

PROTÓTIPO DE SÉRIE DE ANIMAÇÃO AUDIOVISUAL INFANTIL: INTELIGÊNCIA EMOCIONAL APLICADA À EDUCAÇÃO

André Marchioro¹

Sara Alves Feitosa²

Resumo:

Este projeto visa a articulação entre Indústria Criativa, Educação e Inteligência Emocional para a concepção de um protótipo de uma série audiovisual de animação 2D aplicada à educação, podendo ser utilizado como material didático por professores de crianças na faixa etária de 6 a 11 anos. Para a realização deste intento, a base teórica são as competências emocionais enunciadas por Daniel Goleman, Ph.D. (1995) bem como a Jornada Emocional de elaboração nossa. O produto se justifica pela importância de desenvolvimento das competências emocionais desde a infância, sendo a animação audiovisual uma linguagem adequada para atingir o público pretendido. Adotamos a pesquisa bibliográfica e o MD3E (Método de desdobramento em três etapas) aplicado ao desenvolvimento do protótipo. O Objetivo geral do projeto é: Produzir o protótipo de uma animação audiovisual infantil com a temática da Inteligência Emocional aplicado à Educação, tendo como objetivos específicos: Desenvolver uma pesquisa teórica sobre IE e Educação Socioemocional; Mapear as animações que abordam a temática; Planejar roteiro, captar imagens para a animação; Produzir e prototipar a animação; e por fim, Divulgar os conceitos de IE na Educação.

Palavras-chave: Comunicação; Indústria Criativa; Animação

Modalidade de Participação: Pós-Graduação

PROTÓTIPO DE SÉRIE DE ANIMAÇÃO AUDIOVISUAL INFANTIL: INTELIGÊNCIA EMOCIONAL APLICADA À EDUCAÇÃO

¹ Aluno de pós-graduação. andresaoborja@gmail.com. Autor principal

² Docente. sarafeitosa@unipampa.edu.br. Orientador

PROTÓTIPO DE SÉRIE DE ANIMAÇÃO AUDIOVISUAL INFANTIL: INTELIGÊNCIA EMOCIONAL APLICADA À EDUCAÇÃO

1 INTRODUÇÃO

Este projeto visa a articulação entre Indústria Criativa, Educação e Inteligência Emocional para a concepção de um protótipo de uma série audiovisual de animação 2D¹ aplicada à educação, podendo ser utilizado como material didático por professores de crianças na faixa etária de 6 a 11 anos. Para a realização deste intento, a base teórica são as competências emocionais enunciadas por Daniel Goleman, Ph.D. (1995) bem como a Jornada Emocional de elaboração nossa. O produto se justifica pela importância de desenvolvimento das competências emocionais desde a infância, sendo a animação audiovisual uma linguagem adequada para atingir o público pretendido. Adotamos a pesquisa bibliográfica e o MD3E (Método de desdobramento em três etapas) aplicado ao desenvolvimento do protótipo.

O conceito de Inteligência Emocional - IE foi apresentado à comunidade científica pelos psicólogos Salovey e Mayer (1990, p. 189), no artigo Emotional intelligence. Imagination, Cognition, and Personality, como sendo “a capacidade do indivíduo monitorar os sentimentos e as emoções dos outros e os seus, de discriminá-los e de utilizar essa informação para guiar o próprio pensamento e as ações”. A inteligência emocional foi mais profundamente estudada pelo psicólogo americano Daniel Goleman. Segundo Goleman, um indivíduo emocionalmente inteligente é aquele que consegue identificar as suas emoções com mais facilidade. Das competências previstas nas Base Nacional Comum Curricular (BNCC), destacamos o interesse específico deste projeto pelos itens com relação direta à Inteligência Emocional, ou seja: o Autoconhecimento e autocuidado, e, Empatia e cooperação que estão também descritos na Jornada Emocional de elaboração nossa que descreve um processo não linear para a formação das narrativas dentro das temáticas abordadas pela série, os passos são: Auto-consciência (Auto-consciência emocional); Auto-gestão (adaptabilidade, perspectiva positiva, auto-controle); Consciência Social (empatia, consciência organizacional); Gestão de relacionamentos (Gestão de conflitos, liderança inspiradora, trabalho em equipe). Para que escolas e professores possam compreender as Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular e como elas progridem ao longo da Educação Básica, o produto aqui proposto tem a intenção de facilitar a inserção da temática em currículos, práticas pedagógicas, materiais didáticos e processos de avaliação da aprendizagem. Em meio a este cenário observa-se reduzido número de produção intelectual voltada a inteligência emocional nos conteúdos gerados e disponibilizados através dos canais adequados para inserção de práticas educacionais com a temática da Educação Emocional. Desse modo, o projeto proposto tem como questão compreender **como a comunicação pode contribuir no processo de Educação em inteligência Emocional?**

A Justificativa do projeto é baseada em 3 aspectos: **1) Contribuição científica teórica:** ampliação de conhecimento já existente na área de educação, mais especificamente, educação com aspectos socioemocionais, em que as animações neste tema não são exploradas, ou se abordados, de uma forma com baixa expressividade, gerando assim abertura para a possibilidade de desenvolvimento da proposta deste projeto com a inserção de novos conteúdos inovadores em IE e de educação vinculada a Comunicação e Indústria Criativa; **2)**

¹ "Animação 2D" Animação 2D (duas dimensões) é a forma mais antiga e tradicional de animação que se conhece. Tratam-se de desenhos estáticos com ligeiras diferenças que reproduzidos em sequência contínua criam a ilusão de movimento num espaço bidimensional. <http://knoow.net/arteseletras/cinematatro/animacao-2d/>. Acessado em 4 jul. 2018.

Contribuição científica prática: através da própria materialidade da série e suas implicações. Em termos práticos, aplicação de uma teoria (IE) na produção de um produto da Indústria Criativa com fins educacional, o qual propõe contribuir no sistema de educação que vem apresentando a necessidade premente de atualização no que diz respeito tanto às práticas educacionais, quanto aos conteúdos relacionados. Com a inserção de vivências que desenvolvem características comportamentais, pensamos em ampliar possibilidades no cenário de uma educação integral. **3) Contribuição social:** pretende contribuir no debate e superação da carência e/ou insuficiência de abordagem emocional nas escolas. Referimo-nos a proposta de ampliar as dimensões dos resultados no processo, com a obtenção de indivíduos formados dentro de uma perspectiva de acessibilidade à Inteligência Emocional, desde a sua formação inicial, ou seja, transformar o paradigma da ausência ou baixa preparação dos indivíduos para lidar com questões emocionais.

O Objetivo geral do projeto é: **Produzir o protótipo de uma animação audiovisual infantil com a temática da Inteligência Emocional aplicado à Educação**, tendo como objetivos específicos: Desenvolver uma pesquisa teórica sobre IE e Educação Socioemocional; Mapear as animações que abordam a temática da Educação Socioemocional; Planejar roteiro, captar imagens para a animação; Produzir e prototipar a animação; e por fim, Divulgar os conceitos de IE na Educação.

2 METODOLOGIA

Nesta produção do PDI utilizaremos a metodologia de Pesquisa Bibliográfica em conjunto com o MD3E (Método de Desdobramento em três Etapas), o que se estenderá até a finalização do projeto e produto. A pesquisa bibliográfica será realizada por toda a extensão deste trabalho, iniciando com a conceituação e delimitação da temática abordada, bem como, a verificação e ajuste em todas as fases, para que seja constituído o produto audiovisual.

Neste método Santos (2006) argumenta que todo o projeto tem início com a definição do problema como foco central de todos os desdobramentos e posteriormente, tem por base três etapas básicas, sendo estas, a pré concepção, a concepção e a pós concepção em que cada uma delas também é desdobrada em atividades que precisam ser desenvolvidas para a concretização do trabalho.

Para a concepção do produto audiovisual serão geradas alternativas com o auxílio de ferramentas de criatividade e também painéis semânticos estruturados durante a pesquisa bibliográfica. Para a execução do produto utilizarem o método MD3E é desenvolvido em três etapas: pré-concepção, concepção e pós-concepção. Para a sua realização serão utilizadas ferramentas como brainstorming com docentes na área para ampliar as possibilidades de ideias, relacionando-as com as vivências do grupo, fundamentais para que se possa concatenar o conjunto de informações necessários no processo criativo. Os mapas mentais são de importância para que se estabeleça uma relação lógica com a necessidade de cada etapa produtiva, os quadros referenciais contribuirão para estabelecer relações visuais e por outros meios sensoriais em plena fase de concepção. A etapa de concepção contempla aspectos de produção propriamente dito, ou seja: criação e definição de personagens, roteirização do episódio de prototipagem, criação de storyboards, desenho e animação em 2D, fazendo-se uso de ferramentas de criatividade como: Listagem de Atributos, Mapa Mental (Mind Map), Brainstorming, Positivo, Negativo e Interessante, SCAMPER - Substituir / Combinar / Adaptar / Modificar / Propor (Novos Usos) / Eliminar / Reorganizar. Essas ferramentas visam ampliar a compreensão do produto e inovar com a obtenção de novos conceitos criativos. Os esboços dos storyboards, facilitam uma visão sistêmica da narrativa e da

constituição de um script em que atuarão as personas de uma forma a se poder realizar as adequações necessárias, possibilitando a geração de alternativas para as adequações necessárias antes de se iniciar o trabalho da animação em si. O storyboard possibilita a pré-visualização e a possibilidade de encontrar erros e corrigi-los a tempo.

3 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Ao tratarmos da comunicação para a criança, sabemos que o aprendizado se relaciona com a interpretação relativa a faixa de desenvolvimento cognitivo em que está inserida. Assim, para podermos promover uma comunicação efetiva é necessário explorar elementos próprios da linguagem lúdica para que as competências emocionais venham a se estabelecer de forma natural e com uma atenção que capte os interesses e promova identificação dos estados emocionais e alternativas para lidar com elas. Quando falamos para crianças, a comunicação verbal e o reconhecimento das emoções deve estar revestida de objetividade, também é necessário tratar aqui de elementos visuais que remetem a uma estrutura de expressões não-verbais, já que a criança demonstra uma notória percepção sensorial em relação à fase adulta, sendo o aprendizado uma constante nesta etapa de desenvolvimento com as interações humanas. Para proporcionar um ambiente de aprendizagem comunicacional eficiente, é necessário que a criança possa interagir em seu modelo vivencial confirmando a emoção aprendida. Trata-se então, de dar consciência e atribuição de significado a emoção que já é inata ou aprendida, mas que, pode permanecer fora do código de linguagem e expressão dos pequenos.

De acordo com Bendassolli *et al* (2009) As indústrias criativas podem ser compreendidas como atividades que tem relação como exemplo o cinema, ao teatro, à música e às artes plásticas. Investigando as relações entre as definições dadas por diversos autores sobre o termo Indústria Criativa, Bendassolli *et al* (2009) conclui que as IC's convergem quatro componentes principais: 1) criatividade; 2) cultura como objetos culturais; 3) produz valor econômico e 4) convergência entre artes, negócios e tecnologia.

Sendo, então, o insumo básico da indústria criativa a criatividade, o capital intelectual dos indivíduos seu produtor, encontramos a necessidade de ampliar o entendimento do que é criatividade, o que não seria uma tarefa fácil de se realizar dada a existência da criatividade desde os primórdios das expressões nos seres humanos, todavia, quanto às suas características, o Relatório de Economia Criativa (UNCTAD, 2010) cita três aspectos relevantes: 1) A **criatividade artística** envolve a imaginação e a capacidade de gerar ideias originais e novas maneiras de interpretar o mundo, que podem ser expressas em texto, som e imagem; 2) a **criatividade científica** envolve curiosidade e disposição para experimentar e fazer novas conexões ao solucionar problemas; e 3) a **criatividade econômica** como um processo que leva à inovação em tecnologia, práticas de negócio, marketing, etc., sendo intensamente relacionada à aquisição de vantagem competitiva na economia.

A partir dessas características de criatividade dimensionamos o nosso projeto como tendo contribuições inter-relacionando os três aspectos, por se tratar de um produto que visa a criação partindo de concepção artística, desde os personagens, cenários e constituição da história. Além disso, o produto a ser desenvolvido tem caráter de transversalidade na Educação e Alfabetização Emocional fundamentada na psicologia com o intuito final de contribuir com o desenvolvimento formativo de profissionais que sejam protagonistas no cenário econômico atuando de forma autônoma.

Da mesma forma, conforme abordado o conceito no Relatório (UNCTAD, 2010)², podemos relacionar a nossa proposta de trabalho com o conceito de “produto cultural” que tem como características uma produção que demanda alguma atividade relativo a criatividade humana e eles são veículos de mensagens simbólicas para todos aqueles que se destinam a ser, ou são, seus consumidores. , ou seja, os produtos culturais são mais do que simplesmente utilitários, na medida em que também servem a um propósito comunicativo mais amplo; e eles contêm, pelo menos, potencialmente, alguma propriedade intelectual que possa ser atribuída ao indivíduo ou grupo que esteja produzindo o produto ou serviço. Compreendemos, então, que estas relações se estabelecem graças a dinâmica: capital humano, capital cultural, capital estrutural ou institucional e capital social, entre os 5Cs do capital que resultam em criatividade, como descrito no relatório.

Alcançando os seus atributos satisfatórios para constituição deste produto, com o estabelecimento dos caminhos criativos que constituem os fundamentos para geração de ideias e a sua realização, a Temática escolhida é: Série de Animação Infantil: Inteligência Emocional aplicada à educação, o episódio de prototipagem terá como temática a emoção **Raiva e violência** para a abordagem da inteligência emocional descritas por Goleman dentro das emoções básicas, como: Ira, Tristeza, Medo, Prazer, Amor, Surpresa, Nojo, Vergonha e serem desdobradas em narrativas posteriores.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o produto finalizado, nesta etapa serão necessários os testes objetivos de sua utilização com a exibição tanto em mídias virtuais, como também em duas escolas, uma pública e outra privada, em que se pretende observar os níveis de interação existentes entre os espectadores e os conteúdos educacionais do episódio. A Publicação no Youtube impulsiona a série para que haja acesso a outros educadores e também possa ser visualizado diretamente por alunos, dada a extensão de seu alcance e a possibilidade de se manter um controle estatístico de acesso e mensuração.

Como desdobramento do projeto há a possibilidade de inscrição e participação no Anima Mundi, que é um festival de animação, exibições no RJ e SP com o objetivo de fortalecer as animações produzidas no Brasil em que participam educadores e discutem-se as práticas pedagógicas que envolvem animações.

Como registro do projeto de todas as etapas de concepção do produto audiovisual há a previsão de repositório de dados e imagens com a ferramenta wordpress onde reuniremos todo o processo de produção do produto com a publicação no facebook para dar visibilidade e compartilhamento das ideias durante o processo de produção da animação.

REFERÊNCIAS

BENDASSOLLI, Pedro F.; WOOD JR., Thomaz; KIRSCHBAUM, Charles and CUNHA, Miguel Pina e. **Indústrias criativas: definição, limites e possibilidades**. Rev. adm. empres. [online]. 2009, vol.49, n.1, pp.10-18.. <<http://dx.doi.org/10.1590/S0034-75902009000100003>>.

²"UNCTAD" A Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD), criada em 1964, em Genebra, na Suíça, no contexto das discussões de liberalização do comércio do GATT, é o órgão da Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas que busca promover a integração dos países em desenvolvimento na economia mundial. <http://ois.sebrae.com.br/comunidades/unctad-conferencia-das-nacoes-unidas-sobre-comercio-e-desenvolvimento/>. Acessado em 13 jun. 2018.

SANTOS, Flávio A.N.V. dos. **Método aberto de projeto para uso no ensino de Design Industrial.** Revista Design em Foco [en linea] 2006, III (janeiro-junho) : [Fecha de consulta: 12 de junio de 2018] Disponível em:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66130104>> ISSN 1807-3778

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência Emocional.** A teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

SALOVEY, P. & MAYER, J. D. (1990). **Emotional intelligence. Imagination, Cognition, and Personality**, 9, 185-211.