

## **“1... 2... 3... Gravando, vídeos de animação como recurso pedagógico: uma experiência com adolescentes da Vila Cafezal – Belo Horizonte/MG**

Maria José Nogueira, Héilton Barros, Samuel Barcelos e Virgínia Torres Schall  
Laboratório de Educação em Saúde, Centro de Pesquisas René Rachou/ Fiocruz  
[maria.nog@cpqrr.fiocruz.br](mailto:maria.nog@cpqrr.fiocruz.br), [vtshell@cpqrr.fiocruz.br](mailto:vtshell@cpqrr.fiocruz.br), [www.cpqrr.fiocruz.br](http://www.cpqrr.fiocruz.br)

**Palavras-chave:** Adolescência, Gravidez, Oficinas educativas, Animassinha.

Segundo dados do IBGE (2001), 21% da população brasileira encontra-se na faixa dos 10 aos 19 anos, sendo 50,4% do sexo masculino e 49,6% do sexo feminino. Estudos apontam que muitos desses jovens ainda não têm acesso a informações e serviços adequados no âmbito da saúde sexual e reprodutiva que garanta aos mesmos o exercício da sexualidade de maneira segura e responsável. Na interface entre a saúde, educação e as questões da sexualidade, buscamos refletir sobre intervenções que possam aumentar o acesso e uso de *Tecnologias de Informação e Comunicação* (TICs) na área da saúde coletiva. Acreditamos ser de fundamental importância o desenvolvimento de projetos que estimulam as capacidades críticas e criativas, encorajando a participação e mobilização da população alvo no *design* e produção de novas tecnologias. Desse modo, como recurso pedagógico, utilizamos as oficinas de animassinha para a criação de pequenos filmes em desenho animado, usando massinha de modelar e sistema digital para captação e edição do material. A concepção da oficina situa-se no campo da participação no processo de produção midiática e o processo é considerado tão importante quanto o resultado obtido. É através do processo de produção que os participantes travam contato com os elementos de linguagem, necessários à construção de sentido simbólico; apropriando-se da tecnologia, definem o que mostrar e a melhor maneira de expressar suas idéias. Neste processo estão envolvidos diversos saberes: botar a mão na massa; inventar personagens, cenas, ruídos; construir a narrativa. Os vídeos foram realizados por um grupo de adolescentes que fazem parte do Projeto “Amigos do Cafezal” que tem como proposta mais ampla a discussão de questões referentes a sexo e sexualidade com adolescentes de 10 a 14 anos moradores da Vila Cafezal. Foram produzidos 04 vídeos animados. Os temas foram escolhidos pelos adolescentes e ressaltam suas preocupações cotidianas: uso de drogas, uso do preservativo, gravidez indesejada, DSTs. A metodologia participativa foi enriquecedora uma vez que os adolescentes se colocaram enquanto atores no processo de produção possibilitando que o produto final refletisse as preocupações, dúvidas e anseios do próprio grupo.

**Apoio:** FAPEMIG

### **Introdução**

Segundo dados do IBGE (2001), 21% da população brasileira encontra-se na faixa dos 10 aos 19 anos, sendo 50,4% do sexo masculino e 49,6% do sexo feminino. Estudos apontam que muitos desses jovens ainda não têm acesso a informações e serviços adequados no âmbito da saúde sexual e reprodutiva que garanta aos mesmos o exercício da sexualidade de maneira segura e responsável.

Desse modo, na interface entre a saúde, educação e as questões da sexualidade, buscamos refletir sobre intervenções que possam aumentar o acesso e uso de *Tecnologias de Informação e Comunicação* (TICs) na área da saúde coletiva. Acreditamos ser de fundamental importância o desenvolvimento de

projetos que estimulam as capacidades críticas e criativas, encorajando a participação e mobilização da população alvo no *design* e produção de novas tecnologias. Ancoramos nossa intervenção nas abordagens teóricas que compreendem o processo comunicativo como um processo de construção compartilhada, no qual se torna possível as ações e interações entre os sujeitos comunicantes<sup>1</sup>. Desse modo, nos aproximamos do paradigma praxiológico, um pouco distante do modelo informacional ou epistemológico, que contém a idéia que o processo comunicacional é transmissivo, baseado no esquema emissor – mensagem – receptor e busca transmitir a mensagem com eficácia e livre de “ruídos”.

Na mesma linha Freire (1976)<sup>2</sup> resalta a necessidade de romper com idéia clássica da prática educacional como um ato de transferência de conhecimento. Por sua vez, na obra de Pichon-Rivière (2000)<sup>3</sup>, a noção de aprendizagem está relacionada à apropriação instrumental da realidade, através dos conceitos teóricos, para apreendê-la e modificá-la, uma relação dialética mutuamente modificante e enriquecedora entre o sujeito e o mundo.

Como em Freire (1974)<sup>4</sup>, o ensinar e o aprender constituem uma unidade, na qual os papéis de aluno e professor são complementares. Desse modo, os autores percebem os indivíduos como sujeitos de conhecimento, ou seja, possuidores de saberes valiosos e capazes de transmitir conhecimento. Como diria Freire (1974)<sup>4</sup>, compartilhar uma “leitura do mundo”, ou nas palavras de Pichon-Rivière (2000)<sup>3</sup>, realizar uma “leitura da realidade”. Rompe-se assim, com a visão reducionista do ensinar como ato de comunicar saberes e alarga-se a significação do mesmo, sendo entendido como um processo que leva os indivíduos à reflexão, ao ato da pergunta e do questionamento.

No paradigma praxiológico, ao reconhecer a importância da construção compartilhada, Quere (1991)<sup>1</sup> evidencia o caráter dialógico, em oposição ao caráter monológico que não serve mais para explicar o processo comunicativo. Não se trata mais de produzir representações similares junto ao comunicador e seu destinatário, é preciso compartilhar para interagir. Nesse momento o papel do outro passa a ser

fundamental. Para o modelo praxiológico não mais existe o mundo pré-definido, passível de representação. Ao contrário, a determinação só é possível a partir de uma ação comunicativa construída na relação com o outro.

O lugar do outro faz surgir o sujeito dialógico, que comunica ao interagir e constrói, na relação, sua prática comunicativa. Pensar a comunicação a partir da existência de sujeitos monológicos ou dialógicos levar-nos-á, sem dúvida, a atribuir-lhe lugares totalmente diversos. Se não podemos, hoje, descartar completamente o paradigma informacional, não podemos deixar de considerar as importantes contribuições do modelo praxiológico, particularmente o caráter dialógico com que busca compreender o fenômeno comunicativo.

Partindo do pressuposto de um conhecimento compartilhado e produzido na interação com os sujeitos comunicantes utilizamos como recurso pedagógico, as oficinas de animassinha para a criação de pequenos filmes em desenho animado, usando massinha de modelar e sistema digital para captação e edição do material.

## **Metodologia**

Na Vila Cafezal existe quatro Equipes de Saúde da Família (ESFs), onde cada uma cobre uma área com cerca de 2.800 a 3.000 pessoas, ou seja, aproximadamente 600 famílias por equipe. Cada ESF dessa área é formada por um médico, uma enfermeira, dois auxiliares de saúde e cinco ou seis agentes comunitários de saúde (ACS), recrutados na própria comunidade.

Para a realização de nossas atividades contamos com o apoio da ESF Roxa\*. O trabalho da desta equipe abrange uma área de aproximadamente 800.000 m<sup>2</sup> de uma região bastante acidentada no Aglomerado da Serra, bairro da Região Centro-Sul de Belo Horizonte (setores censitários 108 e 109 e parte dos 319, micro áreas 9, 10, 11, 12 e 13), com uma população de 3.000 habitantes distribuídos em aproximadamente 600 famílias.

## **Oficinas com Grupos Operativos**

Os vídeos foram realizados por um grupo de adolescentes que fazem parte do Projeto “Amigos do Cafezal” que tem como proposta mais ampla a discussão de questões referentes a sexo e sexualidade. A oficina de sexo e sexualidade foi dirigida para o público adolescente (10 a 14 anos) da área adstrita da Equipe da Saúde da Família – ESF, composta por 16 participantes – 5 meninos e 11 meninas. A oficina incluiu 12 encontros realizados no posto de saúde todas as sextas-feiras de 13h00min as 16h00min, na quais foram discutido

Os vários temas em dinâmicas de grupo, além de exibição de filmes, rodas de conversa, etc.

Cada encontro foi conduzido por um profissional da área do tema gerador e acompanhada por outros membros da equipe. Cada encontro foi dividido em três momentos: reflexão do tema gerador, atividade lúdica para despertar interesse e integração do grupo, avaliação (em alguns encontros) e planejamento para a próxima semana.

Nos 12 primeiros encontros procuramos sempre de maneira participativa agregar conhecimento, propiciar a reflexão sobre temas ligados a sexo e sexualidade, com o objetivo de propor a produção de um material educativo que fosse elaborado por eles e para eles. Ao final dos 12 encontros o grupo foi subdividido: os adolescentes de 13 e 14 anos ficaram responsáveis pela produção de um jogo educativo que abordasse temas referentes a sexo e sexualidade na adolescência. O segundo grupo de 10 a 12 anos ficou responsável pela produção dos vídeos animados nas oficinas de animassinha. É válido destacar que nosso objetivo neste artigo refere-se apenas a apresentação do trabalho do segundo grupo.

## **Oficinas de Animassinhas**

A concepção da oficina situa-se no campo da participação no processo de produção midiática e o processo é considerado tão importante quanto o resultado obtido. É através do processo de produção que os participantes travam contato com

os elementos de linguagem, necessários à construção de sentido simbólico; apropriando-se da tecnologia, definem o que mostrar e a melhor maneira de expressar suas idéias. Desse modo, nosso objetivo foi produzir desenhos animados utilizando processo artesanal (modelagem de massinha) e tecnológico (captação digital). Embasados em nossos pressupostos teóricos buscamos no espaço das oficinas criar um ambiente de aprendizagem diferente daquele existente na sala de aula convencional, na qual a tecnologia é utilizada como veículo de ensino/aprendizagem. Em vários momentos, procuramos despertar a criatividade dos adolescentes, seu espírito crítico e o senso estético. Em todas as atividades era estimulada a participação em equipe com o cuidado de explorar as potencialidades individuais.

O trabalho foi realizado em quatro etapas.

### 1ª Etapa – Discutindo os temas

Durante os 12 primeiros encontros, procuramos criar um ambiente descontraído para agregar conhecimento e propiciar a discussão a cerca dos seguintes temas: gravidez precoce, DSTs, uso de drogas, métodos contraceptivos, uso do preservativo, o corpo reprodutivo feminino e masculino, etc. Através de dinâmicas e de forma participativa procuramos ressaltar que do corpo também fazem parte as características psicológicas, a história pessoal e as relações que se estabelecem com as pessoas, seu meio social e sua cultura. A participação de ambos os sexos potencializou a discussão da existência de diferenças entre homens e mulheres.

### 2ª Etapa – Fazendo roteiros para contar as histórias

Neste momento os adolescentes foram incentivados a criar pequenas histórias para que pudessem produzir os vídeos animados. Em grupos de 2 ou 3 (mas de maneira bastante flexível) foram criados 11 roteiros com temas diversos: uso de preservativo, uso de drogas, namoro, primeira relação sexual, etc.

### 3ª Etapa – Criando os personagens e cenários.

Com o roteiro em mãos os meninos e meninas criam os personagens e cenários nos quais as histórias se transcorreram. Para tal finalidade foi realizada uma oficina de massinha, na qual foram repassadas técnicas para confecção de personagens e objetos. Da bolinha fizeram um retângulo que poderia virar o fogão, a geladeira, a bolsa ,etc. Da “coxinha” criaram o corpo da menina, o vaso de flor. Dependendo da criatividade e da necessidade as formas abstratas foram ganhando cores e contornos definidos e se tornaram personagens e cenários para contar as histórias que eles criaram.

#### 4ª Etapa – Gravando os vídeos

O primeiro passo é conhecer as possibilidades técnicas com a qual o grupo vai lidar. Desse modo, são apresentados para os alunos os recursos técnicos: computadores, câmera digital, televisão, equipamentos de som e tudo o que é necessário para produzir desenhos animados. A técnica é simples: ao ordenar fotografias em seqüência, com pequenas diferenças entre elas, cria-se a ilusão do movimento.

#### **Considerações Finais**

No que se refere à dinâmica das oficinas como recurso pedagógico, as mesmas revelaram um excelente potencial, criando um ambiente descontraído que possibilitasse a criatividade e o desenvolvimento da linguagem e da fala. As narrativas foram construídas buscando as dimensões do cotidiano e ressaltando as preocupações e dúvidas dos adolescentes.

O primeiro ponto que gostaríamos de ressaltar é a importância do espaço e do lugar do outro em nossa intervenção. Tentando manter os pressupostos de uma abordagem dialógica e reflexiva, os adolescentes foram colocados como os sujeitos históricos e da ação. A produção e transmissão de conhecimento foram pensadas de forma compartilhada.

Em alguns momentos ficou evidente que para os adolescentes aquele espaço não poderia estar identificado com o ambiente da escola. Os adolescentes traziam interiorizado a cultura disciplinar da escola que se expressa de forma

vertical, em dispositivos objetivos como a figura do professor, os olhares de censura, o sinal que demarca o tempo, o espaço para as atividades, etc. Do mesmo modo, a sanção normalizadora presente nos instrumentos de punição e recompensa ainda são marcas do nosso saber disciplinar que cria marcadores para corrigir e reduzir comportamentos desviantes que se objetivam em leis, programas e regulamentos que modelam a identidade dos sujeitos. É isso o que os adolescentes não queriam encontrar e o que reforçou ainda mais nossa proposta de criar um ambiente que fosse diferente do aprendizado tradicional, como questionado por Freire (1974)<sup>4</sup>. Rompeu-se com o paradigma tradicional? Ainda não, mas acreditamos que demos passos em busca de um processo aprendido menos domesticador, menos adestrado. A tentativa de romper com os pressupostos teóricos já descritos por Foucault (vigilância hierárquica, sanção normalizadora e exame) guiaram nossa conduta e direcionaram nossa prática, tentando nos aproximar dos círculos de cultura nas bases da teoria freiriana, reconstruindo as categorias tempo e espaço. É válido destacar que circularizar a relação não deve ser reduzido à disposição de pessoas ou objetos em círculo, mas antes de estar pautado na escuta do outro que pode estar ao lado ou à frente, mas nunca impedido de uma comunicação face a face (Freire, 1974)<sup>4</sup>.

Ficou demarcado que ao final do processo lúdico os adolescentes incorporaram importantes requisitos para o processo de aprendizado: atitude, interatividade, concentração e motivação. O grupo demonstrou prazer na construção coletiva do fazer, do brincar e do criar e recriar a arte. É válido destacar que a arte enquanto expressão estética só pode dar vazão se aquele que a produz é colocado enquanto sujeito que exterioriza em objetos narrativas, cores e texturas a sua própria subjetividade. Desse modo, o espaço da oficina se revelou como ambiente potencializador para o resgate da auto-estima possibilitando a criação, a produção e o fazer arte.

**Notas:**

\*Das 08 (oito) Equipes de Saúde da Família lotadas no Centro de Saúde Cafezal, 04 (quatro) respondem pelo atendimento da Vila Fátima e 04 (quatro) pelo atendimento da Vila Cafezal. Para facilitar a sua identificação pelos respectivos usuários as equipes foram nomeadas com cores diferentes.

**Referências Bibliográficas:**

1. QUERÈ, Louis. *De um modelo epistemológico da comunicação a um modelo praxiológico*. Tradução de Vera Lúgia Westin e Lúcia Lamounier. Mimeo: 1991.
2. FREIRE, Paulo. *Ação Cultura para a Liberdade e Outros Escritos*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.
3. PICHON-RIVIÈRE, Enrique. *O Processo Grupal*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
4. FREIRE, Paulo. *Educação como Prática da Liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1974.