

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
COLÉGIO DE APLICAÇÃO



# RELATÓRIO

*Brincando de animação:  
produções e re-significações da cultura lúdica infantil*



Paulo Roberto Brzezinski (Colégio de Aplicação/UFSC)  
Fernanda Pimentel Pacheco (Acadêmica de Psicologia/UFSC)  
Solange Aparecida Schoeffel (Acadêmica de Psicologia/UFSC)

FLORIANÓPOLIS, DEZEMBRO DE 2006.

## RESUMO

Em função de que, cada vez mais, as crianças perdem espaços para brincar, as escolas na modernidade, tornam-se um dos únicos locais que a criança tem oportunidade para realizar essa atividade livremente. Neste sentido, o projeto de pesquisa-ação, *Brincando de Animação: produções e re-significações da cultura lúdica infantil*, foi desenvolvido no LABRINCA (Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação), que se configura como uma brinquedoteca num contexto escolar, objetivando valorizar a cultura infantil garantindo o acesso a uma variedade de brinquedos, brincadeiras e jogos. O *Brincando de Animação* teve como resultado a elaboração de uma animação a partir de materiais reutilizáveis, construída por um grupo de 11 crianças de 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> séries do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação, através da realização de 10 oficinas teórico-vivenciais. Esta atividade, estimulou a percepção acerca da responsabilidade social sobre a reutilização e o reaproveitamento do lixo produzido em nosso cotidiano; propiciou às crianças o conhecimento dos mecanismos de produção midiática de modo a tornarem-se cada vez mais protagonistas de suas ações, atuando sobre a realidade e criando novos significados; além disso permitiu, através de aprendizado por experimentação lúdica, um despertar para o movimento do corpo, transformando o corpo estático diante da mídia em *corpo vivo*. Partiu-se do pressuposto de que brincar de “animação” propicia às crianças a re-significação dos conteúdos que estas assistem através da televisão, possibilitando-lhes novas formas de interação lúdica e novas relações com os outros e com o meio. Todo o processo se configurou como uma brincadeira, em que todos os envolvidos (crianças e adultos) vivenciaram os aprendizados de forma espontânea e horizontal.

**Palavras-chave:** animação; brinquedoteca, infância; mídia; reciclagem.

## 1. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

Com o surgimento das novas relações sociais e da sociedade industrial capitalista, as crianças perderam o espaço natural das brincadeiras. Perdeu-se o espaço público e é preciso recriá-lo. A escola, de grande importância para o desenvolvimento infantil, tem se configurado na atualidade como um importante espaço de encontro das crianças e, conseqüentemente, de relações propiciadas pelo brincar. Portanto, a escola como instituição, não pode deixar de se preocupar com as peculiaridades da prática educativa contemporânea, reconhecendo também a mídia como parceira de uma ação pedagógica. A cultura de massa está presente no cotidiano, transmitindo valores e padrões de conduta, socializando muitas gerações.

Como alternativa para a escola se inserir no mundo das crianças e participar das significações que estas elaboram a partir dos conteúdos midiáticos, o Projeto “*Brincando de animação: produções e re-significações da cultura lúdica infantil*” propõe a construção de uma animação<sup>1</sup>, junto às crianças, em forma de brincadeira.

Ampliando as possibilidades que uma escola pode oferecer, este Projeto também propõe que os personagens e cenários da animação sejam construídos a partir de materiais reutilizáveis<sup>2</sup>, a fim de estimular a percepção acerca da responsabilidade social sobre a reutilização e o reaproveitamento do lixo produzido no cotidiano. Conforme Kuhnen (1995, citado por BARBOZA, 2003), o modelo da sociedade

<sup>1</sup> De acordo com Ximenes (2000), animação se refere a uma técnica de dar movimento a desenhos ou bonecos, em filmes de cinema, de televisão ou em programas de computador. Especificamente nessa proposta, o significado de animação é, através de técnicas de filmagem, dar movimento aos personagens e cenários, criados de materiais reutilizáveis, pelas crianças.

<sup>2</sup> Entende-se por materiais reutilizáveis: tecidos, madeira, MDF, cola, tesoura, estilete, papel, isopor, feltro, fita adesiva, caneta, lápis, linha, corda, lã, massinha de modelar, sucata, materiais de reciclagem, ou seja materiais para os quais se possa dar uma nova utilização.

industrial presente na contemporaneidade traz cada vez mais a necessidade de consumo, o que acarreta em sérias conseqüências para o meio ambiente. Refletindo sobre essa complexidade sócio-cultural e ambiental, há a necessidade de uma postura de enfrentamento desses problemas.

A proposta do brincar com materiais reutilizáveis também intenciona trazer a criança para perto da transformação e da criação, propor-lhe a participação ativa, o fazer e a vontade de lidar com materiais que ela própria dará a forma, inserindo-a na produção de cultura.

Construir imagens com as crianças apresenta-se como possibilidade de inseri-las na reflexão da própria produção cultural, suscitando-lhes outra postura que não apenas a de espectador. (BENJAMIN, 1987). Possibilita a re-significação dos conteúdos culturais que assistem através da televisão e possibilita o estabelecimento de novas relações com os outros e consigo mesmo através das atividades lúdicas. Pois, segundo Brougère (2004), as crianças se apropriam dos objetos culturais veiculados pelas imagens assistidas através da mídia, de maneira que não as recebem passivamente, mas sim as interpretam através das suas brincadeiras.

Esse Projeto acontece no LABRINCA (Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação) da Universidade Federal de Santa Catarina, e é financiado pela REDE CEDES (Centro de Desenvolvimento do Esporte Recreativo e do Lazer), do Ministério do Esporte - Governo Federal. A brinquedoteca LABRINCA consolida-se como um espaço do brincar inserido no universo escolar, que tem como objetivo geral propiciar o acesso a uma variedade de jogos, brinquedos e fantasias aos alunos do ensino fundamental, por meio da expressão e da experimentação da cultura lúdica infantil. (PETERS, 2004).

Sendo as brinquedotecas conseqüência das novas demandas por espaços alternativos de convívio social e, segundo Kishimoto (1997), um local de animação sócio-cultural responsável pelo desenvolvimento da cultura infantil, da socialização, da integração social e da construção de representações infantis; o LABRINCA, enquanto brinquedoteca, tende a cumprir esse papel e constitui-se como espaço privilegiado para o desenvolvimento de pesquisas acerca da temática infância e do direito da criança brincar.

Assim, como animação sócio-cultural o *Brincando de Animação* consiste em criar as condições máximas para que a criança se torne o que ela é, isto é, abandonar a imagem da infância com possibilidades intelectuais limitadas e substituí-la por um postulado de potencialidade do sujeito. Concordando com Esteves, Pereira e Siano (2005), este Projeto intenciona colocar todos as pessoas em posição de gerar seus próprios significados, de participar da produção da cultura com base no respeito às condições de igualdade e inserido, portanto, em uma concepção humanista da animação cultural.

Dentro desta perspectiva propõe-se uma pedagogia da animação que vá no sentido de contribuir, no âmbito da educação, “não para o entorpecimento, mas para o acordar, e além disso, através dos estímulos variados, baseados na valorização da experiência lúdica, que continua a ser manifestada no lazer da criança, contribuir para que o corpo se rebele” (BRUHNS, 1985; MEDINA, 1983 e 1987; VITOR M. OLIVEIRA, 1987 citados por MARCELINO, 2005. p 102) contra uma mídia que orienta os

corpos a ficarem estáticos, a fim de que estes atuem como *corpos vivos* (FEATHERSTONE, 1994 citado por BRUHNS, 2000).

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo Geral**

Apresentar a brinquedoteca como espaço de animação sócio-cultural onde as crianças atuem sobre a sua realidade de tal forma que, no processo de elaboração de uma animação a partir de materiais reutilizáveis, possam criar suas próprias possibilidades de ação frente ao que assistem através da televisão e possam atuar conscientemente em relação ao meio-ambiente ao transformar materiais reutilizáveis em personagens e cenários, criando a partir daí novos significados.

### **2.2 Objetivos Específicos**

- Criar as condições e propor às crianças participantes da pesquisa a produção de roteiros de uma animação no contexto do LABRINCA.
- Possibilitar às crianças um entendimento sobre os mecanismos da produção midiática e os sentidos e significados a ela associados.
- Estimular a percepção acerca da responsabilidade social sobre o lixo produzido em nosso cotidiano.
- Oportunizar a experiência do brincar considerando a criança como sujeito de direito, produto e cultura histórica no pleno exercício de sua cidadania.
- Possibilitar através da brincadeira a criação de novas significações, pois ao brincar, a criança é capaz de assumir um distanciamento com relação às imagens televisivas.
- Promover a interação entre participantes e pesquisadores de modo que ambos se envolvam na transformação psicossocial da realidade.
- Possibilitar a vivência do prazer do movimento do corpo diante da mídia, que tende a produzir corpos estáticos.

## **3. ASPECTOS METODOLÓGICOS**

O CA é uma instituição pública de ensino que tem, entre outros objetivos, experimentar novas formas de relação ensino-aprendizagem e que privilegia o aprender também de forma lúdica. Por ser uma escola democrática e aberta a toda comunidade, lida com crianças de diferentes contextos sócio-econômicos, de diferentes registros culturais, e com crianças que apresentam histórico de deficiência. Tal

heterogeneidade é considerada positiva, uma vez que propicia a troca de repertório lúdico-cultural entre as crianças.

A proposta de construção de uma animação com materiais reutilizáveis no espaço do LABRINCA, envolveu crianças de 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> séries do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação com diferentes registros sócio-econômico-culturais. As produções finais desse processo foram gravadas em DVD para fins de divulgação.

A constituição de grupo de crianças passou por alguns critérios e o primeiro deles foi a eleição de crianças de 3<sup>as</sup> e 4<sup>as</sup> séries em função destas terem aulas curriculares no período matutino, possibilitando-lhes a participação no Projeto no período vespertino. O segundo critério foi a eleição de alguns desenhos realizados em folha branca através de uma proposta na qual se pretendeu que todas as crianças de 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> séries realizassem o desenho animado que mais gostavam. Cada criança fez somente um desenho e o critério de escolha preponderante foi a dedicação e o empenho da criança para realizá-lo, atribuindo-lhe cores variadas, noção espacial, limites, perspectiva e detalhamento.

Após a realização dos desenhos, foi feita uma divulgação nas salas de aula das 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> séries, convidando os alunos interessados para se inscreverem no Projeto. Dos inscritos foram selecionados aqueles cujos desenhos estiverem dentro do critério preponderante de escolha.

Os pais dos selecionados foram consultados por telefone sobre possível consentimento para que seus filhos participassem do Projeto. Aqueles que consentiram foram chamados ao Colégio para participar de uma reunião no LABRINCA a fim de esclarecer a atividade proposta, assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, e se responsabilizar pela frequência dos seus filhos.

O grupo de crianças se constituiu por 11 alunos de 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> séries do Ensino Fundamental do CA, com idades entre 9 e 10 anos, sendo 5 crianças do sexo feminino e 6 do sexo masculino.

O Projeto realizou-se através de 10 oficinas (nos dias: 06/06; 20/06; 04/07; 11/07; 08/08; 15/08; 29/08; 19/09; 03/10 e 10/10), que aconteceram nas terças-feiras das 14:00 h às 16:00 h, esse horário foi definido em função do cronograma de horários proposto pelo CA no início do ano letivo de 2006 e em função do horário disponível dos participantes. Foram realizadas oficinas de conhecimentos gerais acerca de todos os passos para a criação de um desenho animado: criação de roteiro, criação de *storyboard*, de elaboração de personagens e cenários, técnicas de movimento de personagens, filmagem e fotografia das histórias e edição. Todas as oficinas foram filmadas com uma câmera de vídeo digital, e a partir dessas filmagens realizou-se a decupagem e a captura de imagens para a produção do *making off* da animação.

Igualmente, foram registradas, em forma de relatos (anexo 1), as experiências vivenciadas a cada oficina.

A realização das oficinas envolveu a consultoria: do Núcleo Integrado de Pesquisa (NIPE/UFSC), coordenado pelo Dr. Luiz Fernando G. de Figueiredo; do Laboratório de Cinema da UFSC, coordenado pela M.<sup>a</sup> Ana Carine Montero; da Verde Água Produções Culturais, representada por Maurício Muniz, e

também contou com o auxílio da Professora Dra. Gilka Elvira Ponzi Girardello do Centro de Educação da UFSC; o auxílio de Valdeci Marques (“*Neiciclagem*”) da COMCAP; dos designers gráficos André Iervolino e George Hamilton; do psicólogo Fábio Lessa Peres e dos acadêmicos do curso de música da UDESC Alexandre Pereira e Pedro Lisboa Bonadio.

Por se tratar de uma pesquisa-ação na linha da observação participante, a presença dos(as) professores(as) pesquisadores(as) foi no sentido de realizar as mediações a fim de possibilitar um ambiente rico de possibilidades criativas e de ações transformadoras sobre os significados veiculados pela mídia acerca do desenho escolhido.

Conforme Haguete (1987) o termo pesquisa-ação se originou na psicologia social, tendo sido cunhada por Kurt Lewin na década de quarenta nos Estados Unidos como uma pesquisa de campo com o objetivo de mudança da ordem psicossocial na contribuição para o alívio das preocupações de ordem prática das pessoas que estavam em situação problemática e para o desenvolvimento das ciências sociais. A partir desses estudos puderam-se distinguir quatro tipos de pesquisa-ação: a de diagnóstico que procura elaborar planos de ação solicitados; a participante que, desde o início, envolve os sujeitos da pesquisa; a empírica que consiste em acumular dados de experiência de trabalho diário e a experimental que exige um estudo controlado da eficiência relativa de técnicas diferentes em situações sociais praticamente idênticas.

Para Thiollent (2004), a pesquisa-ação se constitui enquanto uma pesquisa social realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo no qual pesquisadores e participantes da situação estão envolvidos de modo cooperativo e participativo, então, ela ocorre quando houver uma ação real por parte das pessoas ou grupo implicados no problema.

Entendido como uma pesquisa-ação, a estratégia metodológica do projeto Brincando de Animação apresentará:

- uma ampla e explícita interação entre pesquisadores e crianças implicadas na situação investigada;
- uma interação em que os objetivos são encaminhados sob a forma de ação concreta, através de oficinas;
- um acompanhamento das decisões, das ações e de toda atividade intelectual dos atores da situação;
- mais que uma forma de ação, mas uma busca pelo aumento do conhecimento dos pesquisadores e do conhecimento ou do “nível de consciência” de grupo de crianças considerado.

Essa estratégia metodológica apresenta dois tipos de objetivo: o prático e o de conhecimento, na consideração de que com um maior conhecimento a ação é mais bem conduzida (Thiollent, 2004). Através das oficinas teórico-vivenciais as crianças atuarão sobre a realidade de tal forma que, a partir da elaboração do desenho animado, possam criar suas próprias possibilidades de ação frente ao que assistem através da televisão e possam atuar conscientemente em relação ao meio-ambiente ao transformar materiais reutilizáveis em personagens e cenários, dando-lhes novos significados.

#### 4. RESULTADOS E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Foram realizadas com as crianças 10 oficinas (nos dias: 06/06; 20/06; 04/07; 11/07; 08/08; 15/08; 29/08; 19/09; 03/10 e 10/10), que aconteceram nas terças-feiras das 14:00 h às 16:00 h, no LABRINCA.

Na primeira oficina foi realizada uma dinâmica para a apresentação e interação do grupo, na qual cada criança disse seu nome, sua série e o animal que mais gostava. Todos se envolveram na atividade, falando e gesticulando bastante, bem como lembraram dos nomes e séries de cada colega, o que mostrou que o grupo apresentou-se coeso.

Em seguida as crianças assistiram a um trecho do filme **“Wallace e Gromit: A Batalha dos Vegetais” e parte de seu *making off*. Durante a projeção do *making off* aconteceu uma conversa sobre o processo elaborativo do filme. Esta projeção e esta discussão tiveram o objetivo de dar uma introdução sobre o processo de animação por *stop motion* e de possibilitar que as crianças re-significassem o que assistiram.** Considera-se importante trabalhar os conteúdos da televisão, em especial, os desenhos animados, porque estes permitem a re-elaboração de mitos, símbolos e metáforas que atingem a subjetividade das crianças, auxiliando-as a solucionar seus conflitos através de narrativas que tratam do nascimento, da vida, da morte, do herói, da Cinderela, do príncipe encantado, do amor e outros.

criança, enquanto brinca, não se reduz a uma imitação daquilo que vê na televisão, sua brincadeira caracteriza-se pelas apropriações que ela faz das imagens. Assim, admite-se que, no brincar, a criança é capaz de assumir um distanciamento em relação às imagens televisivas.

Entendendo que a elaboração de uma programação infantil, para Brougère (1995), foi a primeira forma de inclusão da criança no universo do "público televisivo", o LABRINCA foi estruturado a fim de possibilitar a projeção do filme para as crianças.

Na segunda oficina desenvolveu-se uma dinâmica de “desenho coletivo”, na qual as crianças sentaram-se em roda e cada uma delas iniciou um desenho de tema livre, que após 1,5 minutos, passava para o colega da direita continuar o desenho, e assim sucessivamente, até que todos os desenhos

passassem por todas as crianças. No momento em que cada criança recebeu o desenho que tinha iniciado, todas gritaram, dizendo que seus colegas não tinham desenhado aquilo que esperavam e alguns, até, reclamaram que o seu desenho tinha sido “avacalhado”. Diante dessa situação de espanto da interferência do outro na própria brincadeira, percebe-se que, com a sociedade industrial capitalista, o brincar tornou-se uma atividade cada vez mais solitária. Por meio dessa proposta então, pôde-se efetivar uma das possibilidades da brincadeira apontadas por Moll (1996) e Ramalho (2000), que afirma respectivamente: brincar permite a troca de experiências e aprendizagem e favorece a socialização. No término da atividade cada criança comentou sobre o desenho resultante que estava em suas mãos.

Essa atividade foi realizada com a intenção de desenvolver a participação em grupo e também mostrar como ocorre a movimentação na técnica de *stop motion*, ou seja, demonstrar que os movimentos são constantes e construídos em conjunto, necessitando da articulação entre todas as partes para que se dê o movimento. Essa intenção foi explicitada pela verbalização das crianças ao serem questionadas sobre o porquê da atividade, demonstrando-se conscientes da importância do envolvimento de cada membro para o trabalho em grupo ser efetivamente desenvolvido. Essa dinâmica foi importante para as crianças se experimentarem enquanto grupo e, dessa maneira, aprender a dar continuidade à atividade do outro e a aceitar as propostas do outro sobre sua própria produção. Além disso, as crianças perceberam como é importante a colaboração de cada membro para que aconteça a movimentação do grupo e a concretização do objetivo final. Segundo Heller (2000), a vida cotidiana é essência da substância social, está no centro do acontecer histórico. Heller (2000), propõe que o cotidiano seja objeto de reflexão para que se possa conduzir o pensamento para o humano/genérico, ou seja, uma ação individual/particular, como fazer um desenho, diz respeito a toda a humanidade (humano/genérico). O cotidiano constrói a humanidade, daí a necessidade da reflexão sobre nossas ações individuais e coletivas.

O resultado da criação, sempre dialetiza a relação objetividade/subjectividade na medida em que possibilita aos sujeitos produzirem constantemente novas significações, construindo, desconstruindo e reconstruindo sentidos singulares e coletivos em contextos concretos. (MAHEIRIE, 2003)

A segunda atividade foi a demonstração e montagem da técnica de *stop motion* de maneira interativa e com movimento corporal, na qual uma criança serviu de modelo. Cada criança realizava uma mudança de movimento do corpo do “modelo” e, a cada mudança, foi tirada uma fotografia. As fotografias foram organizadas no computador em forma de apresentação. Levando-se em conta Bruhns (2000), nossos corpos não atuam no mundo social como coisas *em si mesmas*, mas ao contrário, sua atuação é sempre mediada pela cultura. Assim, percebe-se que os corpos respondem à cultura midiática de forma estática, a exemplo disso observa-se crianças movimentando somente a mão para mudar de canal ou de *site*. Frente a isso, essa atividade despertou então para o movimento de todo o corpo transformando um corpo estático em *corpo vivo* (FEATHERSTONE, 1994 citado por BRUHNS (2000).

A terceira oficina foi desenvolvida para despertar a conscientização ambiental e a interação com materiais reutilizáveis através da elaboração de personagens maleáveis de sucata. Nela discutiu-se sobre a



preservação do meio-ambiente e da saúde através da reciclagem do lixo, interagiu-se com materiais reutilizáveis produzindo personagens a partir destes, desenvolveu-se personagens maleáveis necessários para a animação e demonstrou-se como o lixo pode se transformar em arte.

Essa oficina foi realizada com a participação de Valdnei Marques (*Neiciclagem*) que explicou às crianças a sua vestimenta feita de sacolas de supermercado, bem como comentou sobre seu espaço de trabalho localizada na COMCAP (Itacorubi), convidando as crianças para irem até lá e conhecerem todo o processo de reciclagem e também suas produções artísticas feitas a partir do lixo.

*Neiciclagem* tirou, um a um, de dentro de uma caixa, personagens elaborados por ele, explicando quais embalagens foram utilizadas para a confecção, de que modo foi feita essa confecção e como o personagem se movimentava, salientando que eram coloridos, tirados exclusivamente do lixo, sem utilização de cola ou fita.

Cada criança explorou visual e manualmente todos os personagens, rindo e se divertindo com o que estavam experimentando. Demonstraram-se ansiosas para começar a construir seus próprios personagens.

*Neiciclagem*, optando pelo aspecto de maleabilidade que um personagem de animação deve ter, sugeriu a construção de um personagem a partir de restos de tecido e arame. Cada criança, a partir da demonstração realizada por *Neiciclagem*, em dupla, elaborou um personagem, explorando bastante os materiais recicláveis que tinham disponíveis a sua frente.

Muitas crianças comentaram sobre a importância de reciclar, separar o lixo, economizar e não consumir tantos materiais industrializados para preservar a natureza, diminuir a quantidade de lixo no planeta e ter uma vida mais saudável. Algumas comentaram que já faziam economia e separação de lixo em casa, inclusive com o trabalho do compostagem e manutenção de alimentação mais saudável. Uma das crianças comentou que se o ser humano continuar jogando a quantidade de lixo nos rios como vem fazendo atualmente, daqui a 15 anos, a sobrevivência humana tornar-se-á impossível. Houve também um comentário, por parte de uma das crianças, de que, *“assim como uma criança é criança somente uma vez, passando para outros estágios de desenvolvimento, também o lixo deveria se transformar pela reciclagem, não voltando a ser lixo”*.

Cada criança, explorando bastante os materiais recicláveis que tinham disponíveis a sua frente, construiu personagens a partir de restos de tecido e arame, pensando no aspecto de maleabilidade que um personagem de animação deve ter. No final das elaborações, cada criança falou de como seu personagem foi construído passo a passo.

A partir das palavras de Benjamin (2002), entende-se que as crianças

(...) sentem-se irresistivelmente atraídas pelos destroços que surgem da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade de alfaiate ou do marceneiro. Nesses restos que sobram elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e só para elas. Nesses restos elas estão menos empenhadas em imitar as obras dos adultos do que estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma nova e incoerente relação. (p 58)

Neste sentido, a proposta do brincar com materiais reutilizáveis trouxe a criança para perto da transformação e da criação, propondo-lhe a participação ativa, o fazer e a vontade de lidar com materiais que ela própria deu a forma, inserindo-a na produção de cultura e afirmando ainda mais seu direito de brincar. O personagem de sucata permitiu às crianças desvendá-lo, re-significá-lo.

Segundo Cunha (1994), pode-se chamar de sucata o tipo de material que é descartável e que com um pouco de criatividade pode ser reaproveitado para confecção de outro produto, sendo um dos motivos o reaproveitamento, o fator econômico (baixo custo) e o desafio à criatividade.

Os materiais reutilizáveis, como a sucata, e a brincadeira com eles podem ser fonte de transformação e tomada de consciência acerca da realidade, pois, como mostra Machado (1995, p. 27) “enquanto usa, manipula, pesquisa e descobre um objeto, a criança chega às próprias conclusões sobre o mundo em que vive”.

Desenvolveu-se a quarta oficina a fim de contar uma história para instigar a criatividade das crianças e explicitar conhecimentos acerca de como elaborar um roteiro. Essa oficina foi realizada com a participação da professora Dra. Gilka Girardello, que contou uma história infantil, em conjunto com Ana Carine Montero (Laboratório de Cinema), que a partir da história contada explicou quais são os elementos de um roteiro.

Falou-se sobre os diversos tipos de história (terror, comédia, suspense, romance, miscelânea, aventura), perguntando às crianças o que caracterizava cada estilo e comentando sobre cada um deles.

A história contada foi *Cisnes Negros* (Andersan), que relatava um conto sobre uma princesa que tinha uma madrasta má que, em função de uma magia, transformou seus onze irmãos em cisnes. A história se desenrola em função da princesa desfazer o feitiço para recuperar a forma humana de seus irmãos. O desfecho se dá quando ela realiza o seu sonho e se casa com um rei que se apaixona por ela.

A narradora da história contou o conto de uma forma envolvente de maneira que, mesmo em ambiente de brinquedoteca (local no qual há muitos estímulos que despertam a atenção), as crianças se concentraram e prestaram atenção ao que lhes era contado. Tanto que, após o final da história, elas fizeram comentários e perguntas, demonstrando imaginação e criatividade, a respeito do enredo.

Aproveitando o que as crianças estavam falando sobre a história, Ana começou a falar sobre os elementos que compunham um roteiro, escrevendo-os na lousa, com o auxílio de uma das crianças. De forma interativa, Ana foi relatando os principais componentes que um roteiro deve ter.

Numa pergunta feita às crianças sobre qual era o conflito da história que ouviram, responderam ser “o feitiço que a madrasta lançou sobre os príncipes”, porque a partir dele que a história pôde se desenrolar. Nesse momento, uma das crianças explicitou que preferia as histórias com moral: “*Elas têm uma lição, mostram algo de bom pras pessoas, os contos de fada não têm moral*”. A partir dessa fala, uma das crianças perguntou: “*Será que os contos de fada não têm moral?*” E uma terceira criança respondeu: “*Eu acho que tem*”. Então Gilka falou que uma história, às vezes, não tem moral, mas é muito divertida, e nesse caso, tem a intenção de divertir.

Ainda quanto ao conflito que uma história deve ter, uma das crianças comentou sobre a perseverança e a crença que a protagonista da história relatada desenvolvia à medida que tecia os casacos de fios feitos de urtiga para desfazer o feitiço sobre seus irmãos. Outra criança desenhou um quadrado com um x no meio, demonstrando o que entendia como um conflito, dizendo que à medida que ia sendo resolvido, o x ia desaparecendo.

Através dessa atividade evidencia-se que pensar na criança hoje exige um olhar crítico sobre suas experiências sociais, experiências cada dia mais complexas. Convivendo diariamente com imagens e narrativas, as crianças vão tecendo novas experiências, e diferentes formas de perceber o mundo e a si próprias. Segundo Maheirie (2003), o sujeito é compreendido como constituidor e constituinte do contexto social no qual está inserido. “A criança não se constitui no amanhã: ela é hoje, no seu presente, um ser que participa da construção da história e da cultura do seu tempo” (JOBIM E SOUZA, 1994. p. 159).

E, segundo Brougère (2004), a criança é um ator que não se contenta em interiorizar a cultura, mas participa de sua produção; um ator que, como os outros membros da sociedade, está ligado ao processo de reprodução social. Um ator que não recebe passivamente as mensagens, imagens e normas e sim as interpreta, dando-lhes sentidos específicos, e mostrando que um mesmo contexto produz indivíduos diferentes e, por isso, indivíduos que não podem ser reduzidos aos efeitos do meio.

Também essa oficina estimulou a criatividade e imaginação das crianças, permitindo que estas tivessem suas próprias idéias para desenvolver a história da animação e para se familiarizar com os elementos que compõem um roteiro e como este deve ser estruturado. Para Vigotsky (2003), a atividade criadora e a imaginação compõem-se sempre de elementos tomados da realidade e a fantasia se vincula à realidade de diversas formas. Esse autor descreve o processo criativo como um ciclo que se origina nas experiências do sujeito e que voltará a essa realidade, transformando-a. Assim sendo, os elementos da realidade são tomados pelo sujeito, que os re-elabora na imaginação e os materializa. Esses elementos materializados são capazes de modificar a realidade e serem alvos de novas re-elaborações.

Então, como esclarece Costa (2004), tudo o que existe no mundo da cultura, produzido pelo homem, é produto da imaginação e da criação humana, que se assenta nos elementos recortados da realidade.

Considerar que a história contada, enquanto uma cultura de massa, teve um caráter pedagógico, é salientar que a ampla circularidade dos bens culturais juntamente com a difusão das informações contribuem para o surgimento de novas formas de interação educativa (GIDDENS, 1994). Assim, através dessa atividade foi possível pensar as crianças como sujeitos sociais e orientar suas práticas e ações que são atingidas por modelos e referências produzidos pela mídia.

A partir da quinta oficina iniciou-se o processo de elaboração da animação propriamente dita, através da proposta de história e construção de personagens para ela.

A história foi proposta de maneira que as crianças tivessem total liberdade de fazer mudanças e complementações. E a idéia de propor uma história *esqueleto* (direcionamento passível de intervenção direta das crianças) oportunizou as crianças a se envolverem de forma mais comprometida com a animação que criaram, bem como incentivou o exercício criativo por uma limitação do universo enquanto experiência. Dessa forma, considerou-se que “a obra da criação apóia-se sempre sobre formas existentes e em necessidades que são historicamente produzidas” (ZANELLA, BALBINOT e PEREIRA, 2000, p. 543),

A todo o momento as crianças foram motivadas a criar esses personagens, pensando nas possibilidades de articulação que eles deveriam ter e o que eles representariam dentro da animação.

Essa construção de personagens, se configurou como uma brincadeira, o que também aconteceu nas outras oficinas. Ou seja, a proposta se concretizou pela ação das próprias crianças, que não realizaram um trabalho, mas sim brincaram de animação. O brincar surge como possibilidade de valorizar o contexto, no qual a criança está inserida, o que ativa o desenvolvimento da criatividade; segundo Zanella, Balbinot & Pereira (2000) citadas por Maheirie (2003), “uma atividade criativa será tão maior quanto maiores forem as possibilidades de atuação destes sujeitos em seus contextos, aliadas às condições que estes têm para o exercício da imaginação”.

Na sexta oficina, a partir do resgate do que foi vivenciado na oficina anterior, especialmente a história (roteiro) contada, finalizou-se os personagens para a animação. Para isso, realizou-se uma dinâmica que possibilitou às crianças avaliar seus personagens, percebendo limitações e possíveis modificações necessárias para que o personagem cumprisse com as necessidades de movimento da animação. Nessa dinâmica solicitou-se que as crianças incorporassem seu personagem representando-o em forma de teatro. Foi lembrado que o personagem não falava, apenas fazia movimentos e gestos. Cada criança, de maneira interessada e envolvida com a incorporação desse personagem, contribuiu para a história ser totalmente representada de forma interativa. Finalizada a representação pediu-se para que as crianças pensassem nos movimentos que cada personagem precisaria ter e, assim, pudessem, re-elaborá-los e finalizá-los. A representação teatral, enquanto forma de arte que aproxima a mídia da educação, implica em um movimento do corpo e em um aprendizado por experimentação lúdica, onde está presente certa sensibilização que revela um modo de conhecer via informações do corpo. Assim, Bruhns (1999) revela a oportunidade para a educação traçar propostas a partir dos sentidos e sentimentos provocados por essas práticas e do que as mesmas acarretam.

Na sétima oficina inicialmente foi retomado com as crianças tudo o que já tinha se feito no projeto e o que ainda estava por realizar, isso possibilitou motivá-las a se envolver e ter conhecimento do que elas realmente estavam fazendo. Em seguida foram mostradas para o grupo algumas curtas animações em *stop motion* com massinha, feito por crianças. Houve vários comentários sobre as animações que aumentaram a vontade do grupo em elaborar o roteiro, que, em seguida, foi desenvolvido em 6 cenas. As crianças decidiram os detalhes da história, dando opiniões e sugestões a todo tempo. O roteiro foi construído em

conjunto, em que todas as idéias tiveram sua importância. Nessa atividade a criança usou sua imaginação, o que permitiu a formação de um ser humano participante da cultura da sociedade, uma participação cultural crítica e criativa.

Em seguida foram mostradas para o grupo algumas curtas animações em *stop motion* com massinha, feito por crianças norte-americanas. Houve vários comentários, uns em relação ao tempo, que achavam que deveria ser mais longo; outros em relação ao material do personagem, comentando que a animação que estavam assistindo era de massinha, diferente da de sucata; e ainda outros comentários foram acerca da técnica utilizada, falando que as fotos deveriam ser tiradas de movimentos leves e minuciosos dos personagens, para que no conjunto passasse a idéia mais explícita de movimento. Através dessas críticas que as crianças fizeram diante do que assistiram, pôde-se perceber o quanto de conhecimentos internalizaram ao longo das oficinas.

Logo as crianças sentaram em meio – círculo de frente para uma lousa. Nessa lousa foram registrados títulos sugeridos pelas crianças para a animação e, em seguida, a descrição das cenas do roteiro. Os títulos propostos foram: *O mundo reciclado*, *O mundo da sucataria*, *O mundo sem lixo*, *O lixo do mundo foi reciclado*, *Aprendendo a Reciclar*, *A Vida dos Bonecos Reciclados*, *MundoCiclagem*, *Planeta Sucata*, *Sucatagem*. A partir da discussão desses títulos, foi escolhido em conjunto que a melhor opção seria *MundoCiclagem*.

Na oitava oficina foi desenvolvido, a partir do roteiro, o *storyboard* da animação, ou seja, cada uma das crianças desenhou em folhas brancas as cenas. O *storyboard* serve para orientar a seqüência das fotos tiradas para a animação. Também durante essa oficina foi construído o cenário de materiais reutilizáveis através de mediações com as crianças. A animação, levando em conta a experiência cultural, seu valor como questionadora e re-criadora, na continuidade do brincar, considera o adulto como mediador entre a criança e a herança cultural (WINNICOTT, 1975 citada por MARCELINO, 2005).

Na oficina posterior retomou-se o roteiro e efetuou-se um pré-teste da animação, onde as crianças interagiram com o cenário, que foi passo a passo movimentado e fotografado para a estruturação do *stop motion*. Durante a realização das fotografias, a maior parte das crianças demonstrou-se interessada, interagindo em todo o processo. A animação por *stop motion* permitiu construir imagens junto com as crianças, o que se apresentou como possibilidade de inserí-las na reflexão da própria produção cultural, suscitando-lhes outra postura que não apenas a de espectador. (BENJAMIN, 1987). Nesta perspectiva, pretendeu-se oferecer subsídios para a reflexão sobre a educação das crianças na sociedade da informação e da comunicação.

Pretendia-se na última oficina finalizar a edição do *stop motion* e mostrá-lo para as crianças. Porém, por problemas técnicos do computador do LABRINCA, isso não foi possível. Sendo assim, a edição foi realizada fora do LABRINCA e, infelizmente, sem a participação das crianças. Nessa última oficina realizou-se então uma conversa com as crianças sobre suas experiências vivenciadas em todas as oficinas do projeto e suas avaliações a respeito dele.

Entre as falas das crianças, destacaram-se duas: uma que colocou diante de si uma carcaça de televisão e, como sujeito da TV, interagiu com o grupo, fazendo perguntas e colocações a respeito do projeto. Essa representação, que se constituiu como uma brincadeira, pode ter várias interpretações, entre elas a metáfora de que a mídia poderia interagir mais com as crianças e ouvir o que elas têm a dizer.

A outra criança, comentou que aprendeu muito com o projeto: *“No início eu achava que poderia fazer as coisas melhor se eu fizesse sozinha, mas agora eu sei que, no grupo, o trabalho pode ficar muito melhor. É muito importante trabalhar em grupo. Acredito que no projeto formamos uma corrente, é como se fôssemos provocadores. Pois o que aprendemos aqui podemos levar para as outras pessoas.*

Ainda que muitas crianças não se mostraram interessadas em comentar sobre suas vivências, o grupo se demonstrou satisfeito, pois através de suas falas e atos, durante todas as oficinas realizadas, evidenciou-se que os conhecimentos foram assimilados e trocados mutuamente.

Entendendo que “as mudanças nos indivíduos representam, inevitavelmente, mudanças na sociedade, e mudanças nas circunstâncias sociais são, também, mudanças nos indivíduos” (SARUP, 1986 citado por FALCÃO, 2002), todas as oficinas exerceram papel fundamental para compreender como as crianças estão pensando as suas relações com a mídia e para construir junto com elas, significados sobre a realidade, a fim de que se tornem sujeitos reflexivos e ativos diante do mundo.

Entendido como uma pesquisa-ação (THIOLLENT, 2004), o projeto apresentou uma ampla e explícita interação entre pesquisadores e crianças, uma interação em que os objetivos foram encaminhados sob a forma de ação concreta, através de oficinas, num acompanhamento das decisões, das ações e de toda atividade intelectual dos atores da situação, estabelecendo mais que uma forma de ação, mas uma busca pelo aumento do conhecimento dos pesquisadores e do conhecimento ou do “nível de consciência” de grupo de crianças considerado.

A vivência do lúdico leva ao entendimento da gratuidade, da alegria, da não relação entre o prazer e o atual ordenamento institucional, que procura entorpecer o corpo, pela organização, disciplina e rotina, gerando a incapacidade dos sentidos (MARCELLINO, 2005. p. 101). Nesse sentido, todo o processo, desenvolvido no LABRINCA, se configurou como uma brincadeira, em que todos os envolvidos (crianças e adultos) vivenciaram os aprendizados de forma espontânea e horizontal.

## **5. LIMITAÇÕES DA PESQUISA**

Destacar os aspectos que se caracterizam como limitações do processo de pesquisa-ação no *Brincando de Animação* promove dois sentimentos contraditórios: um, angustiante, que é o de perceber que as reflexões preliminares e a previsão de possibilidades não deram conta de preparar o grupo de trabalho para as dificuldades do processo, de ordens diversas, em tempos diferentes, demandando constante revisão de estratégias e adequação do projeto as condições dadas; e outro que impulsiona, que é o de conseguir efetivar a idéia inicial do projeto e o de avaliar o imenso aprendizado decorrente da ousadia de encaminhar um trabalho de pesquisa-ação para além das obrigações acadêmicas.

Conforme Projeto apresentado em dezembro de 2005, para a realização das oficinas e demais atividades foi feito um orçamento em primeira instância, que sofreu alterações para a REDE poder viabilizar este Projeto.

O *Brincando de Animação*, que pleiteou financiamento junto a REDE CEDES, onde orçava equipamentos e serviços, passou por alterações decorrentes de:

- Restrições orçamentárias;
- Orientações do Conselho de Ética;
- Mudança de metodologia a partir de determinações da REDE CEDES, que subsidia somente projetos que se utilizem da pesquisa-ação ou da pesquisa de diagnóstico.

Assim, no projeto preliminar apresentado à REDE CEDES, a previsão de recursos incluía a contratação de serviços técnicos relacionados à filmagem e edição do material de vídeo, para os quais, posteriormente, descobriu-se não haver possibilidade de obtenção de recursos. A adequação do projeto aos recursos diretamente a ele destinados direcionou esforços em contatos e articulações com outros laboratórios e núcleos de pesquisa da UFSC, tarefa esta executada através de ação determinada e mobilizadora das bolsistas de pesquisa encarregadas; que, embora tivessem que direcionar as ações não somente à pesquisa, mas também na busca de apoio para suprir necessidades não contempladas pelo orçamento destinado ao projeto, obtiveram enriquecimento para a sua formação e conseguiram, a curto tempo, preparar as oficinas e intervenções e analisar os resultados de forma crítica.

Ressalta-se que a solicitação de recursos através de termo aditivo previa a aquisição de equipamentos de informática que permitissem qualificar o processo de seleção e edição do material produzido, os prejuízos se deram, principalmente porque esta etapa estava prevista para ser realizada com as crianças, circunstância que ficou impossibilitada em virtude do deslocamento das crianças para um outro setor da UFSC.

Outro fator determinante nos limites da pesquisa-ação foi à alteração do cronograma inicial em virtude da vinculação do campo de estudo com a UFSC. O ano de 2006 caracterizou-se pela reposição da greve dos servidores técnico-administrativos e docentes ocorrida em 2005, esta circunstância provocou a alteração do calendário de vários procedimentos administrativos e acadêmicos os quais influenciaram no funcionamento do LABRINCA, como por exemplo: a contratação de bolsistas, a realização de serviços pelos setores operacionais da UFSC, a articulação dentre calendários de reposição diferenciados e outros.

Vale observar que decorrente das circunstâncias acima descritas, projeto de reforma e ampliação do LABRINCA, projetado e programado em 2005, tinha previsão de término em fevereiro de 2006, porém só foi concluída em julho, provocando certa instabilidade e adaptações circunstanciais.

Considerando que um dos objetivos da REDE CEDES é promover o conhecimento sobre as práticas de lazer na cidade e que, as brinquedotecas, no caso o LABRINCA, se constituem como novos espaços sociais construídos a partir das necessidades contemporâneas, verifica-se a relevância da realização do *Brincando de Animação* acontecer nesse espaço e dentro de uma escola. Acredita-se, nesse

sentido, que o número reduzido de crianças que foram tomados como uma amostra para o desenvolvimento de um trabalho pioneiro, deva ser ampliado, aumentando assim o campo de ação do projeto que, também, pode e deve, ser estendido para outras escolas.

## 6. PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS CIENTÍFICOS

- **Educasul 2006** (de 26 a 29 de julho) - Centro de Eventos da Universidade Federal de Santa Catarina. Apresentação de banner intitulado “*Brincando de animação: produções e re-significações da cultura lúdica infantil*”.
- **Colóquio Infância e Mídia** (01 de agosto) – Auditório do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da UFSC. Realização do evento.
- **Encontro Interfaces Artísticas no Contexto do Ensino de Arte** (de 11 a 14 de setembro de 2006) – Campus da Universidade Federal de Santa Catarina. Apresentação de comunicação oral intitulada “*Brincando de Animação*”.
- **3º Congresso Brasileiro de Extensão Universitária** (23 a 25 de outubro de 2006) - Campus da Universidade Federal de Santa Catarina. Apresentação de banner intitulado “*Brincando de animação no Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação*”.
- **II Jornada de Debates Mídia e Imaginário Infantil e I Seminário de Pesquisa em Mídia-Educação** (13 e 14 de novembro de outubro de 2006) – Auditório do Centro de Ciências e Filosofias Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina. Apresentação do projeto “*Brincando de animação: produções e re-significações da cultura lúdica infantil*” e do *making off* produzido para a animação proposta pelo projeto.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBOZA, Daiane. *A constituição do sujeito excluído catador de material reciclável e a construção da sua cidadania*. Em Ploner, K.S.; Michels, L.R.F.; Schlindwein, L.M. & Guareschi, P. *Ética e paradigmas na Psicologia Social* (pp. 225-236). Porto Alegre: Abrapso-Sul, 2003.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002. p. 81-102.
- BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1995.
- BRUHNS, Heloísa T. O corpo contemporâneo. In.: BRUHNS, Heloísa T.; GUTIERREZ, Gustavo. *O corpo e o lúdico: ciclos de debates lazer e motricidade*. Campinas: Autores Associados, 2000.
- COSTA, Fabíola Cirimbelli B. *O olho que se faz olhar: os sentidos do Espaço Estético do CA/UFSC para alunos da Educação Física*. Florianópolis: UFSC, 2004. (Dissertação de Mestrado).



- CUNHA, Nilse H. da S. *Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedos*. Rio de Janeiro: FAE, 1994.
- ESTEVEVES, Vera Vergara; PEREIRA, Wally Chan; SIANO, Lucia Maria França. Uma competência emergente na gestão escolar: a animação cultural. In.: *Ensaio: avaliação e políticas públicas em educação*. Rio de Janeiro, 13 (47), jan./jun. 2005.
- FALCÃO, José Luiz C. Ludicidade, jogo, trabalho e formação humana: elementos para a formulação das bases teóricas “ludocapoeira”. In.: PORTO, Bernadete de S. (Org.). *Educação e ludicidade*. Salvador (BA): Faculdade de Educação da UFBA. Programa de Pós-Graduação em Educação, 2002. p. 92-127.
- GIDDENS, Anthony. *Modernidade e identidade pessoal*. Oeiras: Celta, 1994.
- HAGUETE, Maria T. *Metodologias qualitativas na sociologia*. Petrópolis: Vozes, 1987.
- HELLER, A. Estrutura da vida cotidiana. In: HELER, A. O cotidiano e a história. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 17-41.
- JOBIM e SOUZA, S. *Infância e linguagem*. Campinas (SP): Papirus, 1994.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Brinquedo e brincadeira: uso e significações dentro de contextos culturais. In: SANTA, Marli P. S. (Org.). *A brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis: Vozes, 1997. p. 23-40.
- MACHADO, Marina M. *O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e materiais*. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1995.
- MAHEIRIE, Kátia. *Processo de criação no fazer musical: uma objetivação da subjetividade, a partir dos trabalhos de Sartre e Vygotsky*. *Psicol. estud.*, Maringá, v. 8, n. 2, 2003. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413). Acesso em: 13 Ago 2006.
- MARCELLINO Nelson Carvalho. *Pedagogia da animação*. 7. ed. Campinas: Papirus, 2005.
- PETERS, Leila Lira. (Org.). *Relatório parcial 2004*. Florianópolis, Colégio de Aplicação, Centro de Ciências da Educação: UFSC, 2004.
- THIOLLENT, Michel. *Metodologia da pesquisa-ação*. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2004.
- VYGOTSKY, Lev S. *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico*. 6. ed. Madri, Espanha: Ediciones Akal, 2003.
- XIMENES, Sérgio. *Minidicionário Ediouro da Língua Portuguesa*. 2. ed. São Paulo: Ediouro, 2000.
- ZANELLA, A.V., BALBINOT, G. & PEREIRA, R. S. *Recriar a (na) renda de bilro: analisando a nova trama tecida. Psicologia: Reflexão e Crítica*. Porto Alegre, 13 (3), 539-547, 2000.

## **ANEXOS**