde Nemo e o seu pai vivem?
- 8) Porque Dory se confunde com algumas situações?
- 9) O que aconteceu com a Mãe do Nemo?
- 10) Como Nemo foi capturado?
- 11) Para qual cidade Nemo foi levado?
- 12) Porque o Nemo tinha uma barbatana menor que a outra?
- 13) Qual foi o local que Nemo ficou preso quando foi levado para Sydney na Austrália?
- 14) Como Nemo fugiu do consultório do dentista?

2- Dicas de perguntas sobre o filme Procurando Dory:

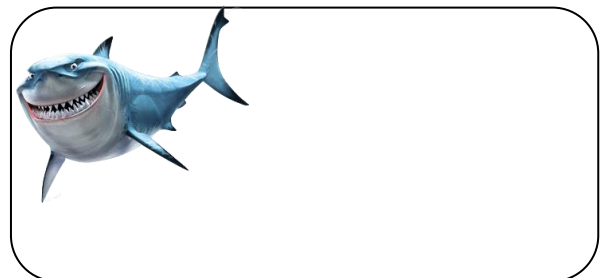
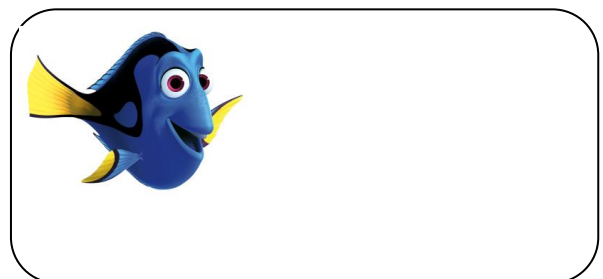
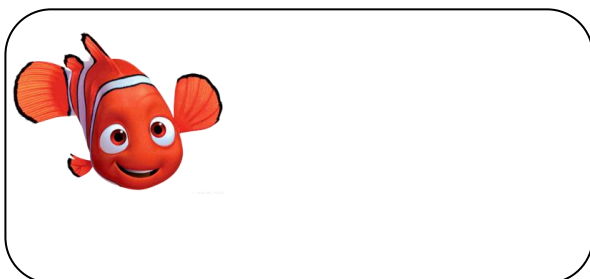
- 1) Como Dory se separou de seus pais?
- 2) Quais foram os amigos que ajudaram Dory na jornada pela busca de sua família?
- 3) Para qual local Dory foi levada depois que foi resgata pelos voluntários
- 4) Quem é o Hank?
- 5) Porque o filme tem esse nome?
- 6) O que significa para Dory a frase continue a nadar?
- 7) Vocês sabem quais são os principais personagens do filme?

ATIVIDADE DO FILME PROCURANDO NEMO E PROCURANDO DORY

1- NUMERE DE 1 A 4 OS QUADRINHOS DE ACORDO COM A SEQUÊNCIA DA HISTÓRIA DO FILME PROCURANDO NEMO.



2- ESCREVA O NOME DOS PERSONAGENS DO FILME “PROCURANDO NEMO”.



3-CITE O NOME DE 03(TRÊS) PERSONAGENS QUE AJUDARAM MARLIN (PAI DO NEMO) A ENCONTRAR SEU FILHO.

4-COLOQUE (V) PARA AS AFIRMATIVAS VERDADEIRA E (F) PARA AS FALSA:

- () O nome Nemo foi escolhido pelo pai de Marlin.
() Nemo era muito protegido pelo pai.

- () Nemo era um peixinho malvado.
() Nemo foi parar em um aquário, na casa de um dentista.

5-ANALISANDO OS PERSONAGENS NUMERE A 2ª COLUNA DE ACORDO COM A 1ª.

- (1) Nemo () Simpática , distraída e atrapalhada.
(2) Dory () Peixe palhaço e desobediente.
(3) Marlin () Peixe preto e branco, que queria fugir do aquário.
(4) Gil () Peixe palhaço adulto, preocupadíssimo.

6-OBSERVE A FALA DOS PERSONAGENS E COMPLETE:

NEMO BRUCE MARLIN DORY

- _____ “ Não comi nenhum peixinho esta semana”.
_____ “Pai, eu não te odeio”.
_____ “Por que os homens detestam perguntar”?
_____ “Nemo, não toque neste barco”!

7- MARQUE X NO QUADRINHO ONDE ESTÁ ESCRITO A QUANTIDADE DE LETRAS DA PALAVRA NEMO

N-E-M-O

- () 4 () 3 () 7 () 10 () 6

• ENUMERE OS ACONTECIMENTOS DE ACORDO COM A ORDEM QUE ACONTECERAM NO FILME PROCURANDO NEMO

- () Nemo foi levado por um mergulhador
() A família do Marlim, pai do Nemo, é atacada por uma barracuda assassina
() Marlim encontra a Dory
() Nemo foge do consultório do dentista
() Marlim e Dory são convidados por tubarões para participarem de um grupo.

• ENUMERE OS ACONTECIMENTOS DE ACORDO COM A ORDEM QUE ACONTECERAM NO FILME PROCURANDO NEMO

- () Hank ajuda Dory em troca da etiqueta
() Dory lembra de sua família
() Marlim, Nemo e Dory são atacados por uma lula gigante
() Dory é levada por pesquisadores marinhos
() Nemo e Marlim vão a procura da Dory.

10 - UTILIZANDO AS PALAVRAS ABAIXO, COMPLETE AS FRASES DE ACORDO
COM O FILME **PROCURANDO NEMO**

BARBATANA ----- DORY ----- MAR-----MEMORIA

- a) O pai do Nemo disse que ele não deveria ir para o _____
- b) Nemo tem uma _____ menor que a outra.
- c) Marlin (o pai do Nemo) encontrou a _____ um peixe azul da espécie *blue tang* que lhe ajudou na busca pelo seu filho.
- d) Dory sofria de perda de _____ e por isso não se lembrava de algumas coisas.

TITULO: PROCURANDO NEMO

Nemo é um peixe palhaço que mora em uma anêmona, sua mãe não vive com ele, pois foi atacada por predador. Desde então, Nemo mora com seu pai, Marlin, em um belo coral.

Em seu primeiro dia na escola, Nemo está ansioso para explorar o oceano, mas seu pai fica procurando, pois morre de medo de tubarões e não acha uma boa ideia deixar Nemo sozinho com outras crianças.

Nemo desobedece a seu pai e vai na direção de um barco. Em seguida, ele é capturado.

Marlin começa então uma jornada para encontrar seu filho desaparecido e conhece uma nova amiga: Dori, ela tenta ajudar, mas tem um problema grave de perda de memória e cria muita confusão.

Nemo fica em um aquário na Austrália, onde faz novos amigos, mas sente muita falta de seu pai, com a ajuda dos amigos tenta escapar do aquário, o que acaba sendo uma tarefa muito difícil.

11-ESCREVA O NOME DO TITULO DO FILME.

12- Confira quantas vezes o nome Nemo aparece na história.

13-Marque um X no nome da Cidade que o Nemo foi levado:

() Rio de Janeiro () Breves () São Paulo () Sydney na Austrália

14- ESCREVA O TRECHO DO TEXTO:

NEMO FICA EM UM AQUÁRIO NA AUSTRÁLIA, ONDE FAZ NOVOS AMIGOS, MAS SENTE MUITA FALTA DE SEU PAI.

CONVERSA EM GRUPO SOBRE O FILME BOB ESPONJA: SUGESTÃO DE PERGUNTAS

Experimente passar o filme e escutar o que os alunos têm a dizer. Como esse filme animado abrange diferentes assuntos, o interessante é explorá-lo de várias formas, com atividades, trabalho em grupo e discussões com os alunos. Utilize de dinâmicas, brincadeiras e jogos, pois dessa forma o resultado esperado será atingido de forma gratificante. A animação vai ajudar na conscientização dos alunos sobre os problemas ambientais do planeta e introduzir assuntos da disciplina de ciências como: tempos históricos, cronologia, elementos da natureza, problemas ambientais entre outros assuntos.

1-Perguntas gerais sobre os filmes:

- 1-Do que vocês mais gostaram neste filme?
- 2-Qual o seu personagem favorito no filme?
- 3-Qual é o personagem de que você menos gostou? Por quê?
- 4-Houve algum elemento do filme que vocês não compreenderam?
- 5-Conte com suas palavras o que você entendeu da animação.
- 6-O que você aprendeu com esse filme?

1- Dicas de perguntas sobre o filme “Bom Esponja: Um herói fora d’água”:

- 2) Quem roubou a fórmula secreta do hambúrguer de Siri?
- 3) O que aconteceu com a fenda do biquíni depois que a fórmula do hambúrguer foi roubada?
- 4) O que o Bob Esponja e o *Plankton* construíram para buscar informações de quem havia roubado a fórmula do hambúrguer de Siri?
- 5) Quais personagens saíram na busca pela recuperação da fórmula do hambúrguer?
- 6) Como Bob Esponja e seus amigos ganharam os superpoderes?
- 7) Qual foi o superpoder que o Patrick ganhou?
- 8) E o Bob Esponja qual foi o poder que ele recebeu?
- 9) Como era o veículo que o vilão usava?

ATIVIDADE DO FILME BOB ESPONJA UM HERÓI FORA D'ÁGUA

1- NUMERE DE 1 A 4 OS QUADRINHOS DE ACORDO COM A SEQUÊNCIA DA HISTÓRIA DO FILME BOB ESPONJA: UM HERÓI FORA D'ÁGUA.



2-CITE O NOME DE 03(TRÊS) PERSONAGENS DO FILME BOB ESPONJA UM HERÓI FORA D'ÁGUA.

3-COLOQUE (V) PARA AS AFIRMATIVAS VERDADEIRA E (F) PARA AS FALSAS:

- () Bob Esponja ganhou superpoderes de fogo.
- () Quem roubou a fórmula do hambúrguer de Siri foi uma pirata chamada Cabeleira Negra.
- () Bob Esponja e seus amigos foram em busca de quem roubou a fórmula do hambúrguer de Siri.

4-RESPONDA AS PERGUNTAS COM SUAS PALAVRAS, SE PRECISAR, SOLICITE A AJUDA DO PROFESSOR:

a) Qual o nome do melhor amigo do Bob Esponja?

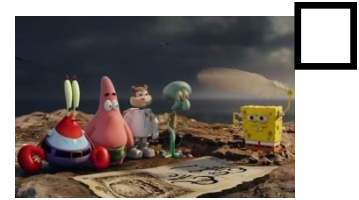
b) Qual o nome do vilão do filme?

c) Como se chama a local que o Bob Esponja trabalha?

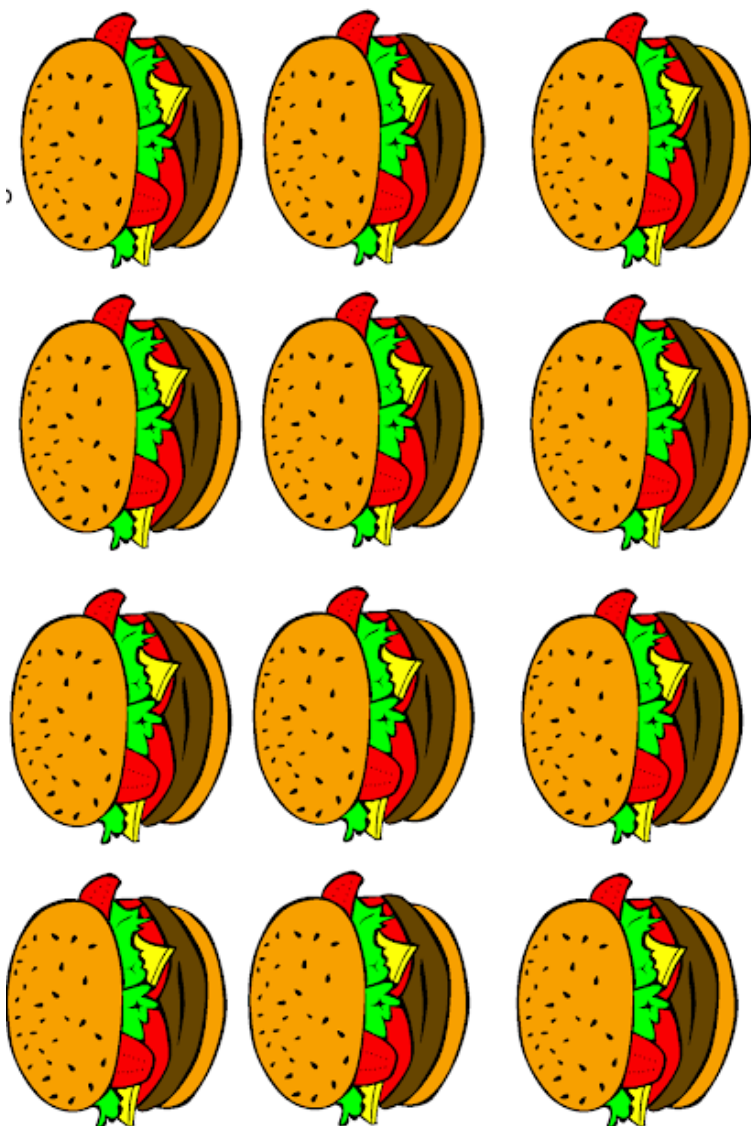
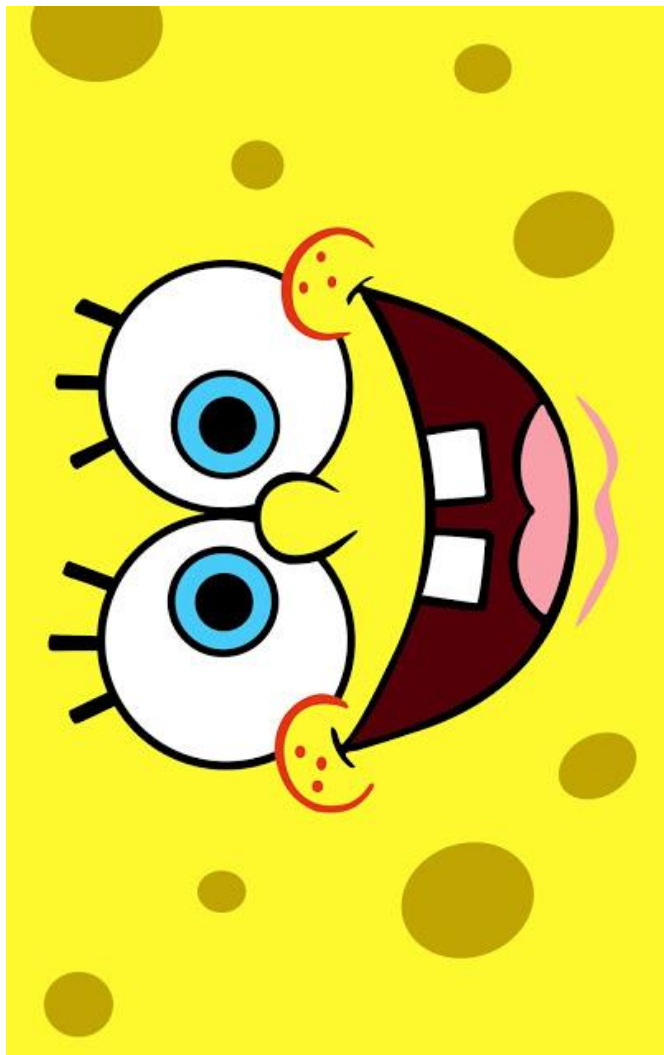
RESPONDA AS PERGUNTAS ABAIXO MARCANDO UM **X** NA RESPOSTA CORRETA.

- **NO INICIO DO FILME BOB ESPONJA ESTAVA:**
 - () Triste
 - () Feliz
- **O PLANKTON AJUDOU:**
 - () Bob Esponja a recuperar a fórmula do hambúrguer de siri.
 - () A roubar a fórmula do hambúrguer.
- **DEPOIS QUE A FÓRMULA DO HAMBÚRGUER DE SIRI FOI ROUBADA A FENDA DE BIQUINI FICOU:**
 - () Organizada e os personagens não sentiram falta do hambúrguer de siri.
 - () Houve uma grande confusão e os personagens ficaram desesperados.
- **O QUE O BOB ESPONJA E O PLANKTON CONSTRUÍRAM PARA BUSCAR INFORMAÇÕES DE QUEM HAVIA ROUBADO A FÓRMULA DO HAMBÚRGUER DE SIRI?**
 - () Uma máquina de viagem no tempo.
 - () Um tapete voador.
- **COMO ERA O VEÍCULO QUE O VILÃO USAVA?**
 - () Um nave voadora.
 - () Um barco de pirata.

NAS CENAS ABAIXO MARQUE UM **X** SOMENTE NAS IMAGENS QUE CORRESPONDEM AO FILME “BOB ESPONJA: UM HERÓI FORA D’ÁGUA”.



(IMPRIMIR, EM TAMANHO MAIOR, AS IMAGENS ABAIXO PARA A DINÂMICA)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO MARAJÓ BREVES
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

DEIVISSON MOURA AZEVEDO

A EDUCAÇÃO ESCOLAR E A MÍDIA TELEVISIVA: Um estudo sobre o potencial pedagógico dos desenhos e filmes animados na escola

BREVES/PA
2017

DEIVISSON MOURA AZEVEDO

A EDUCAÇÃO ESCOLAR E A MÍDIA TELEVISIVA: Um estudo sobre o potencial pedagógico dos desenhos e filmes animados na escola

Pré-Projeto do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a disciplina laboratório de pesquisa, orientado pela Prof.^a Me. Solange Pereira da Silva.

BREVES/PA
2017

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
PROBLEMATIZAÇÃO	5
REFERENCIAL TEÓRICO	7
METODOLOGIA	12
CRONOGRAMA	16
REFERÊNCIAS	18

INTRODUÇÃO

A mídia televisiva, hoje, ocupa um espaço significativo na vida cotidiana de milhões de crianças, adolescentes e adultos em todo mundo e não seria diferente na realidade brasileira, pois, segundo dados da pesquisa brasileira de mídia (PBM), realizada em 2015 pela SECOM (Secretaria de Comunicação da Presidência da República), 75% dos brasileiros assistiam a tevê em um período de 4h30min. ao dia. Atualmente, mesmo com o advento das novas tecnologias da informação e comunicação (Tics) a televisão ainda ocupa grande espaço na vida cotidiana dos telespectadores.

Deste modo, a criança é uma das telespectadoras mais assíduas dessa mídia, passando horas do dia assistindo as várias programações transmitidas pela TV, principalmente os desenhos animados, para Fernandes (2003, p. 1):

A mídia, em especial a televisiva, tem tido um peso cada vez maior na vida das crianças na atualidade. Uma pesquisa promovida pelo canal Cartoon Network constatou que no Brasil 54% das crianças e jovens entre 6 e 15 anos dizem que assistir TV é sua atividade favorita. Atualmente ela ainda faz parte de todo um complexo multimídia, do qual participam a própria TV, agora com muitos e variados canais a cabo, diferentes revistas, jornais, CD-roms, vídeo-games e computadores. Hoje ela não mais ocupa o espaço do lar, mas quase todos os espaços da contemporaneidade.

Dentro deste cenário, onde a criança assiste frequentemente as diversas mídias em diferentes espaços sociais e a programação televisiva ultrapassou suas barreiras, e hoje seus personagens encontram-se em diversos lugares, desde roupas, brinquedos e jogos etc. incide-se o seguinte questionamento, como a escola aborda essa mídia? Deste modo, este trabalho orienta-se, portanto, no sentido de compreender como pode utilizar esse potencial didático e pedagógico dos desenhos e filmes animados em sala de aula.

Diante da constatação, o presente projeto propõe analisar o potencial pedagógico dos desenhos e filmes animados na escola. O estudo da problemática levantada se justifica, primeiramente, por analisar a relação mídia, desenhos e filmes animados e à criança, que se insere no campo pedagógico, podendo contribuir de forma relevante para a minha atuação como profissional da educação, e possui enquanto relevância acadêmica e social, o intuito de suprir a má utilização dos recursos midiáticos em sala de aula como: desenhos e filmes animados, pois o professor poderá utilizar de novas estratégias pedagógicas e metodológicas na sala de aula. Reconhecendo-os como instrumentos educativos exequíveis e colaborando para a qualidade do ensino e aprendizagem da criança. Deste modo, o intuito do estudo é o de contribuir com a prática pedagógica dos professores, para o melhor ensino e aprendizagem do aluno em sala de aula.

Por estar norteado por uma inquietação pessoal, o interesse por este estudo surgiu em minha infância e adolescência. Contudo foi em meu percurso acadêmico, especialmente na disciplina de tecnologia educacional, que despertou meus anseios e questionamentos com relação a este tema, pois, durante a prática dos inúmeros estágios e projetos que participei no curso de pedagogia, constatei que os alunos dialogam, vestem-se e usam objetos (mochilas, lápis, cadernos, borrachas e roupas...) com figuras de desenhos e filmes animados, constantemente na escola. E muitas vezes esses fatos passam despercebidos pelos professores ou quando estes utilizam dessas mídias como: vídeos, filmes e desenhos animados é exclusivamente como um recurso extra, para complementar a carência pedagógica em sala de aula.

Deste modo, o trabalho estará dividido em dois momentos, no primeiro será feita uma pesquisa exploratória na escola, onde se realizará o diagnóstico de como o professor aborda os desenhos e filmes animados, e como a criança se relaciona com essa mídia na sala de aula. No segundo momento, tem-se como proposta para à escola e aos professores a realização de um projeto de intervenção teórico metodológico, onde serão apresentadas sugestões para o uso dos desenhos e filmes animados em sala de aula.

Propor-se-á, o desenvolvimento de um projeto de intervenção teórico metodológico sobre o uso dos desenhos e filmes animados em turmas do 1º e 2º ano do ensino fundamental em uma escola do município de Breves-Pará. E ao término do estudo será produzido um caderno pedagógico. No caderno, constarão sinopses, histórico e curiosidades dos principais desenhos e filmes animados, educativos, assistidos e selecionados no decorrer da pesquisa, neste serão incluídas atividades impressas e lúdicas, que possuam como tema os desenhos e filmes animados. Cada atividade estará, quando necessário, com anexos e um tutorial de como podem ser utilizadas em sala de aula pelo professor.

PROBLEMATIZAÇÃO

Nos primeiros anos de vida, a criança em seu processo de desenvolvimento, desvenda o mundo em sua volta, por meio das relações maternas. Contudo, percebe-se que recentemente este primeiro contato passa a sofrer novas influências, estando atrelado aos instrumentos tecnológicos, sendo a televisão predominante nessa relação, visto que essa mídia vem transformando os telespectadores infantis em receptores ativos de sua programação. No entanto, foi durante a década de 70, momento da ditadura militar no Brasil que houve uma mudança nesse paradigma. Segundo Leal (apud, Octavio Ianni, 1968, p.11) quando diz,

A televisão que temos hoje está fortemente marcada pela ditadura militar brasileira (1964-85). Durante aquele período a TV se consolidou como o principal meio de comunicação de massa do país, suplantando o rádio e deixando muito para trás os jornais e as revistas. Como de resto, na definição de estratégias políticas mais gerais, a comunicação eletrônica passou a ser pautada pelo novo modelo de desenvolvimento adotado a partir do golpe de Estado de 1º de abril de 1964.

Desde essa época, as grandes empresas televisivas e comunicacionais, perceberam o forte poder econômico que o público infantil possuía. Iniciando inúmeras campanhas e propagandas publicitárias voltadas para as crianças. O objetivo principal dessa publicidade focalizava o estímulo ao consumismo de produtos (brinquedos, jogos, bonecas...). Todavia, no passar das décadas, surgiram inúmeras discussões sobre a possível influência dessa avalanche de propagandas destinadas ao público infantil, que culminaram com a criação de leis, decretos, códigos e resoluções.

Silva (2010, p. 13) compreende que “os desenhos animados são parte integrante da mídia televisiva que, hoje, assume junto à escola e a família, papel significativo na educação das novas gerações. Com esta afirmativa não estamos atribuindo falta de autonomia dos telespectadores diante da mídia televisiva”, todavia, sabe-se como é forte a influência da televisão na criança, uma vez que ela está intimamente ligada à televisão e conseqüentemente aos desenhos e filmes animados, havendo a necessidade de estudos que possam compreender essa relação. Portanto, surgiu o questionamento como a escola está lidando com a relação criança, desenhos e filmes animados na sala de aula.

Dado o exposto, tem-se como objetivo neste projeto, analisar o potencial didático pedagógico dos desenhos e filmes animados no processo de ensino e aprendizagem da criança. Para isso, será feito uma pesquisa inicial, exploratória, e depois uma pesquisa ação, em uma escola de Ensino Fundamental do município de Breves-PA, onde se realizará um projeto de intervenção, teórico metodológico, apresentando propostas e sugestões de como trabalhar com os desenhos e filmes animados em sala de aula.

Desta forma, a pesquisa, por meio do projeto de intervenção e oficinas, buscará responder ao seguinte questionamento norteador: De que forma pode-se utilizar o potencial didático e pedagógico dos desenhos e filmes animados em sala de aula?

Para o aprofundamento da questão inicial elencam-se as seguintes questões norteadoras:

- Os desenhos e/ou filmes animados fazem parte do cotidiano escolar?
- Há participação/influência dos desenhos e filmes animados no processo de ensino e aprendizagem do educando?
- O professor utiliza os desenhos e filmes animados como recurso pedagógico em sala de aula?

Compreendendo a importância do objetivo geral deste estudo, propõe-se os seguintes objetivos específicos para o desenvolver da pesquisa:

- Analisar os aspectos positivos e negativos do uso dos desenhos animados e filmes no processo de ensino e aprendizagem da criança;
- Verificar como os professores (as) atuam com suas práticas pedagógicas na abordagem dos desenhos animados e filmes em sala de aula;
- Promover um projeto de intervenção teórico metodológico e pedagógico, apresentando e discutindo com os alunos os desenhos e filmes animados;
- Construir um caderno pedagógico para auxiliar e contribuir com os professores no uso dos desenhos animados e filmes em sala de aula.

REFERENCIAL TEÓRICO

Para a delimitação da abrangência deste estudo, analisaram-se as diversas produções científicas como: livros, artigos, dissertações e teses que debatem a relação entre mídia, desenhos e filmes animados e a criança. Este levantamento bibliográfico, possibilitou verificar as diversas abordagens, olhares e ressalvas de diferentes autores e teóricos sobre o uso da mídia (vídeos, desenhos e filmes animados) na sala de aula. Alguns tecem críticas construtivas, articulando informações a respeito da presença constante dessa mídia no cotidiano das crianças/alunos. Outros expõem a importância dessa mídia na atualidade, para a construção de identidades e valores adquiridos pelas crianças ao assistirem a essa programação.

Constatou-se, também, que determinados autores consideram que o uso de vídeos, filmes e desenhos animados, trouxeram mudanças no comportamento dos alunos. Desse modo, diferentes estudiosos apresentam em suas pesquisas maneiras de como os professores podem abordar o cinema (filmes) e desenhos animados nas aulas ministradas.

Ao iniciar a discussão sobre a relação dos desenhos e filmes animados e a criança, faz-se referência à autora Raquel Gonçalves Salgado (2005) que debate sobre as identidades e valores construídos e adquiridos pelas crianças em suas brincadeiras e jogos, a partir das interfaces com os desenhos animados. A autora traz inúmeras contribuições para o estudo, pois em sua tese de doutorado **ser criança e herói no jogo e na vida: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados** delinea importantes questões para a compreensão da influência e dos valores adquiridos pelas crianças, na contemporaneidade, ao assistirem os desenhos animados. Na sua pesquisa é exposto o percurso histórico de algumas animações e os principais desenhos animados assistidos pelo público infantil, associando indagações entre o brincar, os desenhos animados, o jogo e o lúdico, trazendo também a discussão sobre a

concepção de herói, onde para autora os desenhos animados funcionam para criança, como um fomentador de ideias para suas brincadeiras.

Para Salgado (2005 p. 137) as crianças ao assistirem aos desenhos animados encontram novas formas de brincar “falando sobre os desenhos animados prediletos, assistindo aos desenhos animados e criando historias as crianças brincam com suas imagens e textos, criando e recriando cenas e personagens”, o desenho animado torna-se para criança, uma nova forma de brincar e se relacionar com o mundo que a cerca.

No que concerne à discussão da relação criança e os desenhos animados, advém expor as ideias da autora Adriana Hoffman Fernandes (2003), outra conceituada estudiosa que, por meio de sua dissertação de mestrado intitulada **as mediações na produção de sentidos das crianças sobre os desenhos animados**, nos traz um diálogo sobre as mudanças no comportamento das crianças com relação à televisão/desenhos animados, apresentando-nos os conceitos de micromediação (que são as mediações mais diretamente ligadas às práticas cotidianas de audiência das crianças) e macromediação (que são as mediações que participam da televidência a partir de cenários indiretos como: igreja, escola etc.). A autora enfatiza que o lócus de sua pesquisa, foram duas escolas do Estado do Rio de Janeiro, sendo uma escola pública e uma particular, onde utilizou de entrevistas e oficinas para a coleta de dados em ambas as escolas.

Fernandes (2003) ressalta um tempo de aproximadamente dois meses coletando dados para a pesquisa, e a importância de permanecer ativamente em convívio com as crianças nesse período. Nas oficinas, a autora constatou a relação que os alunos possuíam ao assistirem aos desenhos animados. Trazendo-nos a seguinte preposição “que a educação não é algo que possa prescindir a TV e os demais meios de comunicação, ao contrário, deve procurar maneiras de dialogar com estes e integra-los ao cotidiano escolar como mais um dos muitos modos de leitura capazes de promover uma pedagogia do olhar” (FERNANDES, 2003, p.165).

Compreende-se em seu estudo que a criança ao assistir à televisão não é um receptor passivo das informações transmitidas, mas recebe essas informações e as ressignifica de maneiras diferenciadas de como a mídia lhe havia proposto. Em suas conclusões a autora, nos aponta o poder educativo que a televisão e conseqüentemente os desenhos animados possuem para com a criança, e a importância da escola e pais reconhecerem e entenderem estes como significativo para criança/aluno.

Nessa perspectiva, Marcus Napolitano (2010) em seu livro **Como usar o cinema em sala de aula** nos traz um debate a respeito da relação cinema e escola, neste, o referido autor apresenta em seus primeiros capítulos algumas estratégias para o uso do cinema (filmes) em

sala de aula. Na segunda parte do livro, o autor oferece comentários a respeito dos grandes filmes produzidos, com sugestões de títulos, onde são indicadas, ao leitor, inúmeras atividades práticas para abordagem dos filmes, tanto nas disciplinas curriculares como: português, história matemática etc. como também nos temas interdisciplinares como: ética, saúde, cidadania, respeito e outros.

Napolitano (2010) compreende que o cinema (filmes), além de ser uma importante forma de entretenimento, também representa uma excelente forma de aprendizado, e uso dessa mídia em sala de aula, quando bem empregada, pode ser um instrumento poderoso para auxiliar o professor no processo de ensino e aprendizagem do aluno.

Nesse mesmo contexto a Prof.^a Dr.^a Maria Ignês Carlos Magno (2003), por meio do seu artigo **O desenho animado em sala de aula**, nos aponta para uma questão em constante discussão entre professores e pais, onde, muitos percebem os desenhos animados como influenciadores negativos sobre o desenvolvimento da criança, pois para eles essa mídia é a principal causadora da indisciplina e das atitudes inadequadas das crianças. Todavia, Magno (2003) enfatiza que este pensamento, muitas vezes equivocado, parte do senso comum e de várias pesquisas com um discurso viciado apenas aos problemas que esse meio de comunicação de massa pode apresentar sobre a criança.

Magno (2003) aponta para o real problema, que é o fato de não conhecermos ou ainda não percebermos, mas essa mídia é uma grande aliada no processo educativo, quando bem utilizada, pois este meio de comunicação ultrapassa os muros da escola. A autora apresenta a importância destes desenhos animados para sala de aula, pois favorecem os estudos interdisciplinares, ampliam os olhares dos alunos sobre os diferentes gêneros como: fábulas e conto, além de exercitarem a visão dos estudantes para as diferentes culturas, história e costumes. Em sua pesquisa a estudiosa selecionou alguns desenhos animados sendo: *Dinossauro, A Era do Gelo, O Príncipe do Egito, Anastácia, Shrek e Kiriku e a Feiticeira* que, podem ser abordados dentro do conteúdo programático do professor ou de maneira interdisciplinar.

Sobre a influência da tevê e sua programação no comportamento da criança, é destacado o artigo das autoras Rosália Duarte (2006), Camila Leite (2006) e Rita Magliora (2006) na pesquisa intitulada **crianças e Televisão: o que elas pensam sobre o que aprendem com a tevê**, que se desenvolveu entre os anos de 2004 e 2005, possuindo o objetivo de descrever e analisar a relação entre a tevê e a criança, buscando compreender como a criança lida com as informações recebidas, cotidianamente, pela programação televisiva. As autoras, partem do pressuposto de que as mensagens transmitidas pela televisão não são unidirecional, ou seja,

somente da mídia (tevé) para o telespectador, mas sucede-se de uma relação de criticidade, pois este telespectador, receptor, não é passivo frente as informações transmitidas pela tevê, transmissor, e sim participante deste processo na chamada bidirecionalidade.

Duarte, Leite e Magliora (2006) trazem em seu estudo uma abordagem quantitativa, buscando criar um panorama geral entre a televisão e a criança. Neste estudo, participaram cerca de 986 crianças, com idade entre 08 e 12 anos. Ao término da pesquisa, as autoras constataram que a maioria dos textos e desenhos enviados, continham um elevado grau de conhecimento sobre as programações televisivas que estavam sendo transmitidas, com isso foi verificado que as crianças expressavam suas opiniões e impressões sobre os programas televisivos que continham violência como: telejornais e novelas e quais aos seus olhares eram educativos.

Para as autoras, esse conhecimento das crianças sobre a programação televisiva, parte de um convívio diário e precoce dessas, com a mídia televisiva, e com isso são levadas a se especializar sobre esse meio de comunicação. Em suas conclusões as mesmas, concordam que os educadores, país e responsáveis devem estar atentos sobre o que as crianças compreendem pela programação televisiva, pois para as estudiosas a criança, hoje, é vista como *expert* desse meio de comunicação de massa (tevé).

A autora Franciele Bento (2010) em sua dissertação de mestrado intitulada **a educação escolar e o cinema de animação: em estudo a turma da Mônica**, aborda questões referentes à relação mídia, infância e educação escolar, em sua pesquisa a autora utilizou o filme animado *Turma da Monica: Uma aventura no tempo*, criado pelo cartunista Mauricio de Souza¹, onde, por meio da descrição/decupagem minuciosa das cenas presentes no filme, realizou a análise dos dados para sua pesquisa, neste processo a autora descreveu e catalogou cada cena do filme, e teceu críticas sobre os equívocos presentes, que ao seu olhar não podem passar despercebidos pelo professor em sala de aula.

Na seção três de sua dissertação Bento (2010) traz a discussão referente à escolarização do filme animado *Turma da Monica: Uma aventura no tempo* que, muitas vezes é utilizado, pelo professor, de maneira errônea principalmente pelo fato do filme remeter a disciplina de história, porém segundo a autora, o filme apresenta vários conceitos equivocados com relação aos tempos históricos, onde a mesma cita alguns exemplos como: o fato dos dinossauros conviverem com seres humanos na pré-história, sabendo que os seres humanos vieram a existir milhares de anos posteriores à extinção dos dinossauros, ou o fato dos homens primitivos,

¹ Mauricio Araújo de Sousa é um cartunista e empresário brasileiro. Um dos mais famosos cartunistas do Brasil, criador de vários personagens, com destaque aos personagens da "Turma da Mônica".

presente no filme, possuem comportamentos específicos da atualidade, como: mesas, velas e casas, sendo que nos primórdios da humanidade o homem era nômade.

Bento (2010) reconhece que o papel dos profissionais da educação não é pedagogizar os desenhos animados de maneira ingênua, mas analisa-los, compreende-los e criticar suas incoerências, e não simplesmente aceitar tudo como correto. A autora tece várias críticas sobre o desenho animado, pois compreende que os personagens remetem a crianças em idades escolares, porém não participam da escola, foi verificado que o modelo de família retratada pertence aos meados da década de 40 e 60, onde as maiorias das mães não trabalhavam e ficavam a maior parte do tempo cuidando de seus filhos em casa, portanto uma ideia de família que foge da realidade atual do Brasil.

Bento (2010) traça algumas considerações sobre o papel do professor quanto ao uso dos filmes e desenhos animados em sala de aula, pois “precisamos dominar os filmes animados, não os reduzindo a meras ferramentas ilustradoras de conteúdo, e sim, refletindo sobre eles, problematizando e desconstruindo a relação ideológica e de consumo que as crianças estabelecem com eles” (BENTO, 2010, p. 104). Para a estudiosa, é na escola que se deve desconstruir e desmitificar conceitos veiculados pela mídia, e o papel do professor é de mediador, levando a criança/aluno ao desenvolvimento de um olhar crítico sobre essa mídia, porém sem perder aspectos importantes para a infância como: A fantasia e a imaginação.

Nessa mesma linha de concepção a autora Margarida Sonia M. Monte Silva (2010) tece algumas considerações sobre a relação entre os conteúdos transmitidos pelo desenho animado Bob Esponja em relação à subjetividade infantil, a mesma traz a discussão sobre o processo cognitivo e social de assimilação debatendo com os teóricos como: Piaget (1978), Vygotsky (2007) e Giroux (1986) e apresenta resumidamente as teorias desses teóricos. A autora defende que a educação escolar tem o potencial para capacitar os alunos no sentido de educar para mídia televisiva, por meio de conversas, diálogos e análises críticas dessa mídia, deste modo o aluno será capacitado para discutir e criticar o que a mídia lhe propõe, para autora essa e a chamada prática da pedagogia crítica.

O estudo de Silva (2010) se apresenta como uma pesquisa qualitativa com caráter etnográfico, onde utilizou de observações diretas e entrevistas em uma escola de Educação Básica no estado da Paraíba no ano de 2009, desta pesquisa participaram cerca de 60 crianças com idades entre três e cinco anos. Para a coleta dos dados a autora utilizou de entrevistas observações e vídeos assistidos do desenho animado bob esponja. Com os dados analisados, a autora constatou que, o desenho animado bob esponja interferia na subjetividade das crianças, principalmente, as de idades menores, pois a maioria das crianças demonstrou preferência pelo

personagem principal (Bob Esponja) e adotavam atitudes e comportamentos que remetiam a este personagem.

Conclui-se que, no âmbito da literatura acadêmica as discussões são inúmeras, com direcionamento para a influência da mídia no comportamento da criança, onde foram realizadas várias convenções e encontros internacionais e nacionais para discutir essa problemática. Esses encontros já existem a longa data, perpassando por um contexto histórico, segundo UNESCO (2002, p. 95);

Isso vale, por exemplo, para alguns dos grandes festivais de cinema e televisão para crianças, como PRIX JEUNESSE internacional, criado em 1964, e a cada dois anos (os anos pares), em Munique na Alemanha; o PRIX DANDUBE, criado alguns anos mais tarde e também a cada dois anos (os anos pares) em Bratislava, na República Eslovaca; e o prêmio Japão do concurso do programa internacional de educação, que teve início em 1965, e realizado anualmente em Tóquio. Isso vale para os tradicionais congressos bienais da IBBY (Internacional Board on Books for the Young-Conselho Internacional de Livros para Jovens).

Os eventos mencionados buscam discutir formas de proporcionar ao público infantil e jovem, uma televisão de alta qualidade, que atenda a necessidade de cada criança, que respeite seus direitos e que lhes proporcione o conhecimento sobre sua cultura, como sendo participante de um mundo maior. Cada encontro proporcionou a produção de resoluções e cartas que orientam cada país sobre a produção e reprodução de mídias como: desenhos animados, filmes, programas infantis e propagandas que contribuam para o respeito e os direitos das crianças, telespectadoras dessa programação. Com isso, este estudo virá contribuir para compreensão de como abordar esses desenhos e filmes animados, que são produzidos para o entretenimento, de forma que contribuam com o processo de ensino e aprendizagem do aluno em sala de aula.

METODOLOGIA

A pesquisa fundamenta-se na **abordagem qualitativa** de investigação que, conforme destaca Ludke (1986, p. 11) “a pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento [...] a pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada”. Desse modo, como explicitado pela autora, a pesquisa qualitativa, possibilita ao pesquisador um aprofundamento nas informações obtidas e na relação com os participantes da pesquisa, transformando-o em um dos principais instrumentos da coleta de dados.

O estudo a ser realizado, se divide em quatro etapas sendo: revisão bibliográfica, observação participante em sala de aula, aplicação do projeto de intervenção teórico

metodológico na escola e análise dos dados coletados. Na primeira etapa, durante o levantamento bibliográfico, conforme Gil (2010, p. 61);

O levantamento bibliográfico preliminar é que irá possibilitar que a área de estudo seja delimitada e que o problema possa finalmente ser definido. O que geralmente ocorre é que, ao longo desta fase, o estudante acaba selecionando uma subárea de estudo que, por ser mais restrita, irá possibilitar uma visão mais clara do tema de sua pesquisa e consequentemente o aprimoramento do tema de sua pesquisa. Pode ocorrer, também, que esse levantamento bibliográfico venha a determinar uma mudança nos propósitos iniciais da pesquisa, já que o contato com o material já produzido sobre o assunto poderá deixar claro os alunos as dificuldades para trata-lo adequadamente.

No levantamento bibliográfico, procura-se complementar as ideias iniciais sobre o tema proposto, revisando os trabalhos já publicados, buscando esclarecer dúvidas para se ter uma visão clara e objetiva sobre o estudo.

Na segunda etapa, se utilizará a **pesquisa exploratória**, que para Gil (2010, p. 41) “[...] proporciona maior familiaridade com o problema. Com vistas a torna-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Seu planejamento tende a ser bastante flexível, pois interessa considerar os mais variados aspectos aos fatos ou fenômenos estudados”. Desse modo, a pesquisa exploratória possibilita o contato direto com o ambiente em que se realizará o estudo, proporcionando o reconhecimento do provável local de pesquisa e a realização de discussões com os possíveis participantes.

Na pesquisa exploratória, busca-se criar o diagnóstico das situações favoráveis e dos problemas para o desenrolar da pesquisa e verificar a possibilidade de ocorrência do projeto de intervenção nesse ambiente. Thiollent (2001, p. 56-57) enfatiza que:

A fase exploratória consiste em descobrir o campo de pesquisa, os interessados e suas expectativas e estabelecer um primeiro levantamento (o diagnóstico) da situação, dos problemas prioritários e de eventuais ações [...] nos seus primeiros contatos com os interessados, os pesquisadores tentam identificar as expectativas, os problemas da situação as características da população e outros aspectos que fazem parte do que é tradicionalmente chamado de “diagnostico”.

Em consonância com o pensamento de Thiollent, e para uma melhor compreensão da fase exploratória, se realizará nesse projeto observação participante em salas de aulas do 1º e 2º ano do ensino fundamental em uma escola no município de Breves/Pará. Procurando investigar e coletar informações a respeito dos interessados na proposta da pesquisa, e realizar um diagnóstico dos problemas, situações e expectativas dos possíveis atores do estudo, para assim, efetivar-se a aplicação do projeto de intervenção teórico e metodológico na escola.

Após a realização do diagnóstico, durante a fase exploratória, será feita a formulação dos objetivos da intervenção pedagógica, que será desenvolvida a partir da pesquisa-ação, pois a pesquisa-ação, segundo enfatiza Gil (2010, p. 143) “ocorre um constante vaivém entre as

fases, que é determinado pela dinâmica do relacionamento entre os pesquisadores e a situação pesquisada” com isso, mesmo já existindo o pré-problema e os objetivos formulados no projeto de pesquisa, depois do diagnóstico confrontarei com a realidade vivenciada e assim realizarei a intervenção, por meio do projeto.

Na terceira fase, depois da reformulação dos objetivos e problemas da pesquisa, se empregará o método de pesquisa denominado **pesquisa ação**, pois como destaca Thiollent (2011, p. 21) “na pesquisa ação os pesquisadores desempenham um papel ativo no equacionamento dos problemas encontrados [...] sem dúvida a pesquisa-ação exige uma estrutura entre pesquisadores e pessoas da situação investigada que seja do tipo participativo”. Proponho a pesquisa-ação como a terceira fase da pesquisa, pois utilizarei de um projeto de intervenção teórico metodológico na escola, o projeto possibilitará um aprofundamento sobre o tema em estudo e um maior envolvimento entre as pessoas partícipes da pesquisa, conforme destaca Thiollent (2011, p. 20);

[...]a pesquisa-ação é um tipo de investigação social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou conforme resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

E por ser um tipo de investigação em que o pesquisador participa diretamente das atividades do grupo estudado e permanece um maior tempo no campo de estudo, objetiva no decorrer do projeto de intervenção, realizar oficinas sobre o uso dos desenhos e filmes animados em sala de aula, possibilitando que aconteça uma relação de aprofundamento entre a problemática da pesquisa e os resultados obtidos.

E para estratégia da coleta de dados, é importante pontuar que “diversas técnicas são adotadas na pesquisa-ação. A mais usual é a entrevista aplicada coletiva ou individualmente [...] outras técnicas aplicáveis são: a observação participante, a história de vida, a análise de conteúdo e o sociodrama” (GIL, 2010, p 145). Nesse estudo, as técnicas de coleta de dados utilizadas serão observação participante em salas de aula do primeiro e segundo ano do ensino fundamental, como destacam Marconi e Lakatos (2007, p. 277) “implica a interação entre o investigador e os grupos sócias, visando coletar modos de vida sistemáticos, diretamente do contexto ou situação específica do grupo”, pois compreendo que a partir dessas observações em salas de aula, será possível realizar o diagnóstico da situação inicial para aplicação da pesquisa-ação no projeto de intervenção.

Ocorrerá aplicação de questionários que “entende-se como um conjunto de questões que são respondidas por escrito pelo pesquisado” (GIL, 2010, p. 114) e entrevistas semiestruturadas

com 04 alunos de cada turma, totalizando 08 alunos e com os professores responsáveis pelas turmas. A entrevista semiestruturada é “também chamada de assistemática, antropológica e livre quando o entrevistador tem liberdade para desenvolver qualquer situação em qualquer direção que considere adequada. É uma forma de poder explorar mais amplamente a questão” (MARCONI; LAKATOS, 2007, p. 279), pois reconheço que essa técnica de coleta de dados, possibilita ao entrevistador e ao grupo pesquisado a liberdade para a prestação das informações, que contribuirá para melhor compreensão sobre o tema em estudo.

Para os registros das observações e experiências vivenciadas nos dias de pesquisa, se utilizará do diário de campo, segundo enfatiza Falkembach (1987, p. 20):

[...] o diário de campo consiste no registro completo e preciso das observações dos fatos concretos, acontecimentos, relações verificadas, experiências pessoais de profissional/investigador, suas reflexões e comentários. O diário de campo facilita criar o âmbito de observar, descrever e refletir com atenção os acontecimentos do dia de trabalho, por essa condição ele é considerado um dos principais instrumentos científicos de observação e registros e ainda, uma importante fonte de informação para uma equipe de trabalho. Os fatos devem ser registrados no diário o quanto antes após o observado para garantir a fidedignidade do que se observa [...].

Com esse instrumento de coleta de dados, as informações observadas no decorrer da pesquisa, serão lembradas com facilidades, pois se constata que, por meio do diário de campo as informações são descritas minuciosamente e ao término do estudo, este se torna uma grande fonte de informação para o pesquisador, possibilitando uma maior organização na análise dos dados obtidos na pesquisa.

Para o estudo na escola, serão realizadas 06 (seis) oficinas pedagógicas. No início da pesquisa, no primeiro contato com as turmas, se apresentará o objetivo e a metodologia do projeto de intervenção na escola. O caderno pedagógico é a maneira de retornar a escola os resultados da pesquisa, contribuindo com novas metodologias que possam auxiliar os professores para o uso dos desenhos animados e filmes em sala de aula, assim como destaca Thiollent (2011, p. 81) compreende que o “retorno é importante para estender o conhecimento e fortalecer a convicção e não deve ser visto como simples efeito de “propaganda” trata-se de fazer conhecer os resultados de uma pesquisa que, por sua vez, poderá gerar reações e contribuir para tomada de consciência”. Nesse sentido a pesquisa-ação, sempre busca retornar ao ambiente pesquisado os resultados do estudo.

Na quarta e última fase da pesquisa, se realizará a análise dos dados coletados e sistematização das informações, que segundo Gil (2010, p. 146);

A análise e interpretação dos dados na pesquisa-ação constitui tema bastante controverso. Há pesquisas em que os procedimentos adotados são muito semelhantes aos da pesquisa clássica, o que implica considerar os passos: categorização, codificação, tabulação, análise estatística e generalização. Há, porém,

pesquisas em que se privilegia a discussão em torno dos dados obtidos, de onde decorre a interpretação de seus resultados.

Desse modo, como explicitado por Gil (2010) na pesquisa-ação utiliza-se de instrumentos semelhantes ao da pesquisa clássica. Logo, utilizarei da catalogação dos desenhos e atividades criadas pelos alunos nas oficinas. Análise dos questionários e entrevistas aplicados aos professores e aos alunos. E a realização da codificação e a tabulação dos dados obtidos transformando-os em tabela e gráficos.

Logo, a presente pesquisa se realizará em uma escola municipal de ensino fundamental no município de Breves no Estado do Pará. Em turmas do primeiro e do segundo ano do ensino fundamental, com alunos e professores. A escolha dos sujeitos da pesquisa ocorreu de forma, em que se possa abranger uma amplitude da problemática levantada, uma vez que os professores por ser quem participam ativamente da vida cotidiana da criança na escola e na sala de aula, poderão apresentar questões sobre o uso pedagógico ou não dos desenhos e filmes animados no processo de ensino e aprendizagem da criança. Na pesquisa com os professores pretende-se verificar quais as práticas pedagógicas utilizadas em sala de aula para a abordagem dos desenhos animados e filmes. Com relação aos alunos se almeja verificar o que compreendem por desenhos e filmes animados, quais são os mais assistidos e se reconhecem as influências desses em seu processo de ensino e aprendizagem.

Em conclusão, busca-se por meio da observação em sala de aula analisar o potencial pedagógico e a influência dos desenhos e filmes animados na criança e como o professor utiliza essa mídia na sala de aula. Serão utilizados questionários e entrevistas semiestruturadas com os professores e alunos, pois possibilitará reconhecer o que estes compreendem sobre o uso dos desenhos animados e filmes na sala de aula, e se há influências desses na criança. Contudo utilizarei de oficinas com os alunos, pois foi algo que me chamou atenção na pesquisa de Fernandes (2003) e tal metodologia me proporcionará apresentar os novos desenhos animados e filmes, além de poder realizar um diálogo com os alunos sobre a problemática. Ao final da pesquisa, espera-se que os professores e alunos possuam uma visão diferenciada sobre o uso dos desenhos e filmes animados em sala de aula.

CRONOGRAMA

Atividade de pesquisa	Fevereiro	Março	Abril	Mai	Junho	Julho	Agosto
Levantamento bibliográfico;	X						

Pesquisa exploratória: Observação participante em sala de aula;	X						
Primeiras entrevistas e questionários com os participantes;		X					
Aplicação do projeto de intervenção teórico metodológico na escola;		X					
Organização dos dados coletados;			X				
Construção do Caderno pedagógico;			X				
Volta na escola para expor os resultados do estudo e apresentar o caderno pedagógico;				X			
Construção do trabalho de conclusão de curso-TCC;					X	X	
Apresentação do trabalho de conclusão de curso-TCC;							X

REFERÊNCIAS

BENTO, FRANCIELE. **A educação escolar e o cinema de animação: em estudo a turma da Mônica** 2010. Disponível http://www.ppe.uem.br/dissertacoes/2010_franciele_bento.pdf acesso 19 de novembro de 2016.

DUARTE, Rosália; LEITE, Camila; MIGLIORA, Rita. **Crianças e televisão: o que elas pensam sobre o que aprendem com a tevê**. Revista Brasileira de Educação. v11.n.33. set/dez. 2006.

FALKEMBACH, Elza M.F. **Diário de Campo: um instrumento de reflexão**. Contexto e Educação. Universidade de Ijuí. Ano 2. n° 7, julho / set 1987.p. 19-24.

FEILITZEN, Cecília Von; Bucht, Catharina; tradução de Patrícia de Queiroz Carvalho. **Perspectivas sobre a criança e a mídia**. Brasília: UNESCO. SEDH/ Ministério da Justiça. 2002.

FERNANDES, Adriana Hoffmann; Oswald, Maria Luiza Bastos Magalhães. **As mediações na produção de sentido das crianças sobre os desenhos animados**. Rio de Janeiro 2003. 178p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/4371/4371_1.PDF Acesso em 12 de setembro de 2016.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4º ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LEAL FILHO, Laurinho. **Quarenta anos Depois, a TV brasileira ainda guarda as marcas da ditadura**. Revista USP, n. 61, p. 40-47, 2004.

MAGNO, Maria Ignês Carlos. O desenho animado em sala de aula. **Comunicação & Educação**, n. 27, p. 105-109, 2003. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37498> Acesso em 08 de novembro de 2016.

NAPOLITANO, Marcus. **Como usar o cinema na sala de aula**. 4º ed. 3º reimpressão, São Paulo: Contexto, 2010.

NERY, Maria da Penha; COSTA, Liana Fortunato; CONCEIÇÃO, Maria Inês Gandolfo. **O Sociodrama como método de pesquisa qualitativa**. p. 305-306, 2006.

SALGADO, Raquel Gonçalves, SOUZA, Solange Jobim (Orientadora). **Ser criança e herói no jogo e na vida: a infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados**. Rio de Janeiro, 2005, 245p. Tese de Doutorado – Departamento de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

SILVA, Margarida Sônia Marinho do Monte et al. **Desenho animado e educação: calça quadrada, cabeça redonda?** 2010. Disponível em <http://tede.biblioteca.ufpb.br/handle/tede/4921> Acesso em 19 de novembro de 2016.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da pesquisa – ação. 2º ed. São Paulo: Cortez, 2011.

Apêndice III: ROTEIRO DE ENTREVISTA INDIVIDUAL / PROF^a. 1º ANO

Turma: 1º ano do Ensino Fundamental da escola Emerentina Moreira de Souza

1º Você tem acesso a recursos audiovisuais como: *Data Show*, Televisão, caixa de som e outros aparelhos para ministrar suas aulas?

Olha assim, eles até uma vez fizeram uma reunião, a direção e a coordenação, dizendo que tinha disponível para as aulas, mas assim quando a gente precisa utilizar esses materiais há assim uma serie empecilhos digamos assim, ou está fechado a sala onde fica esses materiais ou a gente pede para alguém trazer até aqui e não traz, aí são uma serie de coisas que impedem na verdade da gente tá utilizando esses materiais e aí a gente vai até deixando de lado.

2º Você sabe manusear esses aparelhos?

Mais assim, às vezes quando eu uso é mais a televisão com o computador eu conecto na televisão assim eu sei, mas o data show mesmo a gente até teve uma aula digamos assim, de como ligar o data *show* tudo, inclusive até aqui na escola, com o professor que trabalha na sala de informática, mas aí como a gente não utiliza quase vai perdendo como saber utilizar ele.

3º Você utiliza vídeos para ministrar suas aulas?

Olha para falar verdade é um pouco até meio raro eu usar, mas de vez em quando eu utilizo, as vezes aos sábados, quando tem aula aos sábados a gente passa um desenho aí mais assim trabalhar mais com a oralidade.

4º quais vídeos você mais utiliza?

Mais assim, por exemplo, assim, um desenho que possa dar um recado para eles mais sobre, mais para o lado da educação religiosa, tipo assim o companheirismo, o amor a amizade a gente foca mais nesses contextos com eles, e as vezes também é que tá tão corrido a internet aqui na nossa cidade e bastante lenta a gente até tenta baixar vídeos, por exemplo que dê para gente trabalhar, ciências, historia e geografia temas sobre os animais, as frutas, plantas e transito, mas as vezes é complicado, pois não dá tempo da gente tá organizando ou quando a gente tem se perde, pois o computador daqui é cheio de vírus aí é uma serie de complicações.

5º Você utiliza ou já utilizou desenhos e filmes animados, desses transmitidos na teve, para ministrar suas aulas?

Não, o desenho animado em si o que eles assistem em casa não nenhuma vez.

6º Você gosta de trabalhar com vídeos em suas aulas? Por quê?

Gosto de trabalhar com os vídeos apesar de não trabalhar frequentemente é interessante trabalhar com o vídeo porque chama atenção deles, das crianças, principalmente do pequenininhos que

é a área que eu mais trabalho que é com o 1º e até o 2º ano, eu sempre trabalho com esse nível então assim os vídeos eles demonstram bastante interesse depois que eles assistem apesar de eles não estarem bem acostumados as vezes tem um que conversa de mais , mas mesmo assim ainda chama atenção deles.

7º E os desenhos e filmes animados você gosta de utilizar nas aulas? Por quê?

Não utilizo os desenhos animados nas aulas.

8º Você prefere ministrar as aulas com vídeos, filmes e desenhos animados, ou somente aquelas aulas tradicionais?

Eu preferiria trabalhar com vídeos, que estivessem assim disponíveis mesmo pelo menos uma vez na semana seria até o ideal para trabalhar com eles, com vídeos, mas agente se prende muito a aula tradicional mesmo no quadro, principalmente porque a gente não tem um suporte aqui na escola para trabalhar com vídeo e os materiais necessários, as vezes é uma serie de complicações que impedem a gente de tá trabalhando com esses materiais, ou a sala tá fechada ou tá com algum defeito ou alguém tá utilizando, então são varias complicações assim.

9º Quando você utiliza vídeos nas aulas, a preferência e sua ou dos seus alunos na escolha dos conteúdos transmitidos? Por quê?

É minha!

10º O que os alunos preferem assistir na sala de aula? Por quê?

É mais assim os filmes de desenhos eles preferem!

11º O que eles acham das aulas com vídeos?

Eles conversam, acham legal, eles pedem pra gente trazer outros filmes pra eles estarem assistindo, eles falam sobre o filme e às vezes quando eles se deparam com algum que eles já assistiram aí eles começam a contar a historia até terminar o filme e pedem sempre pra gente tá trazendo pra eles.

12º Há um bom rendimento nos conteúdos dos vídeos e ou desenhos filmes animados assistidos nas aulas?

Sim a gente ver que há, as vezes em outras aulas eles comentam e lembram o que eles assistiram.

13º Em qual ocasião você utiliza os vídeos e ou desenhos e filmes animados nas aulas?

É mais assim, quando a gente trabalha aos sábados ou quando tem assim uma data comemorativa também, tipo a pascoa a gente trás desenhos de coelho e essas coisas assim

14º Professor, o que você acha que falta na sua prática, para que utilize mais esse recurso dos desenhos e filmes animados nas sua aulas?

Digamos eu ter o meu próprio equipamento para tá trabalhando com eles, seria bem mais viável para min, até porque eles são pequenos ai pra min sair da sala ir até lá para pedira pra alguém, as vezes não tem ninguém disponível para trazer o material aqui ou ir atrás de alguém que tá com a chave do laboratório e aí é complicado.

14° A escola possui algum projeto que envolva assistir desenhos animados?

Não existe!

Apêndice IV: ROTEIRO DE ENTREVISTA INDIVIDUAL / PROFª. 2º ANO

Turma: 2º ano do Ensino Fundamental da escola Emerentina Moreira de Souza

1º Você tem acesso a recursos audiovisuais como: *Data Show*, Televisão, caixa de som e outros aparelhos para ministrar suas aulas?

Eu tenho, porque tem na escola, mas mesmo quando a escola não tem ou não está disponível eu trago de casa e sempre faço meus trabalhos assim com som com vídeos.

2º Você sabe manusear esses aparelhos?

Sei todos eles, aprendi a manusear sozinha em casa, porque as filhas ajudam, elas mexem muito aí eu aprendi sozinha em casa.

3º Você utiliza vídeos para ministrar suas aulas?

Normalmente e como a gente começou muito atrasado, atrasou um pouco os conteúdos também, mas sempre utilizo uma ou duas vezes por mês e sempre estou usando os vídeos.

4º Quais vídeos você mais utiliza?

Eu uso os vídeos educativos que eu pego no *youtube* como trabalhar as vogais, os números, o alfabeto, as cores, noção de espaço e de lugar e sempre baixo os vídeos e trabalho na sala de aula ou eu baixo musicas e ultimamente tem um aluno que tá dando problema de estrutura familiar eu estou trabalhando também as letras da musica do Padre Marcelo Rossi.

5º Você utiliza ou já utilizou desenhos e filmes animados, desses transmitidos na teve, para ministrar suas aulas?

Não, eu uso vídeos, mas assim do Patati Patata, da Monica e mais vídeos que trabalham as letras ou algum tema de alguma maneira, mas desenho mesmo ainda não trabalhei, desenho animado ainda não.

6º Você gosta de trabalhar com vídeos em suas aulas? Por quê?

Eu gosto, já gostava, mas depois que eu comecei a participar do pacto pela alfabetização eu aprendi mais e na verdade eu já trabalhava esses temas só que eu não sabia como trabalhar agora

depois do pacto, que a gente tem a formação tudo a gente vai para o treinamento que é um vez por mês, a gente aprende como trabalhar esses temas e como trabalhar um sequencia, como por exemplo eu trabalhei o boneco de lata esse que é uma musica eu trabalhei todas as disciplinas só com essa musica, eu fiz uma sequencia de aula, trabalhei vídeos, trabalhei a musica e trabalhei a letra da musica eu trabalhei musica, vídeos e o artesanato que é montar a boneca de lata

7º E os desenhos e filmes animados você gosta de utilizar nas aulas? Por quê?

Eu já pensei em usar, mas não usei pelo fato de ser muito longo.

8º Você prefere ministrar as aulas com vídeos, filmes e desenhos animados, ou somente aquelas aulas tradicionais?

Eu prefiro com vídeos, mas aqui na escola é mais complicado porque tem que levar o *data show* que tem que ligar e não tem uma sala de vídeo que a gente possa levar os alunos.

9º Quando você utiliza vídeos nas aulas, a preferência e sua ou dos seus alunos na escolha dos conteúdos transmitidos? Por quê?

Eu escolho, pois eles não tem muito acesso a esse tipo de informação aí eles não sabem aí eu acabo escolhendo por eles.

10º O que os alunos preferem assistir na sala de aula? Por quê?

Filme educativo!

11º O que eles acham das aulas com vídeos?

Eles gostam e facilita aprendizagem, pois geralmente eu fico associando com a aula que eu vou ministrar para eles

12º Há um bom rendimento nos conteúdos dos vídeos e ou desenhos filmes animados assistidos nas aulas?

Sim há um bom rendimento ao assistirem os desenhos animados na sala de aula.

13º Em qual ocasião você utiliza os vídeos e ou desenhos e filmes animados nas aulas?

Eu passo geralmente há um mês dois meses e dependendo da aula e geralmente na aula de português.

14º Professor, o que você acha que falta na sua prática, para que utilize mais esse recurso dos desenhos e filmes animados nas suas aulas?

Os recursos no caso o *data show* e mais a falta do material didático

14º A escola possui algum projeto que envolva assistir desenhos animados?

Não, a escola não possui!

Apêndice V: QUESTIONÁRIO INDIVIDUAL COM OS PROFESSORES

Turma: 1º e 2º ano do Ensino Fundamental da escola Emerentina Moreira de Souza

1º Em sua opinião, o vídeo, desenhos e filmes animados contribuem para o aprendizado das crianças de forma:

() Muito significativa () Significativa () Regular () indiferente

2º Em quais disciplinas você utiliza mais os vídeos e ou desenhos e filmes animados?

() Português () Matemática () Geografia () Ciências () História ()
outras: _____

3º Qual a frequência que você utiliza a Televisão em sua prática docente:

() Frequentemente () Com pouca frequência () Depende do tema da aula () Raramente
() Não usa () Outro. Qual: _____

4º Qual a frequência que você utiliza os desenhos e filmes animados em sua prática docente:

() Frequentemente () Com pouca frequência () Depende do tema da aula () Raramente
() Não usa () Outro. Qual: _____

5º Você considera que com uso dos desenhos e filmes animados na sala de aula podem melhorar a comunicação entre alunos e professor?

() Sim () Não () Um pouco

Por quê? _____

6º Para você, qual dos itens abaixo são facilitadores para o uso da televisão e consequentemente, vídeos, desenhos e filmes animados na sala de aula. Enumere de 1 a 2, onde o aspecto mais significativo é 2 e menos significativo é 1:

- () A televisão, os desenhos e filmes animados possibilitam a inovação da prática educativa dentro da sala de aula;
- () Necessidade de inserir essas mídias (vídeos, desenhos e filmes animado) na sala de aula
- () Influências dos colegas de trabalho
- () Não uso
- () Outros: _____

7º Para você, qual dos itens abaixo que mais dificultaram o uso da televisão nas aulas? Enumere de 1 a 2, onde 2 é o aspecto mais significativo e 1 é o menos significativo.

() Falta de domínio técnico para o uso desta tecnologia (não sei fazer funcionar direito o data show e ou não sei converter vídeos para o formato que a TV recebe)

() A escola não disponibiliza, ou não possui aparelhos tecnológicos para o desenvolvimento de aulas com recursos tecnológicos.

() Tempo insuficiente de preparo das aulas com recursos audiovisuais

() Outro. Qual: _____

8° Para você, qual dos itens abaixo que mais dificultaram o uso dos desenhos e filmes animados na sala de aula? Enumere de 1 a 2, onde 2 é o aspecto mais significativo e 1 é o menos significativo.

() Os desenhos e filmes animados são um fator negativo para o desenvolvimento do aluno na escola;

() Tempo insuficiente para organizar, baixar, alugar e ou comprar desenhos e filmes animados para utilizar nas aulas;

() Não sei como abordar os desenhos e filmes animados na aulas ministradas;

() Outro. Qual: _____

9- Você acredita ser importante a escola interagir com a linguagem audiovisual, como: vídeos, desenhos e filmes animados?

() sim () não () é indiferente () não tenho opinião formada a este respeito

() outro. Qual? _____

10° Professor, você sente a necessidade de receber capacitações para o uso de recurso tecnológicos em sala de aula como: vídeos, desenhos e filmes animados?

() Sim, principalmente abrangendo o caráter técnico do uso do meio (como usar e como converter os arquivos para linguagens compatíveis à TV, como baixar filmes e desenhos animados)

() Sim, principalmente abrangendo o caráter metodológico do uso do meio (maneiras pedagógico-metodológicas de sua utilização)

() Sim, abrangendo o caráter técnico e metodológico

() Não necessito de mais capacitações

() Outro _____

Apêndice VI: QUESTIONÁRIO INDIVIDUAL COM OS ALUNOS

Turma: 1º e 2º ano do Ensino Fundamental da escola Emerentina Moreira de Souza

I.I Questionário direcionado ao conhecimento do aluno relacionado à Televisão.

1º Qual a sua idade? _____ anos

2º Você possui televisão em sua casa?

() Sim () Não

3º Você gosta Televisão?

() Sim () Não

4º Em qual horário você assiste mais a televisão?

() Manhã () Tarde () Noite

5º Onde você costuma assistir Televisão? (Você pode marcar mais de uma alternativa)

() Na sua casa () Na casa dos avós/tios () Na casa de amigos () Na escola

() Em outros lugares, quais ? _____

6º Em média, quanto tempo passa por dia assistindo televisão?

() Menos de uma hora () Entre 1 e 3 horas () Mais de 3 horas

7º Com quem você costuma ver televisão?

() Pais () Irmãos () Amigos () Outros familiares

8º Qual a frequência que você assiste mais televisão?

() Todo dia

() Finais de Semana

() Algumas vezes por mês

() Quase nunca

() Não assisto

9º Você se inspira nos programas de Televisão para brincar, desenhar, pintar e conversar com os amigos?

() Sim () Não

10º Quais são seus programas preferidos? (Você pode marcar mais de uma alternativa)

() Filmes

() Desenhos animados

() Programas Musicais

() *Realitys Shows*

() Programas Esportivos

() Telejornais e notícias

- () Documentários
- () Séries
- () Telenovelas
- () Programas humorísticos
- () Programas de auditório



















I.II Questionário direcionado ao conhecimento do aluno relacionado aos desenhos e filmes animados.

11º Você assiste desenhos e filmes animados?

- () Sim () Não

12º Dentre a lista abaixo, quais os desenhos e filmes animados que você mais assiste?

(Você pode marcar mais de uma alternativa)

- | | | | |
|---------------------------------|---|---|---|
| () O Show De Tom & Jerry |  | () Os Pinguins De Madagascar |  |
| () Bob Esponja |  | () O Que Há De Novo, Scooby-Doo? |  |
| () Masha E O Urso |  | () Monster High |  |
| () Ever After High |  | () Polly Pocket |  |
| () Kung Fu Panda |  | () Os Jovens Titãs Em Ação |  |
| () Pica Pau |  | () Steven Universo |  |
| () O Incrível Mundo de Gumball |  | () Miraculous: As aventuras de Ladybug |  |
| () Turma da Monica |  | () Liga da Justiça |  |
| () Ben 10 |  | () Hora da Aventura |  |
| () Outros _____ | | | |
| _____ | | | |
| _____ | | | |
| _____ | | | |

13º Que tipo de desenho e filme animado que você mais gosta de assistir?

- () Desenhos e filmes animados com Suspense

- Desenhos e filmes animados com cenas de Terror
- Desenhos e filmes animados com Aventura
- Desenhos e filmes animados com Humor
- Desenhos e filmes animados com Luta
- Desenhos e filmes animados Educativos
- Outros. Quais? _____

14° Dentre os desenhos e filmes animados que você já assistiu, existe algum que contenha cenas inapropriadas para a sua idade?

- Sim Não

15. Se sim, qual é o principal fator dessa inapropriação nas cenas do desenho e ou filme animado?

- A violência dos personagens
- Cenas obscenas
- Cenas de lutas com sangue e machucados
- Palavrões
- Nenhum
- Outra. _____

16° O que mais lhe chama a atenção ao assistir aos desenhos e filmes animados?

- Os personagens
- As cores dos cenários dos desenhos e filmes animados
- A história do desenho e filme animado
- Os heróis/ As princesas
- Os vilões
- Outra. _____

Apêndice VII: ROTEIRO DE ENTREVISTA EM GRUPO COM 04 (QUATRO) ALUNOS

DO 1º ANO

Turma: 1º ano do Ensino Fundamental da escola Emerentina Moreira de Souza

1º Você já assistiu vídeos, filmes e ou desenhos animados na escola?

Aluno 1 (Kaike): Bob Esponja,

Aluno 2 (Matheus): Não respondeu a essa pergunta

Aluno 3 (Luiz): Assisti o Bob Esponja

Aluno 4 (Debora): Não respondeu a essa pergunta

2º E na sala de aula, você já assistiu vídeos, filmes e desenhos animados?

Aluno 1 (Kaike): Não!

Aluno 2 (Matheus): Já passou tudinho aqueles dever

Aluno 3 (Luiz): Já passou sim!

Aluno 4 (Debora): Já passou o da Mônica

3º Você gosta de Assistir vídeos, desenhos e filmes animados na escola/sala de aula? Por quê?

Aluno 1 (Kaike): É porque a gente aprende e quando crescer vai saber mais,

Aluno 2 (Matheus): Sim!

Aluno 3 (Luiz): Não respondeu a essa pergunta

Aluno 4 (Debora): Eu gosto porque a gente aprende

4º Você aprende com as aulas em que se assisti vídeos, desenhos e filmes animados na sala de aula? Por quê?

Aluno 1 (Kaike): Sim a gente aprende.

Aluno 2 (Matheus): Eu acho que aprendo quando to assistindo desenho

Aluno 3 (Luiz): Não respondeu a essa pergunta

Aluno 4 (Debora): Eu aprendendo e gosto de assistir na escola

5º Você prefere as aulas com vídeos, desenhos e filmes animados ou sem os vídeos e desenhos animados? Por quê?

Aluno 1 (Kaike): Eu gosto.

Aluno 2 (Matheus): Aula que tem desenho no quadro...porque a gente copia

Aluno 3 (Luiz): Eu gosto também

Aluno 4 (Debora): Eu gosto de assistir desenho na aula

6º O seu professor (a) gosta de usar vídeos, desenhos e filmes animados nas aulas? Por quê?

Aluno 1 (Kaike): Sim ela vai passar hoje,

Aluno 2 (Matheus): Não(dúvida)... Sim ela já passou

Aluno 3 (Luiz): Sim!

Aluno 4 (Debora): Ela já passou.

7º Você lembra quantas vezes o professor(a) usou vídeos, filmes e desenhos animados nas aulas?

Aluno 1 (Kaike): Quatro vezes,

Aluno 2 (Matheus): Quatro vezes é...

Aluno 3 (Luiz): Três vezes

Aluno 4 (Debora): Três... Três vezes

8º Você acha que o professor (a) deveria usar mais vezes os vídeos , desenhos e filmes animados nas aulas? Por quê?

Aluno 1 (Kaike): Sim, porque é legal a aula com desenho,

Aluno 2 (Matheus): Não respondeu a essa pergunta

Aluno 3 (Luiz): Sim!

Aluno 4 (Debora): Sim!

9º Quais os desenhos que você mais assiste diariamente?

Aluno 1 (Kaike): Os jovens titãs ,

Aluno 2 (Matheus): Eu também gosto dos jovens titãs, a Mônica

Aluno 3 (Luiz): Eu gosto do Bob Esponja

Aluno 4 (Debora): A Mônica

Apêndice VIII: ROTEIRO DE ENTREVISTA COM 04 (QUATRO) OS ALUNOS DO 2º ANO

Turma: 2º ano do Ensino Fundamental da escola Emerentina Moreira de Souza

1º Você já assistiu vídeos, filmes e ou desenhos animados na escola?

Aluno 1 (Camili): Turma da Mônica , Mickey Mouse.

Aluno 2 (Davi): A Mônica eu lembro de ter assistido na escola.

Aluno 3 (Bruno): Mônica na idade da Pedra, Mônica no futuro...

Aluno 4 (Leticia): Não respondeu a essa pergunta.

2º E na sala de aula, você já assistiu vídeos, filmes e desenhos animados?

Aluno 1 (Camili): Sim!.

Aluno 2 (Davi): Sim, a gente já assistiu.

Aluno 3 (Bruno): Não respondeu a essa pergunta.

Aluno 4 (Leticia): Sim as vezes a gente assisti.

3º Quais desenhos e filmes animados que você lembra de ter assistido na escola?

Aluno 1 (Camili): A Mônica e o Mickey.

Aluno 2 (Davi): A Mônica!

Aluno 3 (Bruno): A professora passou um dia desses a Monica.

Aluno 4 (Leticia): Já assistir a Monica.

4º Você gosta de Assistir vídeos, desenhos e filmes animados na escola/sala de aula? Por quê?

Aluno 1 (Camili): Sim, as aulas são mais divertidas.

Aluno 2 (Davi): Eu gosto, as aulas são mais divertidas

Aluno 3 (Bruno): Sim eu gosto.

Aluno 4 (Leticia): Não respondeu a essa pergunta.

5º Você aprende com as aulas em que se assisti vídeos, desenhos e filmes animados na sala de aula? Por quê?

Aluno 1 (Camili): Sim!

Aluno 2 (Davi): Eu gosto, porque a gente aprende muito.

Aluno 3 (Bruno): Não respondeu a essa pergunta.

Aluno 4 (Leticia): Não respondeu a essa pergunta.

6º Você prefere as aulas com vídeos, desenhos e filmes animados ou sem os vídeos e desenhos animados? Por quê?

Aluno 1 (Camili): Não respondeu a essa pergunta.

Aluno 2 (Davi): Não respondeu a essa pergunta.

Aluno 3 (Bruno) Aula que tem desenho para a gente assistir.... porque é muito divertido

Aluno 4 (Leticia): Não respondeu a essa pergunta.

7º O seu professor (a) gosta de usar vídeos, desenhos e filmes animados nas aulas? Por quê?

Aluno 1 (Camili): Não!

Aluno 2 (Davi): Sim as vezes

Aluno 3 (Bruno): Não lembro de ter assistido

Aluno 4 (Leticia): Não (dúvida)... acho que já assistimos .

8º Você lembra quantas vezes o professor(a) usou vídeos, filmes e desenhos animados nas aulas?

Aluno 1 (Camili): Eu assisir umas quatro ou cinco vezes.

9º Você acha que o professor (a) deveria usar mais vezes os vídeos , desenhos e filmes animados nas aulas? Por quê?

Aluno 1 (Camili): Sim

Aluno 2 (Davi): Não respondeu a essa pergunta.

Aluno 3 (Bruno) Não respondeu a essa pergunta.

Aluno 4 (Leticia): Sim

10º Quais os desenhos que você mais assiste diariamente?

Aluno 1 (Camili): Não respondeu a essa pergunta.

Aluno 2 (Davi): Mickey aventura sobre rodas e jovens titãs

Aluno 3 (Bruno): X-man.

Aluno 4 (Leticia): Não respondeu a essa pergunta.

Apêndice IX: GRAVAÇÕES DAS CONVERSAS EM GRUPO COM OS ALUNOS DO 1º ANO

TRECHO DA CONVERSA SOBRE A ANIMAÇÃO “A CASA DO MICKEY MOUSE: A EXPOSIÇÃO E ARTE DO MICKEY”: algumas falas selecionadas.

Pesquisador: Porque o nome do episódio e a exposição de arte do Mickey?

Aluno 1: Eles pintaram e desenhavam.

Aluno 2: É porque eles criaram um monte de coisa.... Eles fizeram quadro e um vaso.

Fala de vários alunos: Eles fizeram obra de arte.

Pesquisador: Quem não sabia criar obras de arte e aprendeu?

Fala de vários alunos: O pateta, mas depois ele aprendeu.

Pesquisador: Quem ajudou o pateta?

Aluno 3: Os amigos dele.

Aluno 2: O Mickey e o Donald.

Fala de vários alunos: O Mickey.

TRECHO DA CONVERSA SOBRE A ANIMAÇÃO “LORAX E A TRUFULA PERDIDA”: Algumas falas selecionadas

Pesquisador: O que vocês mais gostaram no filme.

Aluno 1: Eu gostei dos bichinhos da floresta.

Aluno 2: Eu achei engraçado o Lorax, ele tem um bigodão.

Fala de vários alunos: A floresta colorida (risadas ao fundo)

Pesquisador: O que aconteceu para as árvores sumirem?

Fala de vários alunos: Elas foram cortadas.

Pesquisador: O que aconteceu quando as árvores foram derrubadas?

Aluno 3: O céu ficou escuro.

Aluno 2: Ficou tudo sujo.

Fala de vários alunos: Tinha uma cidade cheia coisa de (dúvida)... plástico.

Apêndice X: GRAVAÇÕES DAS CONVERSAS EM GRUPO COM OS ALUNOS DO 2º ANO

TRECHO DA CONVERSA SOBRE A ANIMAÇÃO “A CASA DO MICKEY MOUSE: A EXPOSIÇÃO E ARTE DO MICKEY”: algumas falas selecionadas.

Pesquisador: Porque o nome do episodio é a exposição de arte do Mickey?

Aluno 1: Porque eles estão pintando e estão construindo.

Aluno 2: Porque eles desenharam.

Aluno 3: É porque eles tavam criando varias artes...e ajudando o pateta.

Pesquisador: Quem não sabia criar obras de arte e aprendeu?

Alunos (vários): O pateta.

Pesquisador: Qual a temática principal nesse episodio, o que estão abordando?

Aluno 1: E a arte, e eles ajudarão o pateta.

Aluno 2: Criar artes.

Aluno (Gustavo): professor porque o pateta não sabia desenhar aí o Mickey estava ajudando ele(entrevista gravada 2º ano).

1- TRECHO DA CONVERSA SOBRE A ANIMAÇÃO “TURMA DA MONICA: UM PLANO PARA SALVAR O PLANETA”: Algumas falas selecionadas

Pesquisador: Porque o nome do episodio é um plano para salvar o planeta?

Fala de vários alunos: Porque eles inventaram uma formula para salvar o mundo.

Aluno : Tinha muito lixo.

Aluno : Porque tava muito sujo.

Pesquisador: A fórmula funcionou?

Aluno : Não, o cascão ficou sujo de novo e a fórmula deixava o ambiente sujo de novo.

Pesquisador: E o que eles fizeram depois?

Aluno : Eles... falaram da poluição e onde jogar o lixo.

Aluno : Eles jogaram o lixo nas lixeiras

Pesquisador: Vocês sabem o que é poluição.

Aluno : Sim, é jogar lixo no chão, cortar árvore igual como fizeram no desenho.

Pesquisador: E na nossa cidade, tem muito lixo também?

Aluno : Na rua de casa tem muito lixo e quando chove fica cheio de água

Aluno : Professor tem vez quando o carro passa eu vejo muita fumaça

Fala de vários alunos: Tem muito lixo na rua.

Aluno : Atrás de casa fica cheio de água e tem lixo.

Pesquisador: E as lixeiras coloridas no desenho para que serviam?

Fala de vários alunos: Era pra jogar os lixos.

Aluno : A vermelha é para jogar o plástico.

Pesquisador: Qual a temática principal no desenho?

Aluno : Jogar o lixo na lixeira.

Fala de vários alunos: Salvar o planeta porque eles criaram uma formula.

**2- TRECHO DA CONVERSA SOBRE A ANIMAÇÃO “TURMA DA MONICA:
UMA AVENTURA NO TEMPO”:** Algumas falas selecionadas

Professor: Qual parte do filme que vocês mais gostaram?

Aluno (1): quando a Monica correu do dinossauro

Aluno (2): foi quando eles viajaram na maquina do tempo

Professor: Quem são os personagens principais?

Alunos: O Cebolinha, a Monica, o Cascão e a Magali.

Professor: Para qual período histórico a Mônica foi?

Aluno 1: na época dos dinossauros

Aluno 2: no passado

Aluno 3: na época dos vulcões

Professor (necessidade de intervir para explicar o equívoco na animação): Mas o filme tem um erro, pois de acordo com a história da humanidade os dinossauros existiram primeiro que nós seres humanos e depois que eles foram extintos foi que a nossa espécie veio existir no mundo.

Professor: Os quatros personagens principais da historia viajaram no tempo por quê?

Aluno: foi porque eles derrubaram os elementos aí tudo começou a congelar

Professor: Mais vocês sabem o que são esses elementos que eles foram buscar?

Aluno 1: tinha o fogo e água

Aluno 2 : eu vi a água

Aluno 3: tinha o ar também, que o cebolinha foi buscar.

ANEXO



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO MARAJÓ – BREVES
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS



Ofício nº 021/2017-FECH/CUMB/UFPA

Breves, 12 de maio de 2017

Da: Faculdade de Educação e Ciências Humanas do Campus Universitário do Marajó – Breves.

À: Direção da Escola Emmenterra Moreira de Souza

Senhor(a) Diretor(a),

A Faculdade de Educação do Campus Universitário do Marajó – Breves, vem até Vossa Senhoria solicitar autorização para que o discente **Deivisson Moura Azevedo** aluno do Curso de Licenciatura em Pedagogia, possa realizar pesquisa com o Tema: “A Educação escolar e a mídia televisiva: um estudo sobre o potencial didático e pedagógico dos desenhos e filmes animados na escola”. A pesquisa em tela será sistematizada na forma de Trabalho de Conclusão de Curso(TCC).

Agradecemos antecipadamente a parceria desta instituição no processo de formação de novos(as) professores(as) e colocamo-nos a disposição para esclarecer dúvidas e outros diálogos que se fizerem necessários. pedagogiabreves@ufpa.br.

Atenciosamente,


Prof. Me. Solange Pereira da Silva

Diretora da Faculdade de Educação e Ciências Humanas
Portaria nº 745/2017 – Reitoria UFPA

