



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA**

RENATO LIMA FERREIRA

**A ANIMAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE
ENSINO APRENDIZAGEM NO ENSINO DA HISTÓRIA**

**CAMPINA GRANDE - PB
2019**

RENATO LIMA FERREIRA

**A ANIMAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE ENSINOAPRENDIZAGEM NO ENSINO
DA HISTÓRIA**

Artigo apresentado ao Programa de Graduação em História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado e Graduado em História.

Área de concentração: Educação.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Carreiro de Santana.

**CAMPINA GRANDE - PB
2019**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

F383a Ferreira, Renato Lima.
A animação como instrumento de ensinoaprendizagem no ensino da história [manuscrito] / Renato Lima Ferreira. - 2019.
38 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2019.
"Orientação : Prof. Dr. Flávio Carreiro de Santana, Coordenação do Curso de História - CEDUC."
1. Ensino de história. 2. Animação. 3. Recurso pedagógico. 4. Processo ensino-aprendizagem. I. Título
21. ed. CDD 372.89

RENATO LIMA FERREIRA

A ANIMAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE ENSINO/APRENDIZAGEM NO ENSINO DA HISTÓRIA

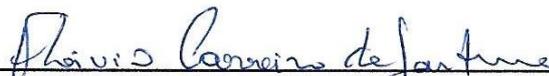
Artigo apresentado ao Programa de Graduação em História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado e Graduado em História.

Área de concentração: Educação.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Carreiro de Santana.

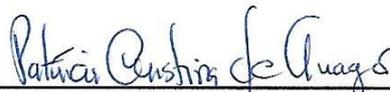
Aprovada em: 06 / 12 / 2019.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Flávio Carreiro de Santana.
(Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dra. Patrícia Crisina Aragão Araújo.
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Ms. Glauber Paiva da Silva.
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A minha família, pela compreensão,
companheirismo e amizade, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à Deus primeiramente a Deus por me dar forças e saúde para concluir o curso.

Ao professor Flavio Carreiro por acreditar em mim e auxiliar ao longo da orientação.

Ao meu pai José Valter Ferreira, a minha mãe, aos meus irmãos Ricardo Lima Ferreira e Rafael de Lima Ferreira, por me motivarem a terminar o curso, por me aguentarem nos momentos de estresse e estarem ao meu lado nos momentos bons e ruins.

A minha melhor amiga que amo, Maria Fernanda Dantas que foi quem me incentivou a prestar vestibular, cursar um uma graduação e nunca descreditou de mim e sempre me apoio em minha vida.

Aos professores do Curso de História da UEPB, por todo o conhecimento compartilhado ao decorrer do curso.

Aos funcionários da UEPB, em geral, por estarem sempre a disposição de resolver as partes burocráticas do curso.

Aos colegas de curso em especial aos irmãos Cosme e Carlos Paulo, Angélica Pereira, José Herculano, Jonatas Judá e Marciel Barbosa por todos os momentos vividos durante o curso eles tornaram o curso na minha melhor experiência de vida.

“A tarefa não é tanto ver aquilo que ninguém viu,
mas pensar o que ninguém ainda pensou sobre
aquilo que todo mundo vê.”

(Arthur Schopenhauer).

RESUMO

Este artigo foi desenvolvido com o propósito de verificar a eficácia de ferramentas alternativas e modernas como as animações, como instrumento pedagógico, em especial no ensino de história. Nossa pesquisa se baseia em um levantamento bibliográfico a respeito do modo atual de ensinar história em contraponto com metodologias retrógradas. A pesquisa bibliográfica se baseia em teóricos como Cruz (2003), Cabrini (1986), Fonseca (2003), além da opinião de críticos do gênero cinematográfico. Essa prospecção se justifica uma vez que os meios mais dinâmicos e denominados de lúdicos como a animação, prendem a atenção dos alunos e ensinam de forma prazerosa os conteúdos que seriam passados para os alunos de uma forma mais tradicional. Utilizamos como análise de animação voltada para educação a animação denominada de “a casa de pequenos cubinhos” e o curta WALL-E. Esta animação tem um cunho educativo voltada para a reflexão a respeito das etapas da vida. O objetivo principal desta pesquisa é avaliar a importância dessas animações no processo de ensinoaprendizagem.

Palavras-chave: Animação – História –Educação.

ABSTRACT

This article was developed with the purpose of verifying the effectiveness of alternative and modern tools such as animations as a pedagogical tool, especially in the teaching of history. Our research is based on a bibliographical survey about the current way of teaching history in counterpoint with retrograde methodologies. The bibliographical research is based on theorists like Cruz (2003), Cabrini (1986), Fonseca (2003), besides the opinion of critics of the cinematographic genre. This prospection is justified since the most dynamic and so-called playful media such as animation, hold the attention of the students and teach in a pleasurable way the content that would be passed on to students in a more traditional way. We used as animation analysis for education the animation called "the house of small cubs", this animation has an educational purpose focused on the reflection on the stages of life. The main objective of this research is to evaluate the importance of these animations in the teaching-learning process.

Keywords: Animation - History - Education.

SUMÁRIO

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	O ENSINO DA HISTÓRIA ATUAL EM CONTRAPONTO COM OS MÉTODOS TRADICIONALISTAS NO ENSINO FUNDAMENTAL	12
3	ANIMAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	21
4	UTILIZAÇÃO DAS ANIMAÇÕES NO ENSINO DE HISTÓRIA	25
4.1	ANÁLISE DO CURTA-METRAGEM ANIMADO WALL-E	26
4.2	ANÁLISE DO CURTA-METRAGEM ANIMADO ALIKE	28
4.3	ANÁLISE DO CURTA-METRAGEM ANIMADO A CASA DE PEQUENOS CUBINHOS	29
4.4	ANÁLISE DO CURTA-METRAGEM ANIMADO 9 – A salvação	32
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
6	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

1 INTRODUÇÃO

A educação vem se transformando ao longo dos tempos, sempre em busca de adaptar-se as respectivas sociedades nas quais estão inseridas, o contexto histórico atual, vivenciamos uma era na qual a tecnologia está a cada dia mais presente na vida do ser humano, por esta razão ela tem se tornado uma ferramenta de uso cotidiano e multitarefa.

Neste contexto, no geral, as formas de comunicação e convívio tem ficado diversificado, a escola nesse sentido precisa buscar tais mudanças no ambiente escolar. Nesse caso tem posto aos educadores a concessão de novos métodos de ensino, assim como, novas habilidades, entre os quais estão os recursos tecnológicos educativos, pois estes levam os alunos a sensação de uma descontração, na qual se aprende brincando.

É preciso que o educador se aproprie das tecnologias que podem servir ao propósito pedagógico em contrapartida avançar novo saberes, evidenciando estratégias pedagógicas, estimulando o aluno a colaborar no trabalho em grupo, teorizando conceitos, superando as etapas do desenvolvimento, de forma significativa e rompendo com as amarras do ensino tradicional.

Portanto, o desenvolvimento humano acontece a partir das relações sociais que acompanham o indivíduo ao longo da vida em vários contextos. A escola é uma delas, sendo imprescindível que o educador seja o facilitador na construção do saber do educando. Assim, incorporando as tecnologias em suas práticas pedagógicas.

Nesse contexto, questionamos como se dá a utilização do uso dos recursos tecnológicos, em especial a animação, como auxílio no ensino. Entendemos que o emprego dos recursos digitais nas salas de aula, auxilia no método de aquisição do conhecimento, já que os alunos nasceram nesse contexto, ainda que, as tecnologias, pela sua dinamicidade, se tornem um método lúdico para aprender a ler.

A partir disso, nosso objetivo geral é apresentar as maneiras de utilização das animações no ensino da história, através da metodologia didática como uma das ferramentas importantes para aquisição de conhecimento, e os objetivos específicos são (I) compreender o processo de ensinoaprendizagem com a inclusão das animações no ensino da história e suas contribuições; (II) analisar a inclusão das tecnologias como estratégias metodológicas no processo educativo; (III) sociabilizar a

animação como ferramenta pedagógica inovadora contribuindo para o desenvolvimento dos alunos no contexto que estão inseridos.

Vale ressaltar que se classifica como animação, para fins didáticos nesta pesquisa, toda a obra animada, através da computação gráfica, que venha a trazer um conhecimento no qual o educador possa interligar com o conteúdo proposto para a sala de aula, sendo assim, ao decorrer desta pesquisa, as animações apresentadas devem se encaixar nessa definição, para que assim, sejam consideradas como animações propícias para a educação.

2 O ENSINO DA HISTÓRIA ATUAL EM CONTRAPONTO COM OS MÉTODOS TRADICIONALISTAS NO ENSINO FUNDAMENTAL.

Nas últimas décadas, a educação brasileira tem passado por grandes transformações, as quais também se estendeu-se à prática escolar, mesmo que ainda de modo embrionário, exigindo dos educadores uma reflexão de sua prática, tendo em vista as demandas contemporâneas em amplos aspectos da vida social. Mudanças que vêm a atingir as séries iniciais do ensino fundamental e o ensino de História, objeto de estudo desta pesquisa.

O ensino de História tem sido objeto de uma série de debates, gerando reavaliações importantes, que direta e indiretamente afetam o ensino desse componente curricular, envolvendo a sua implementação no currículo escolar. Discussões que tiveram seu apogeu após as mudanças ocorridas no ensino de 1º e 2º Graus em 1971, quando as leis da educação previam a adoção de Estudos Sociais englobando os conteúdos de Geografia e História no curso de 1º Grau.

A desqualificação dos professores, principalmente no ensino de História, é fruto da atuação dos poderes políticos constituídos, a qual se caracterizava pela dominação, pela opressão, pela proibição à crítica, ao diálogo, sem espaço para a criatividade e criticidade dos fatos, ficando mais fácil o exercício do disciplinamento austero das mentes e a para alienação dos alunos, predominando um ensino tecnicista e livresco, justificado pela necessidade de crescimento econômico do país e sua abertura para o mundo.

A disciplina de História busca inserir o aluno na sociedade de maneira crítica/reflexiva, buscando inseri-los no mercado de trabalho e o que é mais importante, se inserirem nos movimentos no campo da educação.

Durante a década de 1980, a História passou por uma série de dificuldades, mas com a ajuda de seus defensores conseguiu se estabelecer como campo de estudo importante para as reestruturações políticas, sociais, econômicas e até culturais e educacionais da época, garantindo seu espaço nas escolas brasileiras. Sobretudo com os movimentos reivindicatórios impulsionados pela Anistia, pelo fim do regime militar, mas principalmente pela “Nova República”, com eleições diretas posteriores, e, não menos importante, a própria renovação historiográfica vivida dentro e fora do Brasil, especialmente na França, Inglaterra e EUA.

No entanto, o Ensino de História nas séries iniciais da educação básica é muito importante e de suma relevância para o desenvolvimento do senso crítico/reflexivo, ajudando o aluno a crescer e a tornar-se um cidadão participativo e responsável na sociedade, tal como observou Cruz:

Estudar História na Educação Infantil e no Ensino Fundamental resulta em uma grande contribuição social. O ensino da História pode dar ao aluno subsídios para que ele compreenda, de forma mais ampla, a realidade na qual está inserido e nela interfira de maneira consciente e propositiva (CRUZ, 2003, p. 02).

Assim, é nesta fase do ensino que o aluno precisa vivenciar a história como um meio de subsídio para sua construção cidadã e participativa. O professor precisa estar atento e preocupado com as mudanças sociais; o seu agir é a mola mestra; é o ponto inicial de descobertas; o seu fazer é necessário e relevante para direcionar conhecimentos e formação de pessoas capacitadas.

Esses debates e discussões realizados nas universidades se ampliam, redirecionando as políticas públicas como um direito, com o objetivo de transformar a realidade dos educandos, voltadas para uma preparação profissional, desenvolvendo no mesmo espírito crítico, autonomia e liberdade de escolha, sendo capazes de construir condições de trabalho dignas, que atendam aos seus anseios e necessidades.

Sendo assim, o ensino de História não pode ser simplesmente o estudo das datas importantes com seus heróis e seus feitos, estudado de uma forma linear em uma sequência cronológica, mas, ao contrário, partindo da realidade do aluno. Observando as peculiaridades que as comunidades apresentam, as dificuldades que enfrentam e tentando superar da melhor forma possível, fazendo com que os alunos construam maneiras de resolver conflitos e melhorem sua visão e sua participação na sociedade.

Superar as dificuldades no ensino de História nas séries iniciais tem sido um dos desafios atuais, no sentido de fazer do universo escolar um espaço que se responsabilize pela formação e profissionalização dos educandos, com criticidade, lucidez secular, com compromisso com mudanças que venham a transformar a realidade da maioria dos brasileiros que ainda vivem condições de extrema pobreza material, cultural e cognitiva.

De modo geral, tem predominado na escola, no ensino de História, a transmissão exaustiva dos conteúdos, (tal como essa noção era compreendida por Paulo Freire) prontos e cristalizados, além de muito distantes da realidade vivida pelos alunos. Todas as atividades realizadas com os alunos em História conservam aspectos da pedagogia tradicional, garantindo ao professor ser o centro de um processo no qual o aluno é mero expectador passivo, inclusive do livro, sem questionamentos, vendo a História fora do movimento e da dinamicidade que a caracterizam.

É fugindo da História tradicional que o novo ensino de História deve chegar à sala de aula, ou seja, a busca de um ensino mais de acordo com a realidade, possibilitando o encontro do passado com o presente, desmistificando essas visões mais tradicionais e tratando a História como uma construção, visão fundamental para desestabilizar o mito do saber como algo pronto e acabado, e da História como uma verdade absoluta e inquestionável (CABRINI, 1986, p. 21-29).

Com o surgimento da “Nova História” o ensino de História se desdobrou de uma forma mais ampla ao estudo e à pesquisa, possibilitando a aproximação e a conciliação dos conteúdos históricos com a vida cotidiana. A nova história permite-nos compreender um fato histórico de forma diferenciada, questionando e abrindo novas construções e influenciando decisivamente o ensino de História, que passou a se desenvolver ainda mais com novas questões e novos conceitos, voltados para a realidade, mostrando que cada estudante é capaz de construir um novo fato a partir de suas pesquisas e maneiras de olhar o “objeto estudado”, ou melhor, o conteúdo dito como fato histórico.

Atualmente, percebem-se mudanças significativas no ensino de História, com diferentes nuances e matrizes teóricas para diferentes contextos, mesmo que deixemos nossas reflexões apenas no (amplo) universo do Brasil. Após alguns estudos, relacionados à História, intelectuais franceses e ingleses viram a necessidade de mudar a forma de estudar e pesquisar os fatos históricos.

Essas mudanças redirecionam as visões e práticas, no sentido de que não podemos estudar e pesquisar um fato histórico sem a participação e a consonância com a realidade, através da nova visão historiográfica, que busca a construção de novos conhecimentos a partir do presente.

Tais mudanças são importantes para o desenvolvimento do espírito crítico dos alunos das séries iniciais, ao possibilitar-lhes liberdade para expor seus próprios

entendimentos, diante da ampla gama de conteúdos tratados em sala de aula. Hoje, o educando tem a liberdade de expressar sua cultura na sala de aula e a partir dela, ampliar seus conhecimentos.

É uma forma de ensino que se preocupa com os acontecimentos do dia a dia da humanidade, tudo que os homens fizeram no passado e o que fazem no presente. Como bem coloca Fonseca (2003, p.44):

O passado ressurge no presente num movimento de reconstrução, não de repetição e de mera sucessão ou evolução. Mas infelizmente, ainda existem professores que acreditam no tradicional, “depositando” conteúdos nos alunos de uma forma linear, sequenciada, como memorizar datas, dando visibilidade às “grandes” personalidades políticas, religiosos e militares. (FONSECA, 2003, p.44):

Na maioria das escolas, os professores das séries iniciais atuam sem essa nova compreensão que tem perpassado o ensino e a pesquisa nesse campo do conhecimento; o que faz com que o processo de avaliação da aprendizagem ocorra descolado da realidade vivida predominando as práticas avaliativas nas quais os professores se apegam apenas à prova escrita, cobrando datas, nomes e ideias copiadas dos livros didáticos, sem qualquer crítica e argumento dos alunos.

São práticas que reiteram uma negação dos alunos como seres autônomos e investigativos, tratando-os simplesmente como objeto, como reprodutores do que já foi dito, contribuindo para ampliar as estatísticas confirmadoras do “fracasso escolar”, o que tem significado na prática compreendê-lo como fracasso do aluno. Pensamos que ensinar História nas séries iniciais não é fácil, mas se constitui em grande desafio, o que exige de o professor ter uma boa formação na área, ser bem capacitado para lidar com este público, não no sentido de saber tudo de História, mas de ter uma visão crítica do que está estudando e que saiba construir conhecimentos junto aos alunos, levando-os a se interessarem e descobrirem a importância da história na nossa vida.

É fundamental que o professor nas séries iniciais leve em consideração durante as avaliações, as qualidades e as dificuldades dos alunos, o que implica em uma reflexão de sua prática. Buscar nesta e através desta prática meios de superação das dificuldades, de acordo com a realidade social na qual o aluno está inserido.

Neste sentido, a avaliação pode ser trabalhada na sala de aula de forma contínua, qualitativa e mediadora, diagnosticando todo processo de

ensinoaprendizagem e fazendo uma devolutiva para os alunos em tempo hábil para que redirecionamentos e novas metodologias possam ser efetivadas.

Inclusive, durante as aulas e as avaliações de História, o professor deve dar chances ao aluno de expressar seus sentimentos para que possa ajudar a identificar o que está funcionando bem e o que pode ser melhorado durante o desenvolvimento do ensinoaprendizagem, levando o aluno a superar suas dificuldades, sendo capaz de construir novos conhecimentos.

Nesse sentido, André (2001, p.182) vem reforçando:

A avaliação pode se tornar aliada do professor na busca da melhoria do seu ensino. Ao acompanhar o processo de aprendizagem do aluno, o professor tem a possibilidade de acompanhar o seu ensino [...]. Essa forma de desenvolver a avaliação permite comprovar hipóteses de ação didática, pois é pela aprendizagem que sabemos em nossa prática docente – métodos, atividades, materiais, técnicas – encoraja ou não o aluno a aprender. (ANDRÉ, 2001, p.182)

Baseando-se nas novas possibilidades do ensino de História, as universidades hoje estão formando e capacitando os novos professores para que possam atuar no ensino fundamental principalmente nas séries iniciais, em uma perspectiva do cidadão contemporâneo, sendo críticos e responsáveis, capazes de se envolver e mudar a realidade da sociedade na qual estão inseridos.

A partir dessas considerações, não existe uma metodologia, mas muitas metodologias que o professor pode utilizar em sala de aula para atingir seus objetivos. Metodologias que provoquem os alunos, que os instiguem a pensar, a buscar resolver problemas que envolvem seu cotidiano, a problematizar o mundo e levar os alunos juntos com ele a analisarem o que está sendo estudado naquele momento, a partir desses eixos norteadores.

São essas estratégias político-educacionais que podem conjugar um presente atrelado a um futuro, de modo a garantir seu espaço no mercado de trabalho, através de uma boa profissionalização. Neste caso, o professor está construindo conhecimentos junto aos alunos. É nesta perspectiva que o ensino de História deve perseguir: de construir, de formar cidadãos verdadeiramente autônomos, ou seja, que possam exercer sua cidadania plenamente.

Nesta perspectiva, o professor deve partir da realidade do educando, dominar o conteúdo da disciplina e ampliar os conhecimentos sobre a cultura, as formas de organização das sociedades humanas, as condições de vida da população no

passado e no presente, devendo também se preocupar com a qualidade do conteúdo a ser abordado e não apenas com a quantidade.

Como vem reforçando Bezerra (2003, p.41) vejamos:

A preocupação não é com a quantidade dos conteúdos a serem apresentados, ou com lacunas de conteúdos de história que ficariam por serem preenchidas, de acordo com a lista de assuntos que tradicionalmente fazem dos conteúdos a serem transmitidos pela escola. O que está em evidência é o modo de trabalhar historicamente os temas/ assuntos/ objetivos em pauta. (BEZERRA, 2003, p.41)

Em função destas questões, a metodologia a ser aplicada ao ensino de História, deve estimular o aluno a ler o conteúdo com o propósito de construir sua identidade, valorizar o patrimônio cultural de sua região e afirmar-se como sujeito histórico. Na escola, o ensino de História não deve ter como objetivo formar pequenos historiadores e, sim, formar cidadãos conscientes que ao sair dela, possam ter meios que os auxiliem em sua sobrevivência.

A opção de se introduzir o ensino de História desde os primeiros ciclos do ensino fundamental explicita uma necessidade presente na sociedade brasileira e acompanha o movimento existente e algumas propostas curriculares elaboradas pelos estados. (...) A demanda pela História deve ser entendida como uma questão da sociedade brasileira, ao conquistar a cidadania, assume seu direito de lugar e voz, e busca no conhecimento de sua História o espaço de construção de sua identidade (BRASIL, 1997, p.04).

Portanto, é através da consideração do processo histórico, que a história busca explicar, aprimorar o exercício da vida social, problematizando e relatando o cotidiano da sociedade de forma crítica, relacionando-o às problemáticas atuais, referendados pelo passado.

O objetivo primordial das práticas educativas que ocorrem na escola, e, para o que interessa a presente discussão, a prática de ensino de História nas séries iniciais, deve ser voltado para a formação de cidadãos autônomos, críticos, participativos, capazes de transformar a sociedade e de participar dela como sujeito de direitos, garantindo no futuro sua participação ativa também no campo do trabalho.

Talvez esses fatores abram o leque de atributos que pensamos serem primordiais, quando tratamos de qualquer aluno, mas de forma mais radical, quando se trata dos sujeitos que estão iniciando o processo de estudo.

Viabilizar processos de transformação social, política educacional etc. requer, entre outras coisas, a unidade indissolúvel da teoria com a realidade vivida desses alunos, a maioria deles filhos de trabalhadores desqualificados, submetidos a regimes de trabalho que os subtraem como cidadãos. Processo que implica na adequação de novas metodologias e não a transmissão e recepção passiva de conteúdos de História, empobrecidos e limitados muitas vezes, ao livro didático; ao invés disso, exigem-se formas dialógicas de comunicação com o mundo atual, com suas dificuldades e desafios, relacionando-o à realidade do homem, sempre articulando passado e presente “o passado deve ser interrogado a partir de questões que nos inquietam no presente (PINSKY, 2002, p.23-24) ”.

Os conteúdos selecionados pelo professor na sua prática educativa não devem ser estudados de forma cronológica, linear, apenas obedecendo a uma sequência, vista pela escola como inquestionável; mas com continuidades e descontinuidades, utilizando-se de recursos metodológicos concernentes com aquele público, possibilitando liberdade, criatividade e inventividade tanto dos alunos, quanto dos professores.

As práticas do professor devem envolver o aluno por meio da problematização dos temas, buscando métodos através dos quais os alunos possam relacionar os conteúdos com o meio cultural, político etc. em que estão inseridos, mas vislumbrando um mundo mais amplo que precisa conhecer e compreender.

Mesmo que a quantidade do conteúdo seja importante, (pois sabemos de realidades escolares em que professores ficam “devendo” conteúdos, trazendo graves prejuízos aos alunos, inclusive nas séries subsequentes), o educador deve se preocupar em trabalhar de forma a levar o aluno a se envolver e sentir que o conteúdo apresentado faz parte da sua realidade. No caso do ensino de História, quando o professor relaciona os conhecimentos históricos com o ensino vivenciado na sala de aula, o aluno constrói o conhecimento de modo autônomo e crítico, sendo capaz de valorizar-se e se identificar como sujeito responsável pela sua história (BEZERRA, 2003, p.42-46).

Portanto, na escola a prática do ensino de História não tem como objetivo formar “pequenos” historiadores, mas formar cidadãos que, ao sair dela possam colocar em prática os conteúdos aprendidos de modo que os mesmos os auxiliem na busca de melhores alternativas de vida, em vários aspectos. Pensamos que, com liberdade e consciência, com espírito investigativo ligado ao mundo contemporâneo o aluno também será capaz de resolver problemas que possam existir no seu cotidiano e da comunidade e dos grupos sociais dos quais faz parte, com respostas e intervenções individuais e coletivas. Aprende também a valorizar os seus direitos

conquistados, ou seja, sua cidadania, consolidando uma formação multifacetada e plural dos conteúdos de História.

Quando alguns dos alunos chegam à sala de aula, algumas vezes, estão sem esperanças, desmotivados, perdidos no contexto atual, de baixo reconhecimento social, aos quais de modo geral correspondem baixos salários dos pais que, por não terem um nível de escolarização compatível com as demandas do mundo do trabalho na atualidade, mesmo nas ocupações de baixo *status* social.

Eles têm como objetivo conseguir algo melhor na vida no mundo que vivemos. Essas demandas e desejos dos alunos constituem-se em grandes desafios para os professores que terão de recebê-los e saber envolvê-los na dinâmica de estarem presentes na sala de aula (que bem conhecemos, geralmente de condições precárias, em todos os aspectos), todos os dias, o que exige dele ser capacitado ou se capacitar.

Porque os alunos que ali chegam, grande parte deles está em busca de algo novo para suas vidas, outros para tentarem esquecer os problemas: como repetência, violência familiar, envolvimento com drogas e outros fatores do dia a dia. Nesse momento, esses alunos precisam de apoio, até mesmo para se sentirem familiarizados com a escola e todos que a compõem, chegando à maioria das vezes a perder esse sentimento de fracasso, quando encontra apoio, como nos reforça Brunel (2004 p. 21-22):

“Reconhecer que esses jovens possuem capacidades individuais e criativas faz com que eles adquiram novamente um sentimento de pertença ao espaço escolar, ...”. Esse reconhecimento tem ajudado muito as crianças e jovens a permanecerem na escola e a se sentirem mais à vontade no ambiente escolar. (BRUNEL, 2004 p. 21-22):

Para que o ensino de História não se transforme em um ensino frio e autoritário, o professor deve tomar como ponto de partida os conhecimentos prévios do aluno, conhecer sua realidade, resgatando sua cultura, interligada à ampliação dos conhecimentos científicos, ou melhor, o professor estará partindo do concreto para o abstrato, tornando mais compreensível os conceitos e outras abstrações teóricas que fazem parte dos diferentes conteúdos das disciplinas.

Com isso, o professor também estará abrindo espaço para a compreensão crítica, tanto das informações e dos conteúdos abordados em sala de aula, quanto dos que estão presentes na sociedade e expostos na mídia. Por isso, faz-se necessário como diz Piconez (2002, p.36):

Desenvolver conteúdos que sirvam para despertar habilidades como: pesquisar, ler, experimentar, criar alternativas próprias, questionar, conviver com ideias diferentes, analisar contradições, usando o aluno não como objeto da aprendizagem, mas como parceiro da construção de conhecimento. (PICONEZ, 2002, p.36)

Desta maneira, o professor na disciplina de História estará partindo da reflexão sobre sua ação educativa, adotando uma prática social voltada para transformação da realidade, mediante a produção e a transmissão de conhecimentos. O que não significa reconhecer diferenças nesses sujeitos que os discrimine.

É importante fazer sim, ou reconhecer que essas crianças e jovens muitas vezes têm necessidades diferentes, mas não significa baixar o nível das aulas, sob a suposição de que não têm nível intelectual e cognitivo para compreender assuntos mais complexos. Pensamos que esses sujeitos devem ser educados segundo a complexidade do mundo atual, mas respeitando as possíveis lacunas que trazem a sua cultura etc.

Assim, essa transformação só será possível, se a escolha dos objetivos de ensino pelo professor na disciplina de História oriente a seleção dos conteúdos e métodos a serem utilizados visando propiciar aos alunos uma sólida formação para sua intervenção na prática social. O que exige do coletivo da escola muitos momentos de planejamento, de discussão e de estudos, inclusive.

3 ANIMAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Ao trabalharmos a animação como instrumento de ensino, estamos incluindo a ludicidade na sala de aula como ferramenta didática. O lúdico é uma peça importante do processo de ensino, mas não se limita exclusivamente a essa função. É algo amplo e como visto durante todo esse processo é utilizado tanto para fins acadêmicos para fins de entretenimento das crianças. Contudo, por estarmos trabalhando aqui com processos acadêmicos, trabalharemos apenas a via que trata da ludicidade como ferramenta de fortalecimento do processo de ensinoaprendizagem.

No mundo em que vivemos, cada vez mais as imagens chamam a atenção. Toda mídia e publicidade busca angariar atenção através de recursos visuais, e assim deve acontecer com a educação: ela deve se valer dessa maravilhosa ferramenta para chamar a atenção dos alunos para a educação. Todavia, isso não é uma prática nova, já no início do século XX, o empresário e inventor Thomas Alva Edison, utilizava esse recurso para ensinar seu neto:

Edison realizou vários filmes sobre física, química e história natural para a educação de seu neto. O sucesso deste empreendimento intensificou as produções neste setor fazendo surgir no início do século XX inúmeras companhias voltadas para produzir e distribuir filmes educativos. (FARIA, 2011, p.15)

Vemos na citação acima que foi através do próprio Edison que a grande mídia decidiu investir em vídeos educativos, uma vez que os vídeos do inventor tiveram grande sucesso. Com a tecnologia daquele tempo, não podíamos chamar uma aula gravada de uma atividade lúdica, uma vez que era apenas a reprodução de conteúdo, porém a forma visual como esse conteúdo era transmitido era a parte lúdica da história, uma vez que no começo do século XX assistir um vídeo gravado era uma atividade de prazer e diversão.

Com o passar dos anos e o avanço das tecnologias, passaram-se a utilizar a outras formas de chamar a atenção do aluno, o cinema, também foi utilizado como ferramenta didática e que servia para prender a atenção dos alunos e desenvolver neles senso crítico a respeito da arte e da sociedade como um todo.

[...] ver filmes, tendo como objetivo construir conhecimentos e para a ampliação de sua capacidade de julgamento, partindo do princípio de que o cinema é umas das mais importantes artes visuais da atualidade, com um

imenso poder de atração e indiscutível potencial criativo (DUARTE, 2009, p.82).

Definimos o lúdico como uma proposta pedagógica ampla que precisa ser definida com olhares pedagógicos e enriquecedor da bagagem cognitiva. É preciso à presença dos jogos que realmente contribua para aprendizagem e mudança o aluno. É necessário que ao trabalhar com a ludicidade tenha-se a visão de positividade, de que o lúdico representa peça importante e eficaz no processo de ensinoaprendizagem, quando direciona sentido ao aluno, quando há participação e envolvimento de todos. Deve-se escolher bem quais jogos e brincadeiras realmente tem a capacidade de contribuir efetivamente na vida acadêmica dos estudantes, e deve-se destacar em qual aspecto essa atividade lúdica vai contribuir, em qual área da criança atuará, quais os benefícios que serão colhidos através delas e se as metas preestabelecidas realmente serão cumpridas.

O uso da ludicidade nos desenvolvimentos de características físicas, motoras e intelectuais não é uma exclusividade da educação infantil. Uma atividade lúdica quando bem trabalhada e planejada deve atender a todos estes quesitos em pessoas de qualquer idade, todos devem poder alcançar os objetivos estabelecidos através da ludicidade.

Dando sequência a nossa discussão, ao contexto da ludicidade, Santos (2007, p.12) vem acrescentando e positivando a presença do lúdico no ambiente educacional, afirmando que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 2007, p.12)

O lúdico motiva os alunos, incentiva-os, faz com que os mesmos se doem, se concentrem, se agrupem para realizar a proposta sugerida pelo professor. O lúdico é um poderoso instrumento que facilita a compreensão da aprendizagem, do envolvimento e da participação nas ações e das propostas que envolvem ludicidade no contexto educacional.

Podemos, portanto, utilizar o lúdico não somente como uma ferramenta de aprendizado do aluno, mas uma excelente ferramenta facilitadora para os professores e pedagogos, através da ludicidade os professores podem passar a turma assuntos

que até então este sentia dificuldade de passar ou que a turma tivesse dificuldades em aprender.

A proposta pedagógica da escola precisa ser fundamentada com base nos princípios educacionais elencados na LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, lei 9.394/96 e como rege a nossa carta magna, a Constituição Federal – CF de 1988, que buscam garantir e assegurar uma educação de qualidade, com ênfase nos princípios de igualdade, justiça, saúde e lazer.

Assim a ludicidade está amparada pelas leis em vigor em nosso país, sendo necessário a inserção de uma educação humanizadora a ludicidade se torna um instrumento também para que se cumpra essa proposta que primeiramente foi pensada e idealizada pelo patrono da educação brasileira o saudoso Paulo Freire.

Entretanto, a escola precisa assegurar em seu currículo ações e projetos que assegurem as crianças, aos educandos momentos de descoberta, momento prazeroso que estimulem o conhecimento do aluno. O lúdico dá esta oportunidade de aprender se divertindo, de aprender compartilhando, de aprender com os laços de amizades, de cumplicidades, de troca de informações. Jogar e brincar são duas vertentes importantíssimas para conduzir aprendizagem e crescimento a vida da criança.

Conforme os ensinamentos de Gross (2007, p. 44) vejamos a sua visão com relação à ludicidade no contexto educacional e na vida do ser humano, partimos para a compreensão:

A ludicidade é uma ocorrência de todos os tempos, é parte integrante da vida de todo ser humano, mas também é um problema que surge e deve ser estudado e orientado como um dos aspectos fundamentais da estrutura social. Ela é tudo quanto diverte e entretém o ser humano e envolve uma ativa participação. Processa-se tanto em torno do grupo como, das necessidades individuais. (GROSS, 2007, p. 44)

Baseado nesta afirmativa, podemos compreender que o lúdico é uma forma de desencadear o processo educacional e o processo formativo da personalidade do ser humano, portanto, é necessário que se tenha visão clara e objetiva da importância da ludicidade para o desenvolvimento do ser humano. Jogar apenas para passar o tempo e brincar sem propostas e sem objetivos não contribuem de forma eficaz para o ser humano.

O lúdico assume uma oportunidade grandiosa no trabalho do professor em sala de aula, o contato com o brinquedo, a troca de diálogo entre os colegas e participação ativa de todos oferecem espaços para construção da aprendizagem. É nesta direção que reforçamos ainda mais a importância da ludicidade na sala de aula.

O ato de brincar é uma atividade espontânea da criança, é inata, ela consegue brincar com qualquer objeto a sua imaginação é fértil, por isto é que precisa de um bom profissional que esteja habilitado para proporcionar conhecimentos e oportunidades aos alunos, estimulando o gosto em aprender e buscar coisas novas.

O bom profissional eleva a qualidade do ensino na escola, motiva seus alunos e colegas de trabalho, portanto, cabe ao professor, gestor, pedagogos e funcionários realizar um trabalho bem feito e bem elaborado. Todos que compõe a escola têm a obrigação de desenvolver um trabalho de qualidade. Todos tem a obrigação de saber desenvolver uma boa atividade lúdica e que possa cumprir o que a ludicidade se propõe que é de assegurar a qualidade do ensino, a boa interação entre a turma e o professor e principalmente cumprir os objetivos de educar o cidadão enquanto estes passam por um processo de divertimento, a boa atividade lúdica deve, portanto atender as necessidades para as quais elas foram desenvolvidas, devem atingir as metas com a qualidade e a eficiência previamente estabelecidas.

4 UTILIZAÇÃO DAS ANIMAÇÕES NO ENSINO DE HISTÓRIA

O intuito desta pesquisa é de levantar suporte para a inserção de tais animações no ensino da história, para isso, se faz necessário que o professor saiba avaliar a animação e retirar dela qualquer informação textual, visual, oral... seja ela qual for, que remeta ao assunto que será abordado com a animação em questão.

Castro; Bonow; Lucas (2002), afirma que:

O professor deve agir e interferir nessa relação do aluno com a imagem, estimulando o seu potencial de crítica. Esta é a obrigação que se tem, de criar condições para poder ressaltar, esclarecer, instigar, à luz das referências já existentes, os conhecimentos adquiridos que permitam a leitura da película. Os conhecimentos aprendidos em aula servirão como base para o acompanhamento da atividade. Os alunos deverão utilizar essas referências quando se confrontarem com a “verdade histórica” transmitida no filme. (CASTRO; BONOW; LUCAS. 2002. pp. 170)

Na animação em questão, como dito em sua análise no item acima, fica evidente que retrata o passar dos anos e como as lembranças podem ser perdidas, a animação destaca a perda de memórias e relatos históricos da vida de um cidadão que ficaram submersas no fundo das águas que atualmente compõe aquele local.

Ao mergulhar no fundo das águas ele visita também o fundo de sua memória, revivendo momentos passados em sua mente e voltando pouco a pouco os anos que foram vividos. Ao retornar em sua própria história o indivíduo traz em sua memória a história de outros personagens, no caso em questão, sua família. A animação deixa evidente o quão importante são os traços da história, o quanto um local ou um objeto pode conter de informação e quão útil eles podem ser para revivermos situações vividas no passado.

É necessário que se tenha bem definido o que é fonte histórica, (Barros 2011) afirma que:

“Fonte Histórica” é tudo aquilo que, produzido pelo homem ou trazendo vestígios de sua interferência, pode nos proporcionar um acesso à compreensão do passado humano. Neste sentido, são fontes históricas tanto os já tradicionais documentos textuais (crônicas, memórias, registros cartoriais, processos criminais, cartas legislativas, obras de literatura, correspondências públicas e privadas e tantos mais) como também quaisquer outros que possam nos fornecer um testemunho ou um discurso proveniente do passado humano, da realidade um dia vivida e que se apresenta como relevante para o Presente do historiador. (BARROS, 2011, p. 1).

O professor de história deve se atentar a essas informações, a cada detalhe da animação e como esta pode ser útil em seu cronograma curricular, é necessário que antes de disponibilizar a animação a turma o professor possa introduzir aos alunos o conteúdo que estes devem observar na animação em questão. Caso a animação seja passada de forma aleatória, descontextualizadas e sem uma breve explicação de qual seu foco, os alunos certamente se perderam no contexto da história e deixarão de ver o seu lado relevante para o ensino da história. CARMO (2009) afirma que:

Com a educação formal cada vez mais em crise, é necessário que o professor exerça inúmeras atividades diferenciadas, para que torne a aula mais atraente e que consiga fazer com que os alunos tenham maior interesse pela matéria. Então, é preciso que se tenha um conhecimento histórico prévio sobre a época e o tema a ser abordado nos filmes, e além do mais, o professor terá de analisar também sobre o contexto histórico no qual o filme foi produzido e dirigido, para que estes profissionais da educação consigam transmitir a seus alunos o que é “verdade histórica” e o que é inverossímil, ou seja, produzido para o cinema. (CARMO, 2009, p.2)

O autor destaca ainda mais a necessidade de o profissional da educação de história se atentar aos detalhes que se unam a seu planejamento curricular, para que o professor possa levar aos alunos uma animação didaticamente útil, da qual possamos retirar dela ensinamentos para a área estudada, se faz necessário também que o professor confirme os fatos de estudo com a literatura para que saiba discernir o que realmente é informação histórica do que é fictício.

4.1 ANÁLISE DO CURTA-METRAGEM ANIMADO WALL-E



WALL-E, é um curta-metragem de 98 minutos produzido no ano de 2008, no qual o personagem principal o Waste Allocation Load Lifter Earth-class – Wall-E, é um

robô que habita a Terra num tempo muito distante, anos e anos no futuro, por sinal, este é o último robô a habitar o planeta terra.

O curta mostra a realidade de nosso planeta 700 anos à frente, demonstrando o resultado do capitalismo e da industrialização, tanto que o personagem principal, o robô Wall – E é programado para juntar o lixo deixado pela humanidade. Meio solitário, Wall – E, desenvolve uma curiosidade gigante e passa a explorar todo o lixo deixado pela humanidade, até que um dia ele se depara com uma sonda, chamada EVA, o robô se apaixona pela sonda e há todo um desenrolar da trama.

A crítica educacional especializada classifica o curta como uma obra que pode ser utilizada em sala de aula, Mariana Araguaia (2010) em artigo publicado no site canal do educador elenca alguns pontos a serem trabalhados em sala de aula tendo o curta metragem como base, são eles a responsabilidade social com o lixo e resíduos produzidos ao longo de todos os anos da humanidade, a histórica responsabilização do encaminhamento dos dejetos da humanidade e sua consequência para o futuro.

O filme também busca levar o telespectador/aluno a refletir a respeito das atitudes capitalistas e industrializadas vividas na atualidade e sua consequência para o planeta terra. O professor de história ciente dessas questões do filme deve se atentar e levar a turma a refletir a respeito do processo histórico do capitalismo e da industrialização e como estes já causaram danos irreparáveis ao nosso planeta ao longo dos anos. Ao assistir esse filme em sala de aula o professor deve induzir os alunos a refletirem o quanto as ações antrópicas já interferiram no nosso meio ambiente e se é desejo de os alunos continuar com esse processo, até hoje, constante de mudança no nosso meio, ou se pretende tomar atitudes diferentes para que o nosso futuro não seja o retratado no curta.

Vejamos o que diz Mimesse (2004) a respeito da obra:

No mundo atual, onde o sistema de produção industrial impera, é possível também identificar este discurso, que pode ser visto no filme *Wall-E*. A película mostra uma industrialização tão exagerada que acabou transformando o mundo todo em um grande lixão. O filme acaba mostrando conceitos que podem ser apresentados para que os alunos compreendam melhor as transformações econômicas e sociais que os movimentos de urbanização e industrialização fizeram ao redor do mundo. [...] A história do filme nos mostra os danos que podem ser causados com a industrialização se não forem tomadas medidas preventivas. Estamos vivenciando uma época de mudanças no pensamento sobre o meio ambiente, pois as mudanças climáticas que estão ocorrendo fizeram com que governos e sociedades discutissem o modo como os bens estão (MIMESSE, 2004 ,p.1174)

A autora deixa claro o lado histórico da animação, levando o educador a pensar sobre o processo industrial e induzir sua turma a avaliar esse aspecto durante a apreciação da animação, são diversos os conceitos históricos que podem e devem ser trabalhados partindo desta animação, a autora, em certa parte de sua pesquisa compra a animação ao filme “Tempos Modernos” de Charles Chaplin, e como esse filme pode ser trabalho em conjunto com a animação para descrever o processo de industrialização ao longo dos anos e suas consequências no passado, no presente e no futuro.

4.2 ANÁLISE DO CURTA-METRAGEM ANIMADO ALIKE



A animação Alike é um retrato da sociedade contemporânea. Neste curta o personagem principal é educado pelo seu pai e pela sociedade na qual está inserido, durante o processo da educação do pequeno pode-se constatar que tantos deveres atribuídos a criança acabam por limitar a sua criatividade.

O curta é uma sátira ao método de ensinoaprendizagem empregado na nossa sociedade na qual o ser humano é simplesmente treinado para aprender e repetir ações ditas como corretas, todavia, essa situação acaba por deixar de lado a humanidade do educando.

É notória no curta que a percepção de que os métodos convencionais têm limitado a criatividade do ser humano, as regras impostas pela sociedade acabam limitando e tornando-o um ser infeliz e sem uma razão que lhe torne feliz. Um dos principais propulsores da educação mais humanista foi Paulo Freire, em seus ensinamentos, Freire afirma que:

O homem está no mundo e com o mundo. Se apenas estivesse no mundo não haveria transcendência e nem se objetaria a si mesmo. Mas como pode objetivar-se, pode também distinguir entre um eu e um não-eu. Isso o torna como um ser capaz de relacionar-se; de sair de si; de projetar-se nos outros; de transcender. Pode distinguir órbitas existenciais distintas de si mesmo. Essas relações não se dão apenas com os outros, mas se dão no mundo e pelo mundo (FREIRE, 1979, p.30)

Assim como trata a citação acima, é natural da humanidade que este se coloque no local do próximo e sinta-se como o próximo, assim aconteceu com o personagem principal do curta, esse se coloca na posição do próximo e aprende com isso, assim como a citação de Freire, a animação mostra que a educação de fato se dar quando há o encontro entre o ser e o mundo, quando este está no mundo e se sente inserido no mundo.

4.3 ANÁLISE DO CURTA-METRAGEM ANIMADO A CASA DE PEQUENOS CUBINHOS



A casa de pequenos cubinhos é uma animação japonesa criada por Kunio Katō em 2008. Ganhou o Oscar de melhor animação no ano seguinte, em 2009. O curta-metragem retrata a história de um senhor de idade que mora em uma cidade no nível do mar que vai sendo tomada pela água com o passar dos anos.

A Casa de Pequenos Cubos trata da história de um velho viúvo e solitário que mora em uma cidade que foi inundada e continua a submergir na água, cujo nível não para de subir, obrigando os moradores da cidade — ou pelo menos os que decidiram continuar a vida ali — a construírem sempre um andar a mais e mudarem-se para lá, deixando, contudo, um alçapão em cada andar que servia para pescar. (SOBRINHO, 2015)

A animação é de cunho reflexivo dramático e leva o telespectador a desenvolver uma memória afetiva, além disso desperta no telespectador um senso social mais apurado, certamente o nome da animação é devido ao formato da casa que é formada empilhando tijolos em formas de cubos, além da forma da casa ser cubica.

Sobrinho (2018) destaca que:

A obra de Kunio Katō levou o Oscar de Melhor Animação no ano de 2009 e se tornou um clássico instantâneo tanto no formato curta-metragem quanto no gênero de animação. Motivos para isso não faltam, de fato. Com traços simples, mas cuidadosos, tonalidades que variam do amarelo ao verde (separando o passado e o presente) e uma trilha sonora minimalista e extremamente delicada, a obra do animador japonês consegue se comunicar com o mundo contemporâneo com uma desenvoltura admirável. Katō é econômico e nos pede apenas 13 minutos para transmitir uma mensagem que ecoará na cabeça do público por muitas horas.

Como vimos, o crítico destaca a capacidade de transmitir muito em pouco tempo e tocar o telespectador que passa a refletir sobre o que viu e o que passou. O curto tema capacidade de deslocar no tempo aquelas pessoas que lhe assiste, fazendo com que essas passem a considerar as experiências vividas no passado.

O tema da solidão é central no curta-metragem, e sua riqueza e complexidade podem facilmente ser entregues à banalidade melodramática, principalmente na linguagem cinematográfica. E, respeitar a delicadeza desta temática a fim de lhe dar verossimilhança em uma projeção imagética, artística ou fílmica é sem dúvida o principal mérito a ser dado à Kunio Katō, diretor e roteirista da animação, algo visto de forma semelhante em outros curtas-metragens como *Le cyclope de la mer* (1999) e o brasileiro *O Céu no Andar de Baixo* (2010), que trabalham com estórias voltadas ao tema do isolamento e ostracismo. (ARAUJO, 2014).

Como vimos no crítico acima, existem muitas outras animações capazes de formar e fazerem os alunos refletirem a respeito da sua função na sociedade, dentre elas algumas animações brasileiras, o professor ao decidir usar a animação como forma pedagógica deve, antes de mais nada, estar preparado para refletir a respeito da sociedade e da função social do ser humano, a maioria das animações citadas acima tem a função de levar o ser humano a refletir sobre seus princípios.

“A Casa de Pequenos Cubinhos” ainda não extrapola no bom senso ao nos envolver numa curtíssima viagem, que nos ensina o valor das nossas experiências afetivas que irão se tornar memórias no tempo adiante, no futuro, no devir. Ou seja, a obra (que de pequena só tem o tempo de duração mesmo) vai se utilizar de alguns símbolos fortes para nos apreender essa

lição, como o mergulho para a recuperação da memória e a lentidão do trabalho de construção, tijolo a tijolo, para nos remontar às nossas histórias de vida. (MOREIRA JUNIOR, 2013)

É importante que o ser humano desenvolva um senso crítico durante sua formação acadêmica e é função da escola desenvolver esse senso crítico. Para entender melhor a utilização de animações na escola, é necessário que antes de mais nada, se entenda o que é a função social da escola.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1999, p. 40) o "Estado tem o dever de garantir padrões mínimos de qualidade de ensino definido como a variedade e quantidade mínimas, por aluno, de insumos indispensáveis ao desenvolvimento do processo ensinoaprendizagem".

É dever do Estado a garantia do padrão de qualidade de ensino do aluno, devendo está atento para as necessidades dos mesmos, pois eles permanecem um bom período do dia na instituição escolar, portanto, o local deve oferecer conforto ao mesmo, proporcionando um ambiente que possa promover uma melhor qualidade de ensino, aprendizagem e convívio social.

Acredita-se que o processo de ensino e aprendizagem possui relação direta com a infraestrutura do ambiente escolar, uma vez que é um espaço de vivência do aluno, sendo, portanto, essencial existir uma harmonia entre infraestrutura e pedagógico (PRESCOTT apud ELALI, 2003)

É dever da escola oferecer aos educandos um ensino de qualidade, assim comprometendo-se com o processo de ensino e aprendizagem e com o seu bem-estar, contribuindo também com a formação plena de cada um, tornando um atuante pensante e crítico, que faça a diferença a comunidade escolar e fora dela.

A escola se constitui em um dos principais meios que a criança se socializa, assim exerce uma função primordial, trata-se do espaço onde a criança irá interagir com outros adquirindo conhecimentos e sentimentos. (LIMA apud ELALI, 2003)

A escola é uma das principais portas que se abre na vida da criança, onde a socialização vai ser um dos principais objetivos para uma boa interação com os colegas, professores e todos que fazem parte da escola, tendo a função de adquirir conhecimentos e sentimentos para a vida escolar e fora dela.

A criança passa parte de sua vida no ambiente escolar, não somente para receber conhecimentos teóricos, mas para se socializar com as demais pessoas que fazem parte desse convívio. Deste modo, o ambiente escolar deve ser organizado de

forma que atenda todas as necessidades do aluno, sejam elas sociais, cognitivas ou motoras.

Para a aprendizagem fluir dentro da escola é preciso que os conteúdos trabalhados sejam lecionados de forma contextualizada, estabelecendo ligação o dia a dia do aluno envolvendo práticas pedagógicas com diferentes metodologias, em algumas vezes sendo introduzido dentro da sala de aula a pedagogia tradicional e técnicas, conforme nos lembra Saviani: ele afirma que a pedagogia tradicional “se inspira diretamente na concepção humanista tradicional de filosofia da educação” (SAVIANI, p. 382, 2007).

Então o papel da escola tradicional era precisamente fazer com que o aluno crescesse pelo seu próprio mérito, com basear no que professor lhe tinha repassado. O conhecimento era absorvido de forma mecânica, fria e repetidas, de forma que aluno sempre seria aluno, que deveria apenas receber os entendimentos e por si só ampliar, professor era sempre o dono do saber e do conhecimento.

Um dos momentos principais nessa animação é quando o personagem principal decide mergulhar em busca de seu cachimbo, todavia, o mergulho se dá em suas memórias, é nesse instante em que o profissional da educação pode se valer de seus conhecimentos para induzir os alunos a respeito da memória histórica e de toda a importância que o passado tem sobre nossa posição atual.

Através do momento em que o senhor revive suas memórias o educador pode levar os alunos a reviverem a história, a começar da história pessoal de cada um e ir se abrangendo aos poucos até que este tenha passado por toda a história da humanidade.

4.4 ANÁLISE DO CURTA-METRAGEM ANIMADO 9 – A salvação



Esta é uma animação do ano de 2009 que tem como personagens principais bonecos de pano e robôs com inteligência artificial, estes robôs foram desenvolvidos

entre a década de 30 e a segunda guerra mundial, na Alemanha. O enredo se desenvolve em um cenário pós-apocalíptico, os robôs com inteligência artificial estavam sendo programados para produzir um exército de robôs que levasse a Alemanha a vitória da segunda guerra mundial, todavia, por ser uma inteligência artificial, o robô, que na animação é conhecida como CEREBRO, detecta que está sendo utilizada para causar a destruição e se revolta contra a humanidade. Após essa revolta, os robôs se revolucionam contra a humanidade e passam a buscar a exterminar toda a vida humana da terra.

Os bonecos de pano, foram criadas pelo mesmo cientista que criou o CEREBRO, o cientista deu sua alma aos bonecos e deixou com eles a missão de parar os robôs e retomar o controle da terra, com essa missão os bonecos começam uma luta contra os robôs até alcançarem a vitória.

Como é visto no enredo acima, esta animação se passa em uma época muito importante da história universal e trata de forma direta em seu enredo a segunda guerra mundial e a luta da Alemanha pela soberania. Ao incluir essa animação nos conteúdos programáticos para as aulas o professor deve filtrar as informações que são verdades daquilo que é ficção e antes de apresenta-la a sala de aula para que os alunos possam entender e buscar as informações que realmente são verdades históricas. (CASTRO; BONOW; LUCAS. 2002).

São muitos os elementos históricos retratados na animação, todos estes devem ser explorados pelo professor de história para retratar a segunda guerra e tudo o que ela causou. Podemos observar o que a crítica comentou a respeito do filme:

Os monstros que acabaram com o planeta são versões parodiadas dos nazistas e o mundo que 9 explora quando sai daquele quarto é bastante similar ao que vemos em fotos da Europa destruída depois da Segunda Guerra Mundial. (FORLANI, 2014).

O crítico avalia os personagens como uma sátira ou paródia do que foram os nazistas e afirma que os cenários encontrados no filme, são uma reprodução a Europa na época da segunda guerra mundial. Detalhes como estes são imprescindíveis na discussão em sala de aula após a apreciação do curta.

É preciso que a atividade escolar com o cinema vá além da experiência cotidiana, porém sem negá-la. A diferença é que a escola, tendo o professor como mediador, deve propor leituras mais ambiciosas além do puro lazer, fazendo a ponte entre emoção e razão de forma mais direcionada,

incentivando o aluno a se tornar um espectador mais exigente e crítico, propondo relações de conteúdo/linguagem do filme com o conteúdo escolar. (NAPOLITANO, 2010, p.15)

Vale ressaltar, como afirma o autor acima, que todas as animações utilizadas e sala de aula devem ser selecionadas de acordo com sua aplicação no conteúdo programático e todas as animações utilizadas devem ser mais que uma opção de entretenimento, deve ser uma ferramenta lúdica que traga consigo conhecimento sólido a respeito da temática que deve ser trabalhada em sala de aula com a animação em questão.

Pode-se destacar passagens significativas no decorrer do curta que nos leva a refletir sobre ocasiões que outrora aconteceram em nossa história, tais momentos podem ser destacados quando a inteligência artificial, que é a principal antagonista do filme, tem a função de criar um exército suprematista para dominar os demais povos tidos como “inferiores”. De forma clara, esta parte da animação faz alusão direta ao ditador Adolf Hitler e todo o movimento nazista, por essa razão, essa animação é considerada uma sátira a episódios fatídicos de nossa humanidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a conclusão desta pesquisa investigativa diante da inclusão das animações no processo de ensinoaprendizagem direcionadas a disciplina de história, constatou-se os desafios, resistências com a implantação das tecnologias digitais e seu desenvolvimento nas escolas, através do levantamento bibliográfico feito. Mesmo tendo um crescimento significativo de acesso por parte dos alunos inseridos no contexto de nativos digitais, os planejamentos educacionais não são direcionados para essa inclusão, por não existir recursos tecnológicos disponíveis nos ambientes escolares, assim como a formação continuada para os professores.

Para que os resultados e análise da nossa pesquisa investigativa fosse exitosa, tivemos corroboração de alguns teóricos. Na primeira etapa deste Artigo foi realizada um embasamento teórico para entender e discutir a importância da animação para o ensino e como incorporá-la ao ensino de história, a evolução dos gêneros textuais com inclusão tecnológica e animações diante da sociedade que deveria ter adentrado aos espaços escolares, diferente do que ocorreu com os alunos, estão conectados através das linguagens digitais disponíveis pela comunicação de massa.

A animação utilizada em sala de aula seria o meio atrativo para incluir como auxílio na aquisição de conhecimento, tendo uma estratégia tecnológica para ser desenvolvida em sala de aula e que possibilitasse o aluno o interesse em participar das aulas.

A Animação é um caminho, um método, apresentado para incluir os recursos tecnológicos, numa metodologia didática, uma ferramenta de construção de atividade interativa com acesso à internet, o aluno como protagonista na participação no processo, estará incluído os conteúdos das áreas do conhecimento digital, será legitimado com resultado final.

Ao longo dos tempos a educação passou por significativas transformações quanto ao campo teórico e diante das práticas pedagógicas, mas essas transformações não atingiram os recursos tecnológicos aplicados em sala de aula. Continuam sendo a lousa, a linguagem oral como transmissão de conhecimento do professor para o aluno, o livro didático e recortes de gêneros textuais, ampliam-se com a TV ou um aparelho de som para utilização de mídias. É o modelo tradicional que continua legitimando as práticas pedagógicas. É preciso reconhecer que os tempos mudam.

É necessário que os futuros educadores tenham o compromisso de iniciar os primeiros passos rumo ao futuro da inclusão das tecnologias educacionais de fato, uma vez que as metodologias presentes não são capazes de, por si só, substituir a educação tradicional, aplicando metodologias como da animação proposta nesta pesquisa para sanar essa deficiência em relações as tecnologias digitais com a participação recíproca dos alunos.

Em pleno contexto, de nativos digitais os alunos não podem receber um ensino voltado para uma época que os seus professores foram ensinados e sim, que seus professores estejam capacitados, buscando capacitação e conhecimento para as novas tecnologias. Por fim, quando os profissionais da Educação estiverem cientes do poder que essas tecnologias digitais fazem na vida dos seus alunos, e que elas podem contribuir em suas práticas pedagógicas, estarão conectados, evoluídos, interativos e aptos para avaliar sua prática pedagógica significativa e de inclusão digital.

Zootopia - Essa Cidade é o Bicho (2016), Divertida Mente (2015), O Gigante de Ferro (1999) e O Menino e o Mundo (2015), são exemplos de mais animações que tem uma finalidade pedagógica e que podem ser utilizadas como ferramentas didáticas em sala de aula.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRE, Marli Eliza Dalmazzo Afonso; PASSOS, Laurizete. **Avaliação escolar: desafios e perspectivas.** In CASTRO, Amelia A. Domingues; CARVALHO, Anna Maria Pessoa. (Org.) Ensinar a ensinar. São Paulo, 2001.

BEZERRA, M. A. **Ensino de língua portuguesa e contextos teórico-metodológicos.** In: DIONISIO, A.; MACHADO, A.; BEZERRA, M. A. (Orgs.). Gêneros textuais e ensino. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação.

BRASIL. Constituição (1988) **Constituição: República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Decreto-Lei 2.208, de 17 de abril de 1997. Regulamenta o § 2º do Art. 36 e os Arts. 39 a 42 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. 1997. Disponível em: >. Acesso em: 10 maio de 2019.

BRUNEL, Carmen. **Jovens cada vez mais jovens na educação de jovens e adultos** / Carmen Brunel. _ Porto Alegre: Mediação, 2004.

CASTRO, Nilo. BONOW, Stefan. LUCAS, Tais. **Imagens da história na indústria cinematográfica.** In: Ensino da História: Formação de Professores e cotidiano escolar. Porto Alegre: EST, 2002, p.164; p.169-170

CRUZ, G. D. T. **Fundamentos teóricos das ciências humanas: História.** Curitiba IESDE, 2003

DUARTE, J. **Comunicação pública.** São Paulo: Atlas, p. 47-58, 2007.

_____. **Comunicação Pública: estado, mercado, sociedade e interesse público.** São Paulo: Atlas, 2009.

ELALI, G. V. M. A. **O ambiente da escola: uma discussão sobre a relação escola-natureza em educação infantil.** 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/epsic/v8n2/1904>>. Acesso em: julho/2019.

FONSECA, Eneida Simões da. **O atendimento escolar no ambiente hospitalar.** São Paulo: Memnon, 2003.

FREIRE, P. **Conscientização: teoria e prática da libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire.** São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

GROSS, D. G. FARENCENA, E.Z. P. **Ti-Bum: Mergulhando na corporeidade e Ludicidade a luz da educação física infantil.** Fundação UNIRG - Faculdade UNIRG. Gurupi-To, 2007. Disponível em

www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/...01/visit.php?cid acesso em 05 jul. de 2019.

PICONEZ, Stela C. Berhtolo. **A prática de ensino e o Estágio Supervisionado**. 5ª ed. Campinas, SP: PAPIRUS, 2000.

PINSKY, Carla Bassanezi; PEDRO, Joana Maria. **Igualdade e especificidade**. In: SINGER, Paul (org). A história da Cidadania. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2002, p.265-305.

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SAVIANI, Demerval. **História das idéias pedagógicas no Brasil**. Campinas: autores associados, 2007.

Vídeos

WALL-E, dirigido por Andrew Stanton, 2008

<https://www.youtube.com/watch?v=f2lVNcaqtiQ>

A CASA DE PEQUENOS CUBINHOS, Criado por Kunio Katō, 2008

https://www.youtube.com/watch?v=jUVhV1_px6js&t=23s

9 – A SALVAÇÃO, dirigido por Shane Acke, 2009

<https://www.youtube.com/watch?v=9xxmTYJx02o>

ALIKE, dirigido por Daniel Martínez Lara e Rafa Cano Méndez, 2015.

https://www.youtube.com/watch?v=PDHlyrfMI_U