

21/06/2016 12:31 - Pixar lança plataforma que usa animação para ensinar conteúdos escolares

Um projeto da Pixar, empresa de animação digital norte-americana da The Walt Disney Company, disponibilizou aulas *online* que unem a animação a conteúdos escolares. Os estudantes podem, pela internet, aprender com famosas animações como Toy Story, Wall-E e Valente. Os conteúdos foram desenvolvidos especialmente para estudantes do ensino fundamental e médio.

O conteúdo foi traduzido para o português e é oferecido gratuitamente, com o apoio da Disney e do parceiro local da Khan Academy, a Fundação Lemann. “Como é grande o número de alunos e professores que conhecem e adoram os filmes da Pixar, cremos que terão mais motivos para estudar depois que perceberem a importância da matemática e da ciência no processo”, diz a

diretora da Pixar University and Archive, Elyse Klaidman, em entrevista à **Agência Brasil**. Elyse foi responsável pela criação, o gerenciamento e ensino do currículo de arte da Pixar University e desenvolveu o programa de educação cinematográfica e de curta-metragem live-action da empresa.

O projeto, chamado Pixar in a Box, oferece videoaulas, exercícios interativos e atividades práticas. A intenção é que os alunos descubram como os conceitos acadêmicos que aprenderam na escola permitem que os cineastas da Pixar criem novos mundos, animem personagens únicos e contem histórias por meio da animação. Os estudantes aprendem, por exemplo, como as médias ponderadas são usadas para criar personagens como o Buzz Lightyear e o Woody, de Toy Story, ou como a análise combinatória é usada para criar multidões, como um aglomerado de robôs em Wall-E. O [Pixar in a Box](#) pode ser acessado pela internet.

“Muitas vezes, os professores e os pais têm dificuldade de responder a questionamentos como “eu tenho que aprender isso para quê?” O Pixar in a Box dá uma série de respostas a essa pergunta, mostrando exatamente onde os problemas do cinema e as matérias da escola se relacionam”, explica o cientista sênior e líder do Grupo de Pesquisa da Pixar, Tony DeRose.

“O retorno que recebemos é extremamente positivo. É uma enxurrada constante de histórias que mostram como o Pixar in a Box marcou os alunos. Por exemplo, um professor de matemática contou para a gente que tinha uma aluna que não iria passar em álgebra. Ele recomendou que ela usasse o Pixar in a Box e em pouco tempo a nota dela chegou a B. Outro professor, do quinto ano, contou a história de dois alunos que não iam bem em matemática. Eles começaram a trabalhar com o tópico de animação e acabaram numa reflexão sobre a matemática da curva de Bézier – um assunto que só se vê no ensino médio”, diz o cientista.

O Pixar in a Box pretende também inspirar os estudantes para que eles se tornem animadores no futuro. Quando se considera a carreira em animação, a primeira coisa que as pessoas pensam é em virar animador. No entanto, explica Elyse, a carreira é bem mais ampla do que se imagina: “Ao criarmos o Pixar in a Box, um dos nossos objetivos foi inspirar a próxima geração de cineastas e ajudá-los a enxergar o leque de opções nessa carreira. Fazer animação requer a combinação de habilidades como atuação, belas artes, artes gráficas, engenharia, matemática, ciência, redação, programação, técnicas cinematográficas tradicionais, administração, e muitas outras”.

Desde o seu lançamento em 2015 nos Estados Unidos, o Pixar in a Box contabilizou mais de 7 milhões de minutos de aprendizado no mundo todo. Atualmente, a Khan Academy tem 865 mil alunos ativos/mês e mais de 3,2 milhões de usuários cadastrados em toda a América Latina.

Fonte: Agência Brasil