



5371 - Trabalho - 39ª Reunião Nacional da ANPED (2019)
GT24 - Educação e Arte

EXPERIÊNCIAS DE CRIANÇAS E O TRABALHO DOCENTE COM ANIMAÇÃO NO ENSINO DA ARTE
Thalyta Botelho Monteiro - UFES - Universidade Federal do Espírito Santo
Agência e/ou Instituição Financiadora: CAPES

EXPERIÊNCIAS DE CRIANÇAS E O TRABALHO DOCENTE COM ANIMAÇÃO NO ENSINO DA ARTE

Resumo:

Refere-se à dissertação de mestrado sobre Cinema de Animação no Ensino da Arte e aponta dados preliminares da tese de doutorado, em andamento que aborda "Animação no Trabalho Docente". Contempla as manifestações de experiência de crianças na produção de animação e o trabalho de professores com a utilização desse instrumento, enquanto mediação de conhecimento. Os primeiros estudos tiveram como base a disciplina de Arte em uma escola da região Serrana do Estado do Espírito Santo e reporta como as experiências das crianças se manifestaram no percurso da produção de animações. A partir de Walter Benjamin dialogamos com o conceito de experiência e memória e em Vigotski, imaginação e mediação. Metodologicamente, optou-se pelo método qualitativo através de uma pesquisa de cunho colaborativo. As pesquisas atuais que corroboram com a temática, proporcionam uma análise dos docentes quanto ao uso da animação em sala de aula e suas implicações sobre as concepções dialéticas do trabalho do professor com a animação. Os estudos permitem-nos avaliar o potencial criador implicado no processo de produção colaborativo entre docentes, discentes e pesquisadora, mediado pela animação, possibilita um vínculo de parcerias entre os sujeitos e o compromisso com o trabalho em sala de aula.

Palavras-Chaves: Ensino da Arte. Animação. Educação. Cinema de animação. Trabalho Docente.

Introdução

Em um mundo rodeado de informações, que podem ser acessadas na palma da mão por meio de celulares e *tablets*, as crianças nascem e crescem. Nós adultos, por vezes, temos ou teremos dificuldades com esses aparelhos. No entanto, a criança contemporânea apropria-se desses instrumentos enquanto os adultos adaptam-se. Neste sentido, o presente artigo parte das discussões iniciadas na dissertação de mestrado sobre Cinema de Animação no Ensino da Arte e apresenta reflexões em curso, elaboradas em pesquisa em andamento, acerca da "Animação no Trabalho Docente". Os estudos da primeira pesquisa desenvolveram-se em uma escola campesina da região Serrana do Estado do Espírito Santo, em processo colaborativo com a pesquisadora, a professora de arte e a escola, buscando as experiências e as narrativas das crianças durante o percurso da produção de animações. A segunda pesquisa ocorre em função das indagações sobre a animação na educação compreendida pelo trabalho docente a partir das reflexões sobre o papel do professor como mediador.

A pesquisa com animação proporciona uma interação entre as tecnologias de animação de imagens, aqui retratadas pelo cinema de animação e a educação. A interação desses elementos acontece através do diálogo estabelecido entre os sujeitos durante o processo de produção da animação no Ensino da Arte.

O objetivo inicial consistiu uma análise sobre as experiências e vivências das crianças mediadas pela produção de animação, compreendendo-as enquanto autoras e não apenas espectadoras de desenhos animados.

Os sujeitos participantes da primeira pesquisa foram crianças do segundo ano (2º ano) do ensino fundamental da turma de 2012 da EMEF "Santa Isabel", escola campesina do município de Domingos Martins. Estas crianças tiveram embasamento dos processos de criação do cinema como: a criação de roteiro, de *storyboard*, ângulo de câmera, animação de imagens, brinquedos ópticos, produção de fotografia e edição de imagens. Participaram de processos dialógicos e análises de animações, exercitando a crítica e fruição da arte.

Tanto as crianças quanto os professores colaboradores demonstraram compromisso e interesse pela animação. Assim, responderam ao questionário e tiveram participação ativa em momentos de exibição e produção de animações. Esses momentos foram frequentes no ano letivo de 2012 e permitiram conhecer, analisar e produzir. Além de proporcionar autonomia às crianças quanto às imagens em movimento, favoreceram um processo analítico voltado ao potencial da animação no trabalho docente, que é o tema central da tese em desenvolvimento.

Experiências e Vivências com o Cinema de Animação

As experiências e as vivências estão ligadas diretamente ao meio histórico-sócio-cultural o qual, o processo imaginário-criativo ocorre pelo acúmulo das mesmas. Vigotski compreende que a criança está imersa no meio social e cria a partir da ampliação de suas experiências que a permitem imaginar: "Ela (imaginação) transforma-se em meio de ampliação da experiência de um indivíduo porque, tendo por base a narração ou a descrição de outrem, ele pode imaginar o que não viu, o que não vivenciou, diretamente em sua experiência pessoal "[...] (VIGOTSK, 2009, p. 25).

A imaginação também é aguçada por meio dos brinquedos, aqui representados pelos brinquedos ópticos mecânicos, dispositivos que representam a imagem em movimento.

Os brinquedos ópticos são mecanismos elaborados em função da pesquisa sobre persistência retiniana, do século XIX, que se tornaram populares pela facilidade do manuseio e do movimento criado. O seu processo de produção auxiliou na inserção da temática e no entendimento sobre o conceito de animação, para assim ampliarmos as informações que tangem o campo da animação e das tecnologias digitais.

Concordamos com Benjamin em suas reflexões acerca do brinquedo quando menciona que “nada é mais ocioso que a tentativa febril de produzir objetos supostamente apropriados às crianças” (BENJAMIN, 1994, p. 237), de modo que não temos que ficar na reprodutibilidade de objetos, mas precisamos dar autonomia para que assim usufruam e retirem das atividades aquilo que é essencial a elas. Tanto para Benjamin (1994) quanto para Vigotski (2009) a criança ressignifica suas ações, ela não imita o adulto, constroem uma relação nova e original e reconhecem-se como seres ativos/participativos ao serem mediados com autonomia. Os brinquedos ópticos realizados com as crianças possibilitaram a compreensão da imagem em movimento, processos criativos e uma linguagem diferenciada para o entendimento. Através de desenhos seqüenciados criaram novos meios de representatividade do movimento e dialogaram sobre as produções.

As experiências apontam os conceitos de tecnologia tradicional e digital e suas implicações como necessidade humana para a construção de materiais que fossem úteis ao homem. Traz para as crianças reflexões acerca da intencionalidade e das formas de produção.

O aumento do uso das tecnologias na contemporaneidade e sua acessibilidade por meio de celulares, a popularização dos computadores, filmes 3D entre outros mecanismos tecnológicos fazem com que a escola e seus professores tenham que se inserir e buscar formação continuada. Contudo, na área da animação na educação este estudo ocorria de forma particular. As formações com o uso de animação em ambiente escolar ganham forma no Espírito Santo a partir do curso de Artes Visuais, na modalidade EAD no ano de 2012, em virtude das pesquisas da dissertação de mestrado aqui apresentada, pois acredita-se que no ensino da Arte, essa formação é necessária, a partir das contribuições ativas na formação humana dos sujeitos dentro e fora de sala de aula.

O ensino da Arte [1] encerra grandes discussões sobre o fazer artístico e sua compreensão como conhecimento (geralmente o entendimento deturpado da importância do ensino da arte surgem ações sem reflexão e sem motivos que as sustentem). Assim, discutir a animação de imagens, não se baseia apenas para a obtenção de resultados, mas volta-se para a reflexão acerca do conhecimento que o aluno já traz consigo por meio de sua cultura e história.

A animação é altamente motivadora no contexto escolar e cativa muito as crianças, adolescentes e adultos, que também se sentem encantados com essa forma de produção artística cada vez mais presente em nosso dia-a-dia. Pela animação é possível trabalhar as diferentes linguagens, expressões e proposições de temáticas para o ensino. Muitos educadores utilizam o cinema de animação pela exibição e não com a produção que é grande mediador ao processo de conhecimento.

Animação na sala de aula: a experiência com a produção

O processo de criação das animações compôs a elaboração de roteiros, personagens e cenários. A modelagem fez com que as crianças se tornassem autônomas, criando suas histórias e dando vida a elas. Ao serem mediadas, ouviam as explicações e compartilhavam suas experiências, a fim de elaborarem um trabalho que de fato as representassem. Críticos faziam e refaziam seus personagens; analisavam suas proporções quanto a tamanho de objetos, preocupação aflorada na captura das imagens.

O período de captura das imagens foi o mais aguardado em função da utilização dos recursos tecnológicos usados, como computadores e câmeras, um para cada grupo, visto que foram criadas três animações: Viagem dos Amigos, Escola e Skatistas.

Os grupos de produção das animações possuíam algumas especificidades observadas no decorrer do processo. O grupo da Viagem tinha por hábito debater e discutir suas tarefas de modo que juntos tomassem suas decisões sendo estas melhores para o desenvolvimento da proposta. Já o grupo dos Skatistas caracterizou-se por serem agitados e de rápida execução, além de não terem tanta preocupação estética com as formas, no entanto, mostrava-se apto a ajudar os colegas com dificuldade na elaboração do trabalho. Responsáveis pela animação da Escola, este grupo identificava-se pela liderança de duas meninas ocasionando conflitos pelas decisões. Conflitos estes que necessitavam da intervenção das professoras. As pequenas divergências ocasionaram o atraso na produção das animações. Motivo que fez com que o grupo parasse para analisar suas ações e reiniciasse os trabalhos tendo como ênfase a equipe como um todo.

As experiências nos apresentam como a criança interage na coletividade. Suas vivências pessoais no âmbito sócio-histórico-cultural influenciam diretamente nas relações. Benjamin (1994, p. 197) ressalta que a experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte que recorreram todos os narradores e são cada vez mais raras as pessoas que sabem narrar devidamente.

Vimos no decorrer desta etapa que as crianças sentiam necessidade de saber os termos corretos e assim os expressarem. E, ao os dominarem faziam questão de usá-los dentre suas especificidades. Exemplo que pode ser dado em conversa com Felipe e kaiki (DIÁRIO DE CAMPO, 2012):

Sentados a beira do computador:

Professora: - Felipe você já fotografou as imagens?

Felipe: - Que?

Professora: - As imagens Felipe, você já fotografou?

Com olhar parado para a professora Felipe fica sem responder. Quando Kayky entra na conversa:

Kaiki: - Ele já capturou as imagens sim, Tia!

Felipe: - Capturei sim!

A intervenção de Kaiki fez com que o uso do termo fosse conduzido de forma apropriada. As crianças entendiam o ato de fotografar como a obtenção de uma única imagem estática, sendo o termo capturar utilizado no cinema, aprendido dado em aulas anteriores. "Uma vez que as crianças aprendem a usar efetivamente a função planejadora de sua linguagem, o seu campo psicológico muda radicalmente. Uma visão do futuro é, agora, parte integrante de suas abordagens ao ambiente imediato (...) Assim, com a ajuda da fala, as crianças adquirem a capacidade de ser tanto sujeito como objeto de seu próprio comportamento." (VIGOTSKI, 2010, p. 29).

Certos de que os procedimentos de cinema de animação ressaltam e ampliam as experiências coletivas das crianças, onde a *Erfahrung* manifesta-se mais que a *Erlebnis* de modo que esta criança deixa de ser um indivíduo solitária e compartilha seu aprendizado e também está disposto a redimensionar seus conhecimentos tanto com os colegas em sala de aula quanto com a família.

Com o acúmulo de experiências obtidas pelas etapas de produção para a animação junto às experiências anteriores, as crianças ampliaram sua percepção e logo seu processo imaginativo. Estes alunos inovaram, criaram e recriam sobre elementos que antes eram considerados rotineiros.

As animações realizadas pelas crianças apresentam claramente a ampliação das experiências promovendo assim a imaginação e o ato criador. Essas, narram suas ações, dificuldade e conduzem resoluções para possíveis problemas quanto à realização da animação de imagens. Preocupam-se com questões estéticas e visam a demonstração de seus desejos, além de reconhecerem-se nas imagens como personagens e na exibição dos créditos. Assumem o lugar de autores e passam também a serem críticos e reflexivos sobre suas produções.

Para Vigotski (2009), a imaginação constitui-se pelo acúmulo de experiências e suas correlações corroboram para novos conhecimentos e ampliação do ato criador. Nesses aspectos estas crianças narram que sabem fazer cinema de animação ao serem indagadas ao término do processo. Ampliaram sua percepção ao analisarem as imagens construídas, discutiram a respeito das etapas e opinaram pelas decisões que favoreciam ao grupo ou ao que queriam apresentar. Aprenderam a deliberar e a decidirem por meio de opiniões, argumentações e a aceitarem decisões dadas pela maioria. Perceberam ainda que obtinham o poder de alterar as imagens por meio de efeitos especiais ou softwares tendo em vista a coletividade, pois tinham em mente o compartilhamento das ações e das relações. Estes adquiriram vivências e experiências, algumas possíveis de ser narradas e outras que ficarão apenas em suas memórias, mas a segunda com maior ênfase, de modo que contribuíram uns com os outros aprendendo e ensinando, como relatado nas narrativas:

Vinícius: - "Deu muito trabalho, mas foi muito legal!"

Thaynara: - "Bastante trabalho!"

Bruno: - "Eu gostei da parte de fazer os bonequinhos mexerem e de tirar as fotos. Eu pensei que a gente só ia fazer o trabalho com massinha e depois a gente mexeu no computador. Eu não sabia que a gente ia fazer um filme. No começo eu não sabia de nada. E depois você me colocou num grupo e a Maria Victória me falou o que era e depois a gente fez os bonequinhos, o cenário. Eu tirei foto, a Maria mexeu, depois eu mexi e outro tirou foto."

Reinan: - "Eu gostei mais de mexer no computador."

Joilson: - "Eu gostei de tudo, mas a parte que eu mais gostei foi a de modelar [...] "Foi rápido, mas demorou. O nosso é pequeno. Se fosse grande hein!?"

Paulo: - "Foi muito legal quando a gente fez os bonequinhos."

Carlos Eduardo: - "Eu gostei de ajudar os outros grupos."

Kamily: - "Eu gostei de ficar tirando as fotos".

Vinícius: - "Quando eu precisar fazer uma coisa de massinha eu já sei fazer. Eu aprendi bastante fazendo esse trabalho. Foi legal."

Kaiki: - "Eu gostei de gravar. E tinha que olhar na tela pra ver se não tinha nenhuma mão, uma sombra."

Thaynara: - "Tudo que eu aprendi eu posso mostrar pras outras pessoas."

Vinícius: - "É um ensinamento que vou levar pra sempre!" (DIÁRIO DE CAMPO 2012).

Dialogar com as crianças sobre o processo mostrou-nos que essa experiência com a produção de cinema de animação perpassou o aprendizado em artes e transformou-se em vivências. Participaram coletivamente, mas adquiriram potencialidades individuais e ao compartilharem ampliam suas culturas e estreitam suas relações. [...] "O cinema ainda não compreendeu seu verdadeiro sentido, suas verdadeiras possibilidades... Seu sentido está na sua faculdade característica de exprimir, por meios naturais e com uma incorporável força de persuasão, a dimensão do fantástico, do miraculoso e do sobrenatural". (BENJAMIN, 1994, 178)

Em meio às narrativas dispostas na dissertação, a respeito de suas produções, os alunos mencionam o desejo de visualizá-la na tela do cinema e na TV. Motivadas por esta vontade oportunizamos a exibição da animação junto ao Cinemetrópolis. No entanto, antes do convite para a exibição, lembramos.

Por meio dessas lembranças questionamos as crianças sobre o local que gostariam que suas produções fossem exibidas.

- Na internet; diz Kaiki

- Na TV; comenta Thacila
- Vocês falaram de um outro lugar também. Relata a professora.
- No Cinema! Resposta de várias crianças.(DIÁRIO DE CAMPO, 2012).

Em meio a flash, fotografia e filmagem estas crianças assentaram-se para assistirem a sua produção. Na penumbra, a projeção de sua animação composta a choro de mães e professoras, sorrisos das crianças que cantavam baixinho sua trilha sonora. Ao término muitos aplausos. E, a pedido da pesquisadora G. levantaram-se e receberam mais aplausos. Cada um pode apresentar-se. Dos autores estavam Adrielli, Kaiki, Kamilly, Maria Victória, Letícia, Eduardo, Vinicius, Carlos Eduar, Carlos Felipe e Joilson todos acompanhados por algum responsável, sendo que Kaiki convidou ainda a madrinha que é residente em Vitória.

No momento da apresentação das crianças, a pesquisadora G. passou despercebida por uma das crianças, Joilson que levantou-se e identificou-se também como autor da animação. Já Thainara lembrou da autoria de outros colegas que naquele momento não encontravam-se ali por não estarem estudando mais juntos ou por não terem comparecido.

As crianças trazem suas experiências, sendo elas simples, compartilham e as ressignificam; Fazem questão de utilizarem termos técnicos corretos; criam suas relações de autonomia sem saberem seu real significado; Narram com clareza suas ações e as transformam dentro de suas possibilidades práticas; Observam com atenção tudo que a elas é passado em uma sala de aula, mesmo na conversa paralela; Cria sem preocupar-se com a estética, e ao mesmo tempo busca o aprimoramento da técnica; Se utiliza de instrumentos prontos para recriar e ressignificar as ações e não as entende como cópia e imitação. Sobre este assunto, a imitação, estas crianças as fazem colocando suas especificidades, sua expressão e também suas impressões. Em suas produções encontramos claramente seus elementos culturais e principalmente suas vontades e desejos.

Cada criança absorveu a experiência com a produção de cinema de animação dentro de sua especificidade social e cultural. Maria Victória trazendo seus conhecimentos tecnológicos dados pelo irmão e pelo pai que manuseiam e possuem diversos recursos juntamente as experiências de Reinam residente no campo que compartilhou suas narrativas sobre as brincadeiras ao ar livre e o cuidado que temos que ter com o ambiente. Kaiki com sua afetividade a flor da pele com o carinho quieto de Adriely. A quietude de Daniela e Felipe que pareciam desatentos, porém narravam exatamente às atividades sugeridas. Kamilly com sua destreza em manusear os equipamentos pela simples observação e atenção nas explicações, sem possuí-los em casa. Joilson e Letícia com suas perguntas e arguições sobre os temas: questionamentos sobre a ida ao cinema, reflexões dos planos de imagens, do roteiro e da animação relacionando-o com seu cotidiano e suas histórias. Thainara e Thacila com espírito de liderança que aprenderam a deliberar e a otimizar o tempo valorizando também o trabalho em equipe. Já Bruno, nos apresentou sua ânsia em participar e sentir-se útil e pertencente. Este chegou na metade do processo e ativamente fomentou seu conhecimento. Não sabendo exatamente o que teríamos ao final, esta criança deixou sua marca ao analisar criticamente as imagens produzidas. Paulo e Eduardo com sua quietude, no entanto, a concentração na modelagem e na captura das imagens tornaram esse trabalho possível junto a Dudu e Vinicius com suas personalidades distintas. As crianças narraram suas histórias.

Apropriaram-se da Erlebinis (experiência individual) e também da Erfrahrung. Ampliam a Erlebinis por meio da Erfrahrung e socializam o que querem e fazem. Narram à necessidade do fazer para aprender, função que analisamos ao conceito de apropriação, dado por Vigotski.

Consideramos que a utilização com os recursos tecnológicos permeiam a Erlebinis, as experiências individuais, visto que o modo como esta criança relaciona-se com este meio, é único para cada uma delas. No entanto o cinema de animação possibilitou a ampliação da Erfrahrung, experiência coletiva. Com ela compartilharam os inúmeros aprendizados, vivências, diferenças sociais e culturais que correlacionou-se e continuara a correlacionar-se a medida que continuemos a ressignificar e dar possibilidades de novas experiências.

A atividade criadora dessas crianças foram ressignificadas por meio de novas invenções e também pela reprodução de outras permitidas pela infância. Os infantis não vêem a reprodução como repetição, mas sempre diferente, pois muda-se os espaços, os ambientes, os colegas e as relações com a obra utilizando-se de elementos do real, presentes nas experiências anteriores, pois quanto mais rica é a experiência, mais rica é a imaginação. Assim, mesmo essas experiências sendo do real a imaginação é irreal, porém vinculada a ações sociais.

Para Vigotski (2009), a criação depende diretamente do acúmulo de experiências que perpassam pelos processos mediados, assim, compreendemos que, o conceito de mediação, permeia tanto a psicologia educacional quanto a psicologia social. Na área da educação é reconhecido enquanto um conceito que acarreta a reciprocidade entre os indivíduos e o conhecimento. Entretanto, isso vai além de uma troca, consistindo em numa perspectiva dialética com ênfase na aquisição do conhecimento. Essas concepções advêm da interpretação que embasa a zona de desenvolvimento imediato. Nesse sentido, tanto a mediação docente, quanto a mediação pelos instrumentos tecnológicos para com a produção de animações auxilia na construção e ampliação do repertório da criança. As mesmas, por meio de diferentes linguagens apropriaram e ressignificaram a partir das mediações sociais.

A linguagem é social, define os meios de comunicação entre os seres humanos. Ela faz com que haja expressão e comunicação, e cada grupo social possui suas características específicas de transmissão da informação. Nesse sentido, toda ação humana supõe uma mediação, sendo ela pelas relações com pessoas, objetos ou imagens. São diversas conexões e relações com os instrumentos mediados. A mediação ocorre pelas interações semiótica, com o outro, é social, numa concepção sócio-histórica-cultural, aqui a produção de animação.

[...] O uso de meios artificiais - a transição para a atividade mediada - muda, fundamentalmente, todas as operações psicológicas, assim como o uso de instrumentos amplia de forma ilimitada a gama de atividades em cujo interior as novas funções psicológicas podem operar. Nesse contexto, podemos usar a lógica superior, ou comportamento superior com referência à combinação entre o instrumento e o signo na atividade psicológica. (VIGOTSKI, 1998, p. 73)

A mediação vai além do objeto e das imagens, pois essas últimas pertencem a um contexto. Esse processo é a particularidade histórica do fenômeno, portanto quando falamos do que é historicamente determinado, estamos falando de mediações (ZEMELMAN 1987a, p. 39 apud CIAVATTA, 2009, p. 128), que além do contexto histórico a definimos também pelas práticas sociais.

Ao exibirmos a animação produzida por elas queriam ver de novo e de novo e ao dialogarmos com nossos referenciais percebemos que quando é potencial para o infante este repete ações, gestos e falas. Segundo Benjamin (1994), fazer de novo é fazer diferente, dando ao brinquedo a sua necessidade, o seu interesse. Nossos estudos mostram que os inventos são fruto de um tempo e que o desejo impulsiona a criação.

O Trabalho Docente com Animação

A composição da pesquisa com animação aponta os processos dialéticos na prática pedagógica a partir das produções desenvolvidas com os estudantes, de modo a refletir sobre os motivos pelos quais levam os docentes a planejarem ações com esse instrumento, visto a ausência de matérias e falta de formação sobre o tema. Estes dados iniciais engendram a pesquisa de tese em andamento, que a partir de questionário e mapeamento de docentes, que trabalham com animação em âmbito escolar, apontam as motivações quanto ao uso desse instrumento no ensino. Tais dados mensuram a necessidade de uma formação sobre a animação na educação.

Nesse contexto, a partir desse dado específico, oportunizou a organização em formação sobre a temática na educação e formações do seu uso no ensino da arte.

Ao analisarmos a dissertação de mestrado, que compõe a primeira parte deste artigo, e que compreende parte da justificativa de tese da pesquisadora, narra-se a importância das experiências, a ampliação do repertório imagético, o aprendizado da técnica e a imponência da criatividade instaurada na animação. Este argumento se faz necessário, visto que, a inserção de novas experiências deste porte para as crianças só é capaz de ocorrer nessa proporção a partir das mediações do trabalho docente.

[...] com relação a aprender, é um processo que pode deflagrar no aprendiz uma curiosidade crescente, que pode torná-la mais e mais criador. O que quero dizer é o seguinte: quanto mais criticamente se exerça a capacidade de aprender tanto mais se constrói e desenvolve o que venho chamando "curiosidade epistemológica", sem a qual não alcançamos o conhecimento cabal do objeto. (FREIRE, 2018, p. 26-27).

Nesses papéis complexos do trabalho docente o treinar não corresponde ao ato de educar e nem a própria concepção de trabalho. Educar visa formação e ética, o que é inseparável a sua prática. Primeiro nos assumimos como sujeitos éticos e depois nos assumimos como sujeitos de procura e de decisões. Assim, ao invés de nos adaptamos a uma sociedade que não pode ser mudada, a superamos e subvertemos as tensões impostas por uma sociedade dominante para então transformá-la. O trabalho docente deve instaurar-se como uma busca contínua pela produção de saberes e entender ainda que aprendemos nessa permanente busca.

O uso da animação no trabalho docente é um desafio para o profissional, pois este não possui formação específica. O conhecimento passa pela curiosidade e pela busca que o professor instaura, seja ela através de cursos presenciais, à distância ou apenas por instruções disponibilizadas em tutoriais. Por parte dos alunos/as, a curiosidade a respeito do funcionamento das animações que permeiam os desenhos animados e ainda uma forma diferenciada de associar conteúdos disciplinares.

O trabalho docente aqui é instrumento de mediação fomentado por capacidade intelectual que ocorre através dos processos formativos dados pela própria formação profissional. Um trabalho que não é material, pois sua produção é o conhecimento, algo intangível, porém de valor. Sua atividade é o próprio trabalho que é indissociável do trabalhador. Ao analisarmos suas relações - animação e educação - em uma concepção histórica vimos às transformações sociais dadas em diferentes tempos/espacos e como os professores a transformam em potencial educativo.

A animação no trabalho docente vem a desenvolver ações pedagógicas além das competências técnicas, mas que enquanto técnicas dialoguem com a formação dos sujeitos e sua criação.

Considerações conclusivas

Os resultados obtidos vislumbram as experiências, as mediações e os processos criativos das crianças e do trabalho docente. No âmbito das manifestações das experiências coletivas e individuais da criança compreendem os conceitos de Erfahrung e Erlebnis, que auxiliam na imaginação e no ato criador que estão ligados diretamente ao contexto histórico-socio-cultural, o qual a criança é parte integrante. O cinema de animação propicia além do aprendizado de técnicas cinematográficas a busca pela ampliação da imaginação e logo das vivências e experiências por meio das relações entre os pares e da mediação realizada tanto pelo adulto quanto pelos objetos e imagens.

A mediação com a animação na educação fez com que, além dos estudantes, os professores e pesquisadores refletissem a respeito do trabalho desenvolvido e tomam para si a responsabilidade de criar, levando-os a participarem de eventos e a produzirem animações expondo-as em festivais.

Outro exposto è a tese de doutorado em andamento que mensura a animação no trabalho docente e suas concepções quanto à técnica e a criação, o que tange novos estudos. Nesse viés, as pesquisas apontam para a construção de um trabalho docente colaborativo. A discussão parte da experiência com a animação na educação e da pesquisa que tange tanto os "nós" no sentido de teia, entrelaçamento e/ou obstáculo, mas também os "nós" de parcerias, de coletividade e colaboração, o que permite essa abordagem no ensino. O debate mensura as mediações e implicações da

animação no trabalho docente com o uso da animação. que estão imbricadas nos projetos escolares, nas provas, nas reuniões, nos currículos, nas relações, ou seja, em meio a todas as complexidades do professor. As possibilidades educativas quanto as questões da técnica e da criação no cinema de animação contribuem para a apropriação e fruição das linguagens artísticas e suas abordagens quanto a leitura e a releitura das imagens. Nessa perspectiva é preciso compreender que há diferenças entre o trabalho do animador e do professor/animador. Esse último com pouca estrutura e suas responsabilidades em função da prática pedagógica elege a animação como fator diferencial ao conhecimento e por meio dela reitera regras, valores, ludicidade, arte e autonomia.

O trabalho com animação na educação exige parcerias e mediações com outros sujeitos e outros contextos, para que de fato a produção ocorra, pois dentro da sala de aula o docente precisa garantir os conteúdos curriculares, a disciplina, as formalizações do ensino quanto a avaliações trimestrais e de larga escala, além de índices. Esses fatores implicam diretamente na criação de um trabalho individual que priorize a animação como mediadora de conhecimento e de expressão do docente. Com crianças a relação animação e docência é ainda mais complexa. As mediações são ainda mais necessárias, pois conhecem os meios digitais, mas não os dominam, até porque esses instrumentos, em sua maioria não são liberados pelas instituições nessa fase escolar.

A mediação é uma gama de relações complexas, o qual chamamos de *múltiplas mediações sociais*, o que envolve os diferentes sujeitos, suas culturas, questões econômicas e históricas, algo concreto, dentro da práxis humana. As relações que envolvem os processos mediadores precisam ser compreendidas à luz de uma problemática político-social e econômica, na qual suas lutas e contradições estão imersas também no contexto do trabalho, que em muitos casos faz com que o homem não tenha satisfação, passando a contemplar a partir das necessidades externas, o que o torna alienado. O trabalho precisa ser de caráter livre, libertário, que o vislumbre para novas possibilidades, tendo o envolvimento dos pares e dos instrumentos que permitam uma interação e não apenas uma mecanicidade. Acreditamos que a animação no trabalho docente tem caráter de inovação, autonomia e de parcerias que promovem a inserção pessoal, humana e reflexiva, mas também a tecnológica. Dentre outras perspectivas o uso da animação na educação medeia as relações humanas e necessita de uma consciência docente a fim de contribuir com o processo formativo, compreendendo suas limitações, mas também entendendo suas implicações sociais que estão relacionadas ao contexto atual dos estudantes: uma ligação direta com as tecnologias.

Os estudos preliminares permitem-nos avaliar o potencial criador implicado no processo de produção colaborativo entre docentes, discentes e pesquisadora, pelo qual as experiências e as narrativas das crianças e o trabalho docente com animação auxiliam na troca e no compartilhamento das parcerias, seja pelo trabalho em sala de aula, seja pelas formações realizadas. Uma parceria que visa a técnica e a criação mediada pelo professor que mediado pela animação, possibilita um vínculo de parcerias entre os sujeitos e o compromisso com o trabalho colaborativo.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- ClAVATTA, Maria. **Mediações Históricas de Trabalho e Educação**. Rio de Janeiro: Lamparia, 2009.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2018.
- VIGOTSKI, Lev. **Imaginação e Criação na Infância**. São Paulo: Ática, 2009.
- VIGOTSKI, Lev. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

[1] A Arte no decorrer da história do pensamento humano, está relacionada a três dimensões tradicionais: arte como expressão, arte como fazer e arte como conhecimento. Estas três vias de reflexão estética são apontadas por Luigi Pareyson ao abordar: *Os Problemas da Estética* (1997). Segundo este autor, em distintos momentos da história tem se dado acento diferenciado a cada uma dessas três dimensões, que no conjunto possibilitam uma aproximação do conceito de arte. (FOERSTE, 2007, p. 09).