

A Contribuição dos Elementos Narrativos da Animação Infantil para a Construção da Aprendizagem Infantil na Pré-Escola¹

Felippe Costa Arnoso LEITÃO²
Leonardo Sávio Lima Soares da SILVA³
Rosa Cândida Nascimento de MIRANDA⁴
Rafaela Carine Soares de LIMA⁵
Tatiane Gonçalves de LIMA⁶

Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP, Recife, PE
Sociedade Pernambucana de Cultura e Ensino – SOPECE, Recife, PE

RESUMO

O presente artigo tem como propósito analisar a importância dos elementos contidos nas animações infantis para a construção da aprendizagem de menores entre um a cinco anos de idade na fase pré-escolar. Para isso, foram analisadas as animações infantis que mais possuem como foco ensinamento didático, e podem auxiliar no desenvolvimento das crianças na pré-escola, bem como as animações que procuram o entretenimento (onde o nível de conteúdo didático é mínimo ou quase inexistente). Para tanto, foram realizadas pesquisas em livros relacionados às técnicas do audiovisual infantil voltadas para a educação e os livros e artigos que exploram os elementos presentes nas animações infantis.

PALAVRAS-CHAVE: Animação Infantil; Aprendizado; Elementos; Crianças.

INTRODUÇÃO

Busca a presente pesquisa investigar os estudos relacionados à indústria criativa do audiovisual infantil, procurando compreender o processo de aprendizagem das crianças, a partir dos elementos fundamentais contidos nas animações.

¹ Trabalho apresentado na DT 8 – Estudos Interdisciplinares do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

² Mestrando do Curso de Indústrias Criativas da UNICAP, e-mail: arnoso88@yahoo.com.br

³ Mestrando do Curso de Indústrias Criativas da UNICAP, e-mail: lsaviolima@gmail.com

⁴ Mestranda do Curso de Indústrias Criativas da UNICAP, e-mail: nmirandajornalista1975@gmail.com

⁵ Graduanda do curso de Publicidade e Propaganda 7º Período da UNICAP, e-mail: rafaelasoares473@gmail.com

⁶ Orientadora do trabalho. Mestre em Indústrias Criativas – UNICAP. Professora do Curso de Administração da SOPECE, e-mail: lima.sopece@gmail.com

Com o passar dos anos, foi percebida uma evolução nas animações apresentadas ao público infantil, considerando-se que, por meio dos desenhos animados apresentados até nas escolas, com elementos narrativos bem trabalhados, tais como as cores, a imagem, o som e os movimentos, houve uma evolução na transmissão de mensagens educativas para tal segmento. Com a inclusão das novas tecnologias de comunicação nas práticas recreativas da educação infantil, foi necessário entender como a inserção dos simbolismos trouxeram, por meio do elemento lúdico, a contribuição nas narrativas educativas voltadas para as crianças (BROUGÈRE, 2000).

Este estudo tem por objetivo a análise dos principais elementos narrativos contidos nas animações, que por sua vez, são considerados como fundamentais para o auxílio na construção da aprendizagem e na assimilação do conhecimento. É inegável que o aspecto lúdico apresentado nas animações é capaz de envolver as crianças em um processo de estímulo da imaginação, capaz de gerar sentimentos diversos, resultando assim, em uma fixação da informação assistida. Com isso, apesar desses elementos terem sua participação primordial nas animações voltadas para a educação, o conteúdo apresentado ainda é considerado um dos itens mais bem observados nesse rol de elementos estratégicos, principalmente pelos pais e tutores das crianças com idades de um a cinco anos.

De acordo com Fischer (2002), os desenhos animados podem influenciar a subjetividade das crianças, por este motivo se faz necessária a investigação do tipo de conteúdo produzido nos desenhos, por exemplo. Wells (2008) por sua vez, afirma que o desenho animado, por ser uma mídia inocente não merece o status de influenciador de sua subjetividade, discordando de Fischer (2002). Entretanto, é importante atentar que as mídias de desenhos animados também podem ser direcionadas para o público adulto, daí a necessidade de uma faixa etária para cada tipo de animação.

Ao longo dos tempos, a tecnologia vem se mostrando cada vez mais presente no cotidiano de todas as faixas etárias, e no público infantil a presença de aparelhos tecnológicos, principalmente os móveis, a exemplo de *tablets*, *smarthphones* e *iphone*, são hoje, considerados os primeiros canais de acesso de informação das crianças, representando-os primeiros contatos com a internet. Porém, com relação a este estudo, o quesito tecnológico foi visto de forma superficial, visto que o foco da pesquisa são os elementos contidos nas animações infantis e que os aparelhos tecnológicos são apenas os instrumentos de acesso ao objeto dela.

Com o acesso aos aparelhos tecnológicos fornecidos pelos próprios pais ou responsáveis, foi possível observar que, em muitos lares, as crianças têm uma espécie de “autonomia” quando se trata da escolha do conteúdo pretendido nesses aparelhos, já que, por muitas vezes, são elas que selecionam o que desejam assistir dentro de uma categoria apresentada por essas redes sociais (ex: youtube, Netflix, entre outras plataformas), gerando assim uma certa “liberdade” na hora da escolha do que se deseja assistir.

Em se tratando de criações das animações voltadas para um processo de aprendizado em meio a uma história preparada pelos criadores.

Diante disso, esta pesquisa, por meio de obras como a de Parra e a de Mônica Fantim, procurou investigar alguns elementos que são considerados como fundamentais para o processo de criação, já que a evolução de tais obras se tornaram um mecanismo estratégico no tocante ao aprendizado. A partir daí, foi possível visualizar o aprimoramento desses elementos de grande relevância para o desenvolvimento da linguagem narrativa do conteúdo inserido nesses audiovisuais infantis e que podem transmitir mensagens claras, objetivas e educativas.

Ao lado da identificação dos elementos contidos nas animações que facilitam o processo de construção da aprendizagem, foram percebidos os modelos de animações de audiovisual infantil que mais auxiliam nessa caminhada, uma vez que, alguns desses modelos buscam mais a função do entretenimento, ligado às piadas e às travessuras, tais como o Pica-pau, Tom e Jerry e Pio-pio e Frajola, do que a formação dos saberes úteis pretendidos para uma formação escolar, como A Galinha Pintadinha, O Show da Luna e a porquinha Peppa Pig. Apesar dessa distinção, podemos observar que as animações possuem suas classificações indicativas da idade, contudo, todas elas estão disponíveis nas mesmas plataformas gratuitas da internet, deixando as crianças com uma maior “liberdade de interação”. Finalmente, vale salientar que, todas essas animações estão sujeitas a diversos níveis, quer de alta qualidade educativa, de baixa ou quase inexistente, dessa maneira, reforçando o papel de “fiscal” dos pais ou responsáveis das crianças no que tange ao conteúdo assistido.

OS ELEMENTOS DO AUDIOVISUAL INFANTIL

Os elementos do audiovisual infantil são considerados fundamentais no processo de aprendizagem, principalmente para as crianças na fase da pré-escola, que passam pelo

processo de construção da personalidade e da sua imaginação, sendo esta uma fase de descobrimentos.

A imagem é o aspecto particular em que o “ser” ou um objeto é percebido de maneira a se expor aos diversos julgamentos. A imagem vista por diferentes olhares, podem ser alvo de interpretações diversas, e quando nos referimos a ela como um elemento presente nas animações infantis pode-se citar nesse caso que ela é observada por crianças, que a percebem de diferentes pontos de vista e de forma isolada, gerando suas conclusões. Para Mônica Fantim:

Diante das imagens e dos olhares das crianças, dos pais e dos professores, meu olhar curioso....cruzando e misturando as imagens a partir dos olhares dos outros. Não é fácil olhar o olhar do outro, pois mesmo objetivando em imagens, ele não deixa de ser uma decifração e uma interpretação, que sempre revela e esconde a obra e ao mesmo tempo expressa seu intérprete.(Fantim, Mônica, 2011, p.151)

O autor Nélio Parra, escreve em sua obra que trata das técnicas do audiovisual voltadas para a educação, o exemplo de uma criança no estágio do pensamento intuitivo que experiêcia um processo em que a mesma é submetida a uma série de imagens:

“As crianças do estágio do pensamento intuitivo, submetidas a uma seqüência de imagens, quer sejam projetadas em forma de dispositivos, quer sejam impressas no papel, limitam-se a enumerar os elementos de cada uma, sem demonstrar preocupação em ligar uma à outra, ou em descrever as ações nelas contidas. Essas enumerações podem ser explicadas pelo fato de o pensamento infantil estar ainda presa aos detalhes, não levando em consideração o aspecto global da apresentação.”

Parra ainda diz que:

A enumeração de elementos de uma imagem é um reflexo de “sincretismo” do pensamento da criança. Quando elas se aventuram a descrever as ações, suas descrições ficam, em geral, limitadas a um ou dois detalhes que, freqüentemente, não tem importância no conjunto. Ao ver uma imagem, a criança dá asas à sua imaginação, sem levar em consideração o desenho. (Parra, Nélio & Parra, Ivone, 1985. p.26)

Parra (1985) explica que as crianças menores de sete anos de idade cometem o “erro” de interpretar as imagens isoladamente, sem que elas façam parte de um conjunto presente em um determinado ambiente, e que, só após os sete anos de idade é que a maioria dessas crianças começa a perceber o contexto em que essas imagens estão inseridas.



Figura 1 (Fonte: Youtube)



Figura 2 (Fonte: Youtube)

A respeito de um dos elementos fundamentais para as animações infantis, que é a “cor”, os autores Nélio Parra e Ivone Parra falam a respeito:

O emprego da cor em um visual sempre desperta maior atenção, tornando-o interessante e com um cunho de realismo. A cor contribui para aumentar a eficiência da comunicação. Seu uso indiscriminado pode provocar erros de interpretação e desviar a atenção dos elementos básicos. A cor desperta muito o interesse, mesmo quando empregada de forma decorativa. Quando não se pode usar a cor real em uma ilustração, ela pode ser usada como elemento decorativo, ou para destacar algum aspecto do texto, ou da própria ilustração. (Parra, Nélio & Parra, Ivone, 1985. p.45)

Foi percebido que, as cores são utilizadas de maneiras estratégicas em diversos contextos audiovisuais, os autores acima apresentam o teor de relevância de um único elemento, que dessa maneira nos faz pensar a respeito das estratégias utilizadas pelos criadores para alcançar seus objetivos pretendidos. Parra comenta que:

“A cor é um elemento importante na comunicação gráfica. Sua aplicação correta nos visuais pode ampliar a eficiência da comunicação”.(Parra, Nélio & Parra, Ivone, 1985. p.45)Evidenciando assim a importância desse elemento para comunicação.



Figura 3 (Fonte: Youtube)

DISPOSIÇÃO DE ELEMENTOS, RITMO E O MOVIMENTO

Segundo o autor Nélio Parra, o processo de visualização necessita de um planejamento estruturado e harmônico. O autor conceitua o que vem a ser disposição de elementos e cita alguns elementos básicos que de forma equilibrada vem trazer uma qualidade no processo de visualização:

A disposição de elementos consiste na distribuição dos elementos de uma representação gráfica (Ilustração, cor, textura, letreiro), formando um conjunto harmonioso. Essa disposição de elementos também é chamada de arranjo, composição ou *layout*.(Parra, Nélio & Parra, Ivone, 1985. p.64)

Ainda segundo Nélio Parra e Ivone Corrêa Parra:

O processo de visualização de uma mensagem é, basicamente, mental e não apenas uma série de técnicas. É um processo altamente criativo, envolvendo pesquisa, planejamento, execução e avaliação. (Parra, Nélio & Parra, Ivone, 1985. p.64)

O ritmo de uma animação é o processo responsável pela movimentação da história em sim, sendo este um processo dinâmico e cheio de artifícios intencionais, com o intuito de prender a atenção do público específico. As imagens mudam constantemente num efeito de história continuada num procedimento de corte de imagens quase que imperceptível.

De acordo com Parra: “o ritmo é o movimento visual planejado”.(Parra, Nélio & Parra, Ivone, 1985. p.65)

Dessa forma, pode-se considerar que o processo de gestão sobre a criação de uma animação inclui os principais elementos presentes em uma animação, e que o ritmo em consonância com a movimentação dinamiza o processo de entendimento da informação em que se pretende transmitir.

Com relação à ilusão do movimento, segundo Maria Estela Graça, em sua publicação ao I Simpósio relacionado “A Fusão das Artes nos Cinemas” em Coimbra Portugal. A autora diz que: “O objetivo principal do animador nunca seria a organização do conteúdo gráfico de cada fotograma, em si, mas sim a construção de uma relação de diferenças gráficas entre eles, enquanto seqüência progressiva de intervalos perceptivos na mente do espectador, com o objetivo de produzir uma ilusão de movimento” (Graça, Maria Estela, 2015, p.46)

As trilhas sonoras são fundamentais para as animações, pois elas deixam as animações com sentido lúdico, ou gerando sons característicos que fazem parte de cada uma delas de forma individual, como por exemplo, quando um personagem tem uma idéia, ou quando ele cai, ou mesmo quando se apresenta alegre ou amando, entre outras situações que personificam as histórias e como um elemento fundamental, este tem como função, a obtenção do reconhecimento do seu público. Segundo Lea Zagury (Diretora do festival de animação “Anima Mundi”):

A trilha vem preencher a natural falta de som ambiente deste novo universo. Ela concede a voz. Ela conduz a consciência e emoções do gênero narrativo. Ela pontua ações, intensifica o suspense e impacta a narrativa. (Zagury, Lea. Festival Anima Mundi)

O papel do som nas animações toma uma posição importante, principalmente quando o mesmo é agregado à imagem, gerando assim um realismo à história apresentada, principalmente nos meios audiovisuais.

Michel Chion afirma que: “A associação do som com a imagem produz uma percepção completamente diferente daquela que cada um deles produz separadamente.” (1993, p.16)



Figura 4 (Fonte: Youtube)

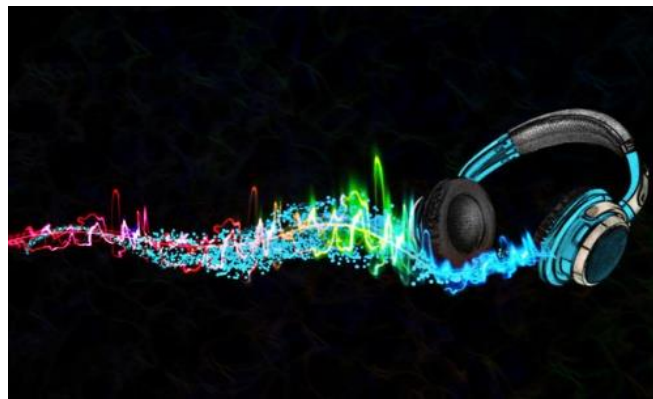


Figura 5 (Fonte: Youtube)

Na obra de Angel Rangel chamada “ADimensão Sonora”, o autor fala sobre a importância do som em uma dimensão audiovisual:

A importância do som na interpretação da narração audiovisual não é uma questão genérica e supérflua; sua transcendência é sistemática e responde a uma lógica que é possível investigar e colocar à mostra. O áudio atua na narrativa audiovisual seguindo três linhas expressivas bem definidas:

- 1 – transmite sensações espaciais com grande precisão;
 - 2 – Conduz a interpretação do conjunto audiovisual;
 - 3 – Organiza narrativamente o fluxo do discurso audiovisual.”
- (Rodriguez, Angel, 2006, p.277)

Rangel fala das três principais características essenciais do áudio presente no audiovisual, apresentando sua relevância em uma narrativa, passando desde as sensações provocadas até o discurso acompanhado pela sonorização, sua presença nas animações ainda tem uma importância ainda maior, uma vez que, a pronúncia do que se está sendo aprendido é fundamental no processo de fixação do aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo atingiu o objetivo proposto, visto que existem animações que podem subsidiar a educação antes ou durante a pré-escola, contribuindo para o processo de formação do aprendiz e da construção da personalidade da criança, refletindo assim, seu comportamento diante de uma realidade.

Além disso, também foi possível observar que, o conhecimento adquirido em um momento de lazer e descontração presente nas animações, possibilita um aprendizado para as crianças, seja antes do período escolar ou mesmo durante ele.

As sensações adquiridas pelas crianças são consideradas um dos mecanismos que estão gerando resultados, uma vez que, o impressionismo tido pelas crianças venha a trazer uma fixação da informação absorvida que venha trazer alguma instrução, além de estimular sua capacidade imaginativa, são capazes de auxiliar nos conflitos presentes na vida cotidiana, aprendendo regras de comportamento, a partir de histórias antes vistas e que apresentam seus ensinamentos por meio de seus conteúdos, assim foi observado um caráter atemporal, pois é através delas que a interação ocorre entre pessoas, lugares e culturas diferentes, mostrando dessa forma a riqueza através do ensinamento que o audiovisual é capaz, principalmente o infantil, que não se restringe aos ensinamentos da pré-escola, como a aprendizagem dos números e das letras, mas também de culturas diferentes. Há exemplo do programa infantil dos palhaços *Patati e Patatá*, que realizaram a produção de um DVD que se chama: “*Volta ao Mundo com Patati e Patatá*”, onde são apresentados diversos lugares do mundo as crianças por meio de um musical interativo do início ao fim, juntamente com ensinamentos básicos e superficiais das culturas dos lugares visitados pelos personagens, que de alguma maneira trabalham com saudações em outras línguas, além de mencionar o respeito aos diferentes povos.

Os meios tradicionais de ensino, como as escolas, acabam por se tornar um ambiente tradicional do ensino e da aprendizagem, contudo, muitas crianças, em certos lugares adquirem algum tipo de bloqueio, seja por conta dos profissionais do ensino presentes na escola, ou por medo de se expor diante dos colegas, ou mesmo por distração em conversas paralelas em sala de aula, entre outras situações que impedem a absorção do conhecimento por completo.

Por meio dessa pesquisa foi possível chegar à conclusão de que, o ambiente doméstico, ainda pode ser considerado na mente das crianças, um ambiente descontraído,

confortável e seguro para o aprendiz, visto que as regras e as cobranças externas presente nas escolas não estão presentes neste ambiente, por isso, é notável a contribuição que as animações infantis nesses ambientes domésticos por meio dos seus elementos estratégicos e influenciadores podem proporcionar.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

CHION, Michael. **La Audiovisión: Intruducción a un Análisis Conjunto de la Imagem y el Sonido**. Barcelona. Ed. Paidós. 1993.

A IMPORTÂNCIA da trilha sonora para a animação. 2015. Disponível em:
<<https://www.animamundi.com.br/pt/a-importancia-da-trilha-sonora-para-a-animacao/>>. Acesso em: 27 nov. 2018.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fOKESDCoYtk>> acesso em 05.12.2018.
FANTIM, Mônica. **Crianças, Cinema e Educação - Além do Arco – Íris**. São Paulo. Ed. Annablume. 2011.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. O dispositivo pedagógico da mídia: educar na (e pela) TV. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 151-162, jan./jun. 2002. Disponível em:
<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022002000100011&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt>. Acesso em: 28 nov. 2018.

GRAÇA, Marina Estela, **Articulações de Linguagens em Animações**. In Ferreira, V. & Cardoso, A. (eds.). (2015). I Simpósio - A Fusão das Artes do Cinema. Coimbra: Caminhos do Cinema Português, pp. 45-56. ISBN 978-989-98948-2-2

PARRA, Nélio; Parra, Ivone Corrêa da Costa. **Técnicas Audiovisuais de Educação**. São Paulo. Ed. Pioneira. 1985.

RODRIGUEZ, Angel. **A Dimensão Sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo. Editora Senac São Paulo. 2006.