



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2014: SIC - XXVI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2014
<b>Local</b>	Porto Alegre
<b>Título</b>	Tecnologia e Animação Explorando novas áreas do ensino
<b>Autor</b>	RAFAEL RIBEIRO SINNOTT
<b>Orientador</b>	MARIA CRISTINA VILLANOVA BIASUZ

Esta pesquisa faz parte das pesquisas do Núcleo de Estudos em Subjetivação, Tecnologia e Arte – NESTA -, e está focada na exploração do uso da animação para novas possibilidades na educação.

O objetivo deste trabalho é o uso das tecnologias no campo das artes visuais na linguagem da animação, promovendo desta forma o incentivo do trabalho em equipe, buscando comprovar que o trabalho em grupo é muito mais efetivo do que o individual.

Observamos que nos dias de hoje a sociedade sofreu drásticas mudanças que alteraram completamente nossa forma de viver. O “boom” tecnológico que sofremos nos últimos anos fez com que a informação se tornasse quase imediata facilitando a vida das pessoas que hoje dependem destas tecnologias para sobreviver.

A idéia de relacionar estes fatos com a animação veio das vivências pessoais do autor e, como é observado no livro “Arte da animação” de Alberto Lucena Júnior, uma animação é fruto do meio que o cerca, portanto, como vivemos em um mundo permeado pela tecnologia digital, é natural que a animação também se adapte a esses tempos, e reflita a época na qual está inserida. É importante salientar que animação não se trata apenas de desenho animado, mas sim de uma ilusão de ótica na qual várias imagens são passadas rapidamente, gerando a idéia de movimento.

As mudanças sociais são evidenciadas na animação, o que pode ser atestado pela grande diferença na sua linguagem. Um exemplo clássico são as primeiras animações de Tom e Jerry nas quais o uso do tabaco e/ou um grau de violência é observado. Ao longo dos tempos estes pontos foram relativizados, e as mídias voltadas ao público infantil e adolescentes mudaram este enfoque. Desenvolver esses conceitos na escola, não é apenas dar lugar a alguns fatos da história, mas deixar que eles mesmos possam contar suas histórias através da animação, trabalhando uma linguagem que permite ampliar a utilização da imagem móvel na educação, fugindo do conservadorismo do passado.

Através de observações, estágios, e dos estudos para a própria bolsa de IC, podemos analisar que a animação ainda é vítima de uma idéia preconceituosa na escola, sendo considerada apenas para o público infantil. Contudo, a tecnologia digital tem sido nossa aliada no desenvolvimento de projetos utilizando, principalmente, software livre, em todos os níveis de ensino.