



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

**A ANIMAÇÃO E SEU POTENCIAL ENQUANTO FERRAMENTA PEDAGÓGICA:**

A cultura pop como facilitadora do processo de ensino

**MARINA REBELLO MENDES TEIXEIRA**

Brasília

**2023**

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

**MARINA REBELLO MENDES TEIXEIRA**

**A ANIMAÇÃO E SEU POTENCIAL ENQUANTO FERRAMENTA PEDAGÓGICA:**

A cultura pop como facilitadora do processo de ensino

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Artes Visuais, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Nelson Fernando Inocencio Silva

Brasília  
**2023**

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Nelson Fernando I. da Silva  
ORIENTADOR

---

Profa. Luísa de Araújo Günther

---

Prof. Luiz Carlos Pinheiro Ferreira

Aos deuses, mentores, familiares, amantes, amigas e amigos, professores e professoras, gatos e cachorros, dias e noites, por aguardarem afetuosa e pacientemente pelo meu retorno. Ao professor Nelson, pela persistência, paciência e grandes ensinamentos. Também às pessoas que convivi ao longo desses anos, que me incentivaram a não desistir, e a mim mesma por não o fazê-lo.

*"Conheça todas as teorias, domine todas as técnicas,  
mas ao tocar numa alma humana, seja apenas outra  
alma humana".*

*Carl Jung*

## RESUMO

Este trabalho busca fomentar uma discussão sobre a utilização de elementos da cultura pop, no caso as animações, como ferramentas pedagógicas em sala de aula, explorando algumas possibilidades e apontando alguns dos benefícios e/ou malefícios que podem surgir dessa abordagem. A adoção dos desenhos animados em sala podem viabilizar a atualização do âmbito escolar, encorajar o estreitamento de laços entre docentes e alunos, provocar o desenvolvimento de individualidades e consciência crítica, entre outros. A pesquisa propõe um novo olhar sobre essas novas mídias que vêm instigando o debate de questões fundamentais para a sociedade ao apresentar obras com narrativas representativas e inclusivas.

**Palavras-chave:** animação; arte-educação; ferramentas pedagógicas; inclusão; mídia.

## ABSTRACT

This work seeks to promote a discussion about the use of pop culture elements, in this case animations, as pedagogical tools in the classroom, exploring some possibilities and pointing out some of the benefits and/or harms that may arise from this approach. The adoption of cartoons in the classroom can make it possible to update the school environment, encourage closer ties between teachers and students, provoke the development of individualities and critical awareness, among others. The research proposes a new look at these new media that have been instigating the debate of fundamental issues for society by presenting works with representative and inclusive narratives.

**Keywords:** animation; art education; inclusion; media; pedagogical tools.

## SUMÁRIO

<b>LISTA DE FIGURAS</b>	<b>8</b>
<b>MEMORIAL</b>	<b>9</b>
<b>1. INTRODUÇÃO - ALCANCE DA ANIMAÇÃO NA MÍDIA</b>	<b>13</b>
1.1 Usos no Mercado	14
1.2 Dados da Indústria	17
1.3 Premiações e Festivais	19
<b>2. IMPACTO DAS ANIMAÇÕES EM CRIANÇAS</b>	<b>32</b>
2.1 Impactos Positivos	33
2.2 Impactos Negativos	35
2.3 Educação Midiática	36
<b>3. ABORDAGENS PEDAGÓGICAS</b>	<b>39</b>
3.1 Uma Análise das Abordagens Pedagógicas no Ensino das Artes no Brasil	42
3.2 Animações da Cultura Pop Atual que Abordam Questões Pertinentes para à Educação e Sociedade	48
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>55</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>57</b>

## LISTA DE FIGURAS

**FIGURA 1** - Tabela BNDES - Tamanho do mercado brasileiro consumidor de animação (2016)

**FIGURA 2** - Minhocas - A Lenda (2006)

**FIGURA 3** - Rio 2096: Uma História de Amor e Fúria (2013)

**FIGURA 4** - O Menino e o Mundo (2013)

**FIGURA 5** - Bob Cuspe - Não Gostamos de Gente (2020)

**FIGURA 6** - Irmão do Jorel (2014)

**FIGURA 7** - Oswaldo (2017)

**FIGURA 8** - O Show de Any Malu (2020)

**FIGURA 9** - Steven Universe (2013)

**FIGURA 10** - Steven Universe (2013)

**FIGURA 11** - O Mundo de Greg (2018)

**FIGURA 12** - O Mundo de Greg (2018)

**FIGURA 13** - She ra e as Princesas do Poder (2018)



## MEMORIAL

Certa vez, ainda no ensino médio, meu professor de História comentou que “apenas as gerações futuras são capazes de enxergar as gerações passadas”. Se tratando de uma aula de História, o que ele queria apontar era que a compreensão do presente mora no futuro, pois apenas com o distanciamento do tempo é possível observar e talvez entender o panorama geral do que agora já é passado. Para nós, que vivenciamos o presente, só nos resta viver, lutar e tentar deixar para o futuro algo melhor, mesmo que muito se falhe e nossas perspectivas cambaleiam entre esperança e desesperança ao observar a amplitude do passado, presente e futuro. Uso desta lembrança para iniciar este breve memorial, pois além de carregar tal ensinamento até então, ela me traz chão e também inicia e finaliza o que aqui quero propor: um estudo com apontamentos de um sujeito do presente que possam ser úteis ao futuro, breve ou longínquo.

Seguindo esta ideia, cada geração desfruta de suas vantagens bem como enfrenta seus obstáculos. Tomando como referência o tempo da ciência e história, tais questões podem facilmente estender-se por gerações visto como a vida humana é efêmera. Vivemos pouco e, no entanto, carregamos em nossas breves existências milênios e bilhões de nós, não havendo escapatória deste cenário de ancestralidade genética e historial caso queiramos seguir em frente tencionando a evolução e prosperidade. Por isso mesmo, numa tentativa de ajudar a nós mesmos, deixamos pistas pelo caminho, pistas com bagagens do que fomos, somos e podemos ser. Pistas de onde erramos, onde acertamos, de para aonde achamos caminhar.

Acredito que deste lugar nasceu a Arte, que é naturalmente o objetivo de, enquanto meio, expressar, questionar e/ou denunciar a realidade que vivemos, além de uma maneira espontânea de traduzir em linguagem a contemplação, apreciação, redenção. Um meio de registrar, a partir de uma construção singular, um resultado ímpar, de uma perspectiva única que não poderia ser concebida de outra forma senão a que é. A Arte se apresenta quase como uma extensão do nosso ser, uma película que colocamos sobre nossos sentidos no instante em que pensamos ou sentimos, seja por qual razão, que a palavra ‘arte’ é a que melhor define aquela experiência. A arte é ápice.

Uma das maneiras pela qual a Arte se manifesta constantemente em minha vida é por intermédio da animação. Assim como muitas crianças nascidas no início

dos anos noventa, digamos que minha melhor amiga foi a televisão. Quando criança, meus fenótipos negros e indígenas em conjunto com um corpo na época considerado grande demais para ser feminino infelizmente resultavam em ofensas e rejeições, e a resposta encontrada pela minha criança ao racismo e *body shaming*<sup>1</sup> sofrido foi um comportamento tímido e inseguro, com amizades escassas. Consequentemente passava muito tempo em casa, brincando sozinha e assistindo à televisão. Na época tive o privilégio de ter acesso à TV a cabo e sua grade de diversificada de canais, mas o que mais capturava meu interesse eram filmes de terror e animações. Mas não falarei sobre animações de terror, o terror nesta ocasião ficará de lado.

A regra era clara, se um desenho animado aparecia na tela, valia a pena parar no canal e, pelo menos, observar o que estava passando. Dadas as circunstâncias, não é exagero dizer que minha paixão por desenhos animados fomentou meu interesse por desenhar, que posteriormente me levou ao estudo das artes. As cores e formas animadas se movimentando de forma livre e familiar compoendo cenários fantasiosos e ilimitados, preenchiam meus olhos e me faziam acreditar que naquele universo nada era impossível, alimentando uma criatividade infindável em cabeça infantil.

Nos desenhos animados eu encontrava a companhia que me faltava, e seus universos cativantes me narravam histórias muitas vezes absurdas, mas que vinham embebidas de lições preciosas, muitas que me acompanham até hoje. O que começou com uma criança assistindo televisão e desenhando despreocupadamente desembocou na adulta que sou hoje, com uma alma totalmente imersa na área artística. Inspirada pelas animações eu criava cenários, personagens e histórias, como uma necessidade quase fisiológica de colocar para fora a imaginação que transbordava em mim, para abrir espaço para mais. Fossem totalmente originais da minha imaginação ou releituras de programas que eu amava, com o senso crítico de uma criança, nada me impedia de criar qualquer universo que eu quisesse além da ausência de papel e lápis. Devo admitir que me sensibiliza lembrar desta liberdade que enquanto adulta é tão difícil de se acessar.

---

<sup>1</sup> Body shaming é um termo novo que em português significa “vergonha do corpo”, causada principalmente pelo outro, por meio de comentários ofensivos. Hoje é muito comum sua disseminação pelas redes sociais.

Já na adolescência, me apaixonei desenfreadamente pelo universo dos *animes*<sup>2</sup> e *mangás*<sup>3</sup>. Sua estética própria me seduzia e seus roteiros muitas vezes serializados chegavam como uma novidade, compondo narrativas desenvolvidas e com um teor mais maduro, o que contrastava com de boa parte dos *cartoons* da época que normalmente atinham-se em maioria a roteiros procedimentais. Acompanhar essas histórias orientais em arcos com começo, meio e fim captava minha atenção e me gerava um apego novo, me levando a um local de reflexão e aprendizado significativos. As animações japonesas se tornaram extremamente presentes em minha vida, e a afinidade foi tamanha que sonhei por muitos anos em me tornar uma *mangaká*<sup>4</sup>, para ilustrar e contar minhas próprias histórias e quem sabe tocar pessoas como aquelas obras me tocavam. A experiência de imersão neste meio durante minha adolescência influenciou fortemente meu desenvolvimento pessoal, marcando valores, gostos, objetivos de estudo e profissionais, além de me apresentar a pessoas com o mesmo gosto em comum, o que me propiciou chances de fazer amizades.

Após anos acompanhando as produções de animes obtive relativo domínio sobre este universo, sobre como funcionavam os processos de produção, o mercado, o público, as obras. Foi no início da vida adulta, já no ambiente acadêmico, que busquei renovar e ampliar meus interesses, consumindo animações mais diversas. Passei a frequentar as mostras e festivais de curtas animados que aconteciam gratuitamente na cidade, consumindo obras de todos os tipos, fossem infantis, adultas, premiadas, experimentais. Pela internet, acompanho criações de artistas e instituições famosas e independentes, experimentações, tutoriais, premiações, críticas, projetos. Com isso fui expandindo meus horizontes sobre as animações criadas mundo afora e no Brasil, enriquecendo minha bagagem sobre as potencialidades da animação enquanto técnica, ferramenta de criação artística e ferramenta pedagógica transdisciplinar. Paralelamente a faculdade, me matriculei em um curso de *Design, Arte, Animação e Games* na Escola SAGA de Brasília, aonde aprendi e pratiquei alguns dos processos da criação da animação tradicional e

---

<sup>2</sup> No Brasil serve para definir as animações oriundas do Japão, entretanto para os japoneses caracteriza todo e qualquer tipo de animação independente de sua nacionalidade.

<sup>3</sup> Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos japonesas. Possui características marcantes que o difere das demais revistas em quadrinhos, como a forma de leitura, publicação, diagramação e traços nos desenhos dos personagens.

<sup>4</sup> Mangaká é o termo usado para definir uma pessoa que faz, desenha e/ou cria histórias para mangás. No ocidente é equivalente às definições de desenhista, ilustrador e roteirista, mas na cultura pop o termo passou a ser usado frequentemente.

digital, e como complemento cursei a disciplina de Animação na própria Universidade de Brasília, me aprofundando mais sobre a história da mesma e suas aplicabilidades nos dias de hoje.

Foi neste movimento de tentar compreender para o quê e como a animação servia ao mundo e a mim que percebi que assim como eu, todos que nutrem esse amor e fascínio enormes por este universo, de alguma forma, foram marcados profundamente por ele, influenciando ativamente a forma com que percebemos e representamos a realidade, e a forma como damos sentido a ela.

A partir disso comecei a pensar a animação como um poderoso instrumento pedagógico, reconhecendo o papel que ela exerceu em minha vida durante numerosos momentos. Recordando toda a minha trajetória, me é evidente como os desenhos desempenharam um papel precioso em vários dos meus processos de aprendizagem, especialmente no que tange meu interesse por artes e meu desenvolvimento pessoal. Me interessa compreender os caminhos pelos quais a animação pode transitar a ponto de se tornar um artifício tão eficaz em transmitir mensagens de forma competente e sensível aos espectadores, e *Steven Universe* (2013) é um desenho infantil que realiza este ofício com primazia, levantando questões profundamente pertinentes a nossa sociedade atual como autoconhecimento, inteligência emocional, saúde mental, representatividade de minorias, dinâmicas familiares, entre outros, tudo abordado com extrema responsabilidade e ternura. O resultado das escolhas narrativas e técnicas compõem uma obra final bela e poderosa, com potencial para de fato se tornar uma experiência eternizada na história das produções midiáticas e no cerne do espectador, assumindo um local de resgate para nos recordar lições inestimáveis sobre amor e relações humanas.

## 1. INTRODUÇÃO - ALCANCE DA ANIMAÇÃO NA MÍDIA

Universo constituído por infinitas possibilidades criativas e avanços tecnológicos, a animação tem se expandido e conquistado a atenção e o espaço do mercado midiático global, bem como novos patamares no que se refere à cultura visual. Como consequência tal acontecimento tem reverberado de modo significativo em nossa sociedade. Por muito tempo a ideia culturalmente difundida foi a de que desenhos animados se limitavam quase exclusivamente a conteúdos rasos e infantis, e este imaginário ainda segue forte para grande parte das pessoas em diferentes contextos. Entretanto a realidade vem evidenciando outros aspectos, demonstrando que tal pensamento não passa de um grande equívoco, uma vez que o progresso na área e o interesse manifestado por diferentes gerações, tem viabilizado a criação de mundos e histórias complexas e enriquecedoras que vão além do simples entretenimento. A animação tem sido utilizada para abordar assuntos sérios e importantes de maneira acessível e atraente, contribuindo para a formação de diversos públicos.

Muitas produções animadas vêm se destacando positivamente no âmbito audiovisual, atraindo públicos que vão do infantil ao adulto, permitindo a criação de ricas referências de linguagem para produções diversas. Além disso, a indústria da animação também tem gerado significativos impactos econômicos e sociais, criando empregos diretos e indiretos, sendo responsável por gerar receita, ao menos no mundo hegemônico, por meio de produções de sucesso como filmes, séries e jogos.

Em resumo, a animação é muito mais do que apenas desenhos para crianças. É uma linguagem constituída de algumas técnicas artísticas, incluindo o desenho animado, que alimentam uma indústria em constante desenvolvimento, reunindo um conjunto de possibilidades criativas e uma ampla gama de aplicações. É uma ferramenta poderosa e versátil para contar histórias, entreter, educar, provocar reflexões e influenciar a sociedade de uma maneira positiva, capaz de atender a uma série de necessidades e propósitos, ocupando devidamente seu lugar no contexto da cultura visual contemporânea.

## 1.1 Usos no Mercado

Tendo em vista esta forma de comunicação visual, nota-se que a indústria cultural tem demonstrado cada vez mais interesse na linguagem da animação para potencializar seu alcance. Atualmente, os principais mercados que usam animação incluem entretenimento, publicidade, educação, treinamento, arte e arquitetura.

Na publicidade, temos a animação como referência na produção de comerciais e campanhas de *marketing*, promovendo produtos e marcas por meio da referida linguagem que, por sua vez, atende à demanda normalmente com eficácia, comunicando as vantagens ofertadas com apelo visual (e às vezes sonoro, a exemplo dos *jingles*) que visa captar a atenção do espectador, muitas vezes logrando êxito.

Outro desdobramento interessante de se observar, decorrente da adaptação das indústrias em relação ao uso da imagem animada, é o de como os recursos foram atualizados, no próprio processo de animar. A utilização das ferramentas digitais como principais facilitadores do processo, animadores vêm tornando o ofício cada vez mais acessível e rápido de ser executado, a fim de atender as novas demandas de mercado, criando estratégias que combinam técnicas e princípios da animação com os do *design*. O processo resulta em um instrumento de comunicação visual robusto que cria peças de *marketing* mais dinâmicas e explicativas, potencializando seu entendimento e alcance. Quando andamos em uma praça de alimentação e nos deparamos com um cardápio animado sendo exibido em uma ou mais telas de led, por exemplo, ou assistimos a um anúncio animado de poucos segundos em nossas redes sociais, nos persuadindo para que consumamos, temos uma mostra clara do uso da animação. Ela permeia nosso cotidiano, sem muitas vezes sequer notarmos sua capacidade de sedução sobre nós.

Na arquitetura, por exemplo, a animação tem sido um recurso cada vez mais utilizado nos últimos anos, por proporcionar um formato visual e interativo de apresentação de projetos e conceitos arquitetônicos. Haja vista a frequência do acesso ao *software AutoCAD* na rotina de profissionais nessa área. Seu emprego facilita o trabalho de estudantes e profissionais da área que expressem suas ideias de forma esclarecedora e precisa, propiciando uma experiência imersiva para os

espectadores. Ademais, artistas que dominam as técnicas da animação detêm a capacidade de encenar ambientes e situações, inovando com simulações realistas de elementos essenciais que precisam ser levados em consideração na criação de planejamentos arquitetônicos. Destacam-se o movimento humano, a iluminação orgânica de cenários, o efeito do tempo sobre certos materiais, entre outros, tudo calculado a partir da concepção de ambientes *3D* que oferecem resultados benéficos na análise e apresentação de projetos simples ou complexos. A possibilidade de explorar alternativas e soluções criativas, antes da construção propriamente dita, ajuda a identificar problemas e aprimorar as plantas, reduzindo os riscos nos processos de construção e possibilitando um maior alinhamento entre as ideias arquitetônicas e as suas realizações. Vale citar outra área correlata que também utiliza destes métodos e vantagens, que é o ofício de *design* de interiores.

Ainda com um intuito similar, temos o campo dos treinamentos profissionais, onde a animação também é um ótimo equipamento utilizado no treinamento de profissionais em áreas diversas como saúde, segurança, manutenção e manuseio de equipamentos. Seu uso em treinamentos se prova muito útil por permitir aos participantes um apoio visual que adiciona na qualidade ao ensino. Mais uma vez utilizada para simular situações reais, a animação permite que os participantes do treinamento pratiquem e apliquem o conhecimento adquirido de forma segura e controlada. Seu uso também possibilita a representação de conceitos abstratos, aumentando a compreensão e a retenção da informação, além de ser um recurso atrativo direcionado ao público jovem, mas não apenas a ele. Com esta tática os aprendizes têm a possibilidade de se adaptar melhor aos conhecimentos, permitindo que seus desenvolvimentos sejam mais orgânicos. Por fim, a animação também pode ser utilizada como um recurso complementar às metodologias de ensino, como aulas expositivas e estudos de caso, aumentando a eficácia do treinamento.

Feita esta explanação acerca da linguagem da animação, podemos, a partir de agora, inferir sobre um contexto específico a ser favorecido pela animação: o ambiente escolar. Quando aplicada em sala de aula, ela tende a motivar estudantes, tornando-se relevante na implementação do reforço multidisciplinar, ensinando conceitos e informações de forma mais atraente e clara, facilitando o interesse e a compreensão dos alunos. Comumente, seu uso se dá por meio de filmes educativos, programas de televisão e jogos educacionais para crianças e adultos. As ideias

adquirem uma visualidade que as torna mais tangíveis, assessorando a aprendizagem do aluno. Trataremos desse assunto mais adiante.

Já o setor de entretenimento representa sem dúvidas um dos principais apelos do mercado voltado para a animação. Produções como desenhos animados de televisão, filmes para cinema e *on demand* e jogos eletrônicos são líderes em movimentar o lazer para crianças e adultos, contando histórias de forma inventiva e atraente, criando mundos fictícios sofisticados e personagens inesquecíveis que protagonizam e simulam situações pertinentes à vida real. No cinema de animação, as narrativas situadas em universos lúdicos permutam nossas questões existenciais e viabilizam combinações sensoriais potentes, com capacidade de expressar suas mensagens registrando momentos e locais únicos. É possível dizer que essa relação conversa abertamente com a Arte, na medida em que nos leva a representar e compreender a história e realidade criativamente, nos envolvendo com o uso de signos e símbolos como conhecemos ou sendo ressignificados. Assim, a animação se caracteriza como manifestação artística, permitindo a construção de alegorias que remetem-nos ao mundo real e transmutam-se em movimento que escapa ao nosso vocabulário.

Reconhecendo a relevância da linguagem da animação e pensando desde todas estas aplicações mencionadas, as artes visuais encontram na animação um solo fértil, já que o uso da imagem assume o papel principal posto que ela, a imagem, torna-se objeto de estudo. Nessa condição, a expressão em movimento é pesquisada à exaustão, a fim de atingir objetivos almejados, sejam quais forem. Amplamente explorada como linguagem criativa e experimentação artística, a animação permite aos artistas criarem obras que transcendem a limitação do tempo e do espaço, explorando novas dimensões de representação na comunicação. Além disso, a animação pode ser empregada como meio para a crítica social e política, proporcionando uma plataforma para a expressão de ideias e opiniões através da narrativa visual, provocando ponderações relevantes sobre a sociedade e a condição humana, entre outros. As experimentações e inovações tecnológicas também enriquecem as possibilidades artísticas, com o manuseio de *softwares* digitais e dispositivos computacionais que se resumem a um campo em constante aprimoramento a fim de materializar os ideais de artistas, proporcionando tangibilidade e inovação.



Partindo ainda do viés do estudo das Artes, considerando a cultura visual e o estudo da imagem, além da sua utilização para com a comunidade, é ideal e fundamental que a academia siga se desprendendo de pré julgamentos, abandonando pensamentos conservadores e por muitas vezes elitistas sobre juízo de valores artísticos. É imprescindível transmitir a história com responsabilidade e somente enaltecer na tradição aquilo que ainda hoje nos serve. Contudo, é urgente a necessidade de abrir espaço para acolher conteúdos artísticos da cultura pop em sala de aula, utilizando-os como ferramentas didáticas que encarnam a realidade vigente, a fim de fomentar o ensino e a aprendizagem.

## 1.2 Dados da Indústria

Neste contexto, já se mostra evidente a capacidade criativa da animação e como a mesma chama invariavelmente a atenção do mercado, uma vez que possibilita explorar possibilidades a mais de valorização financeira sobre as obras animadas, movimentando outras áreas e funções concomitantemente com produtos variados que impulsionam ainda mais produções e ganhos.

Como bem nos assegura Howkins (2001), as atividades criativas integram produtos com maior valor agregado por contarem com uma propriedade intelectual, o que promove para as indústrias criativas mais oportunidades na geração de renda, uma vez que os custos e recursos aplicados podem nem se equiparar aos lucros em potencial, que alimentam a indústria por décadas. Essa exploração e geração de renda sobre uma nova propriedade intelectual e novo conteúdo é uma estratégia comum das indústrias criativas, como por exemplo o personagem Mickey Mouse, que se tornou o mascote da *The Walt Disney Company* e gera material até hoje, apesar de a sua primeira aparição ter sido no curta O Vapor Willie, em 1928.

De acordo com um estudo realizado pela empresa de pesquisa de mercado *Statista* (2021), a receita global da animação ultrapassou os US\$ 260 bilhões em 2020, com expectativa de crescimento de mais de 6% ao ano até 2024. Esses dados demonstram o sucesso da animação como indústria, atraindo cada vez mais público e gerando lucros significativos. Sua versatilidade é utilizada em diversos setores e mercados, além de sua capacidade de criar experiências imersivas e envolventes para o público. No entanto, a concorrência no mercado da animação também é acirrada, exigindo que as empresas estejam sempre atentas às tendências e

demandas que constantemente se renovam na internet. Neste contexto, é importante saber direcionar os esforços para tomar decisões estratégicas mais acertadas.

De acordo com um artigo do BNDES (Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social) publicado em 2019, o consumo de animação no mundo era esperado para alcançar US\$ 270 bilhões em 2020 (DIGITAL VECTOR, 2017). No entanto, de acordo com dados coletados pela consultoria *Precedence Research*, esse valor superou as expectativas em 31,1%, alcançando US\$ 354,7 bilhões. Além disso, o mesmo estudo do BNDES mostra que o consumo de animações no Brasil foi avaliado em R\$ 4,9 bilhões em 2016, incluindo a presença de desenhos na TV aberta, TV paga, cinema, VoD (*video on demand*), jogos e aplicações corporativas (Tabela 4). Estes dados demonstram o sucesso e a importância da indústria da animação em nível global e no Brasil.

**Tabela 4 | Tamanho do mercado brasileiro consumidor de animação (R\$ milhões)**

<b>Segmento</b>	<b>Valor</b>
Animação para TV paga	1.353
Animação para TV aberta	698
Animação para cinema	518
VoD	73
Games	1.678
Aplicações corporativas	559
<b>Total</b>	<b>4.879</b>

Importante lembrar que o mercado de animação vem sofrendo mudanças significativas com a chegada do *streaming*. Antes, as produções eram exibidas principalmente na televisão ou nos cinemas, o que limitava o acesso do público a esses conteúdos. No entanto, com o aumento da popularidade de plataformas de *streaming*, como *Netflix*, *Amazon Prime Video*, *Disney+*, o acesso tornou-se mais fácil e conveniente para o público, aumentando o consumo desses materiais. Justamente pelo retorno notável, as plataformas de *streaming* têm investido cada

vez mais em conteúdo original de animação, criando novas oportunidades para os criadores expandirem ainda mais a indústria animada. Essas mudanças têm impactado tanto os produtores quanto os consumidores de animação, transformando a forma como esses conteúdos são vistos no mundo. A própria abertura deste mercado para a produção brasileira é recente, mas os benefícios dessa integração do Brasil à indústria já exibem resultados positivos que englobam movimentação de mercado e visibilidade, como podemos ver nos artigos do BNDES.

É essencial, no entanto, considerar que esta diferença em relação às estimativas foi diretamente afetada pela pandemia de Covid-19 que assola o mundo desde o final de 2019 e que segue até hoje, embora a criação das vacinas venha auxiliando no controle da situação a fim de estabilizá-la.

No entanto, ao contrário de várias atividades econômicas que foram bastante afetadas pelo *lockdown* ou isolamento social ocasionados pela pandemia, o setor da economia criativa da animação cresceu consideravelmente devido às facilidades do ofício por intermédio do *home office* ou teletrabalho, que demonstrou ser uma alternativa eficaz para lidar com as adversidades que a pandemia trouxe. Uma vez inviabilizada a produção presencial, na música, artistas internacionais e nacionais recorreram ao uso da animação para seguir produzindo seus videoclipes. No cinema, séries e longas-metragens inteiros foram produzidos a partir dos lares, e empresas se beneficiaram com a elaboração de peças publicitárias sem os custos que o presencial normalmente implicava; pessoas tiveram acesso a ferramentas e materiais educativos que instigaram o estudo e a experimentação de técnicas da animação, formando novos entusiastas e profissionais da área. A busca pela animação se alastrou e se reproduziu em múltiplos cenários, e em sequência novos horizontes e abordagens vem agregando este processo criativo.

### **1.3 Premiações e Festivais**

Importantes por oferecerem sustentação e espaço para o crescimento da indústria, os circuitos de eventos e mostras de animação dão abertura para que estudiosos e profissionais da área sigam desafiando suas capacidades técnicas, narrativas e artísticas anualmente. Estes festivais de animação promovem a produção, exibição e reconhecimento de animações de alta qualidade de todo o mundo, criando excelentes oportunidades para que animadores troquem

experiências, partilhem ideias e técnicas, assim como experimentações que viabilizam a concepção e divulgação da animação em todas as suas formas e estilos inventivos, estimulando a formação de públicos. O panorama das mostras e festivais provoca um forte impacto, significativo na evolução das potencialidades da animação, proporcionando a diversidade cultural e a inovação artística essencial que qualquer ofício necessita para prosperar. Alguns dos principais festivais de animação ao redor do mundo incluem o Festival de Animação de Annecy na França, o Festival de Animação de Ottawa no Canadá, o Festival de Animação de Hiroshima no Japão e o Festival Anima Mundi no Brasil.

Inicialmente os processos de submissão de projetos nos festivais de animação são abertos para quaisquer interessados, compostos por diversas etapas que precisam ser seguidas rigorosamente para garantir a viabilidade e a efetiva consideração da animação na seleção. Primeiramente, devem ser verificadas as regras e critérios de seleção do festival escolhido, que podem incluir informações sobre o formato de apresentação da animação, prazos de inscrição, requisitos técnicos e restrições temáticas ou de conteúdo. Uma vez que todas as condições foram verificadas, a animação precisa ser produzida e finalizada de acordo com os padrões exigidos pelo festival, incluindo a resolução de imagem, a duração, a qualidade de som e a compressão de arquivos, entre outros aspectos.

Em seguida, é necessário se cadastrar e efetuar a inscrição no site ou plataforma do festival, preenchendo todos os campos obrigatórios com informações precisas sobre a animação, seus autores e produtores. Por fim, é necessário enviar a animação para a seleção, acompanhada de uma sinopse, uma ficha técnica e um release, caso seja exigido pelo festival. Também é essencial verificar se o envio foi realizado corretamente e se a animação está disponível para a avaliação da comissão de seleção. Em resumo, o processo para submissão de animações em festivais requer uma atenção cuidadosa às regras e critérios de seleção, uma produção de alta qualidade, um registro e inscrição precisa no festival e um envio rigoroso da animação, acompanhado de documentação complementar.

O Festival Internacional de Animação Anima Mundi é um evento anual que ocorre no Brasil, especificamente nas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro. Criado em 1993, é considerado um dos principais festivais de animação da América Latina. O Anima Mundi oferece a oportunidade de exibição de animações de todo o mundo, incluindo curtas-metragens, longas-metragens, animações para televisão e

animações para *internet*. Além da exibição de filmes, o festival também inclui oficinas, palestras e painéis com profissionais da indústria da animação, possibilitando ao público contato com diferentes países e culturas, propiciando que os criadores de animação da América Latina apresentem seus trabalhos para um público internacional.

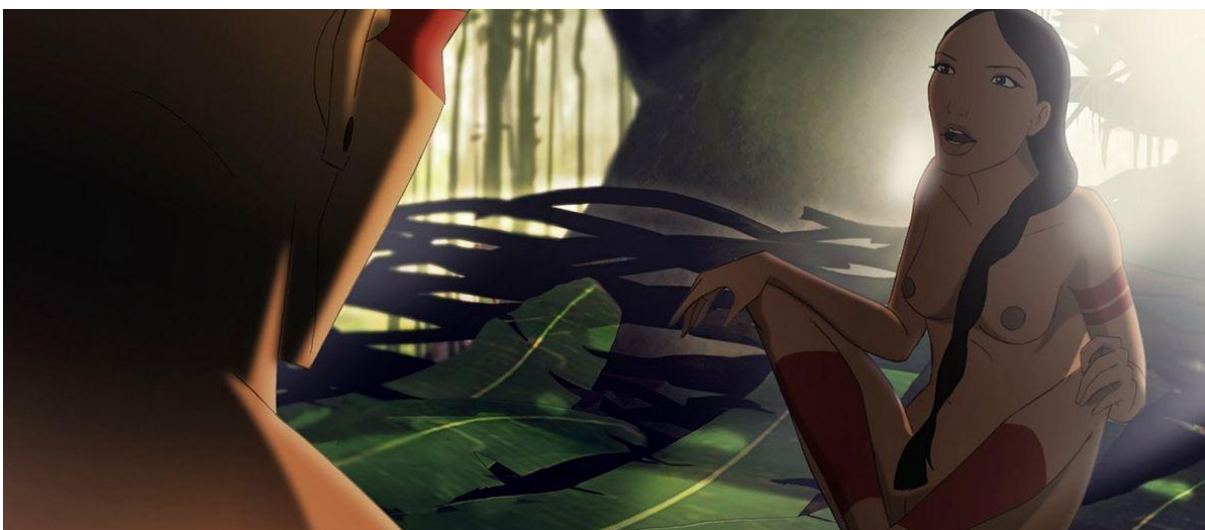
Logo, o Anima Mundi tem sido fundamental para o desenvolvimento da animação brasileira, contribuindo para a consolidação de uma identidade nacional na produção animada e para a valorização de seus profissionais, uma vez que o festival possibilita um espaço de estudo e lapidação para as produções animadas. Exemplificando os benefícios e conquistas decorrentes da inserção de produções nacionais no circuito internacional de animações, temos títulos premiados em festivais significativos, como as seguintes obras:



A família de “Minhocas” e o questionamento, por quê não podemos cavar para cima?

“*Minhocas*” (2005), dirigido por Paolo Conti com classificação indicativa livre, é um curta animado com duração de 14 minutos e 14 segundos feito em stop-motion que ganhou, entre outros prêmios, o Juri Infantil do Anima Mundi da edição do ano de 2006. A história nos apresenta à uma família de minhocas, onde o filho questiona os pais sobre o mundo e acaba se aventurando ao tentar entender a razão pela qual as minhocas não podem cavar para cima. O curta brasileiro recebeu os seguintes prêmios:

- **Prêmio MINC Curta (2003)**
- **VI Festival Luso – Brasileiro de curtas de Sergipe – CURTASE**
  - Melhor animação – Júri popular.
  - Melhor vídeo – Júri popular.
- **14° Anima Mundi**
  - Rio de Janeiro – Melhor animação para crianças.
  - São Paulo – Melhor animação para crianças.
- **5° Florianópolis Cine Festival Criança**
  - 1º lugar – Melhor animação.
- **1º Granimado – Festival de Cinema de Gramado:**
  - Melhor Animação – Júri técnico.
  - Melhor Animação – Prêmio ABCA.
- **V Varginha Festival**
  - Prêmio ET de ouro – Melhor animação.
- **17° São Paulo Short International Festival**
  - Sessão Especial para crianças.
- **28° JVC Tokyo Video Festival (2007)**
  - Prêmio Excelência.
- **II Fasai Festival (2008)**
  - Troféu Pratinha – Melhor animação.



“Rio 2096” faz uma retrospectiva da nossa história e uma projeção do nosso futuro.

Outra obra brasileira aclamada pelo circuito de animações internacional e nacional foi “*Rio 2096: Uma História de Amor e Fúria*” (2013). Com classificação indicativa de 12 anos e sob a direção de Luiz Bolognesi, somos apresentados a uma trama de ficção científica que conta a história de um indígena imortal com quase 600 anos de idade que acompanha a história do Brasil e todas as suas nuances enquanto busca a alma de sua amada. Entre os prêmios recebidos, vale ressaltar o de Melhor Animação Internacional no Festival de Annecy, na França, por ser um dos principais e mais influentes eventos de animação do mundo, realizado desde 1960. A seguir, as menções honrosas e prêmios que a produção conquistou:

- **Annecy International Animated Film Festival – França (2013)**
  - Melhor Filme.
- **4° Brapeq Brazil Film Festival – China (2013)**
  - Melhor Longa-Metragem pelo Júri.
- **Strasbourg European Fantastic Film Festival – França (2013)**
  - Prêmio da Audiência - Melhor Longa-Metragem.
- **Le Nuits Magiqués – França (2013)**
  - Melhor Longa-Metragem.
- **Latin Beat Film Festival – Japão (2013)**
  - Melhor Animação.
- **Expotoons – Argentina (2013)**
  - Menção Honrosa – Prêmio Especial do Júri.

- **International Animation Festival Film Reanimania – Armênia (2013)**
  - Menção Honrosa – Prêmio Especial do Júri.
- **International Gold Panda Awards – China (2013)**
  - Melhor Longa-Metragem.
  - Melhor Diretor.
- **Athens Animation Festival – Grécia (2014)**
  - Menção Honrosa do Júri.
- **7º Festival Cine Música (2013)**
  - Melhor Desenho de Som.
  - Mixagem.
  - Efeitos Sonoros.
  - Direção de Dublagem.
- **1ª Mostra de Cinema Gostoso (2013)**
  - Melhor Longa-Metragem.
- **Grande Prêmio do Cinema Brasileiro (2014)**
  - Melhor Longa-Metragem de Animação.
  - Melhor Efeito Visual.





O Menino e o Mundo traz uma jornada narrativa e visualmente magnífica.

Ainda em 2013, a obra nacional reconhecida da vez foi o premiado filme “O Menino e o Mundo” (2013), dirigida por Alê Abreu, onde acompanhamos a jornada de um menino que se aventura pelo mundo em busca do seu pai. O filme tem classificação indicativa livre e foi indicado na edição de 2016 do Oscar para concorrer ao prêmio de Melhor Animação do Ano, mas mesmo não levando esta honraria para casa, obteve 16 vitórias e 12 indicações de outras premiações, além de ser vendido e exibido em mais de 90 territórios de países, dos quais 45 foram nas telas de cinema. As indicações e prêmios são:

- **Prêmio Oscar, EUA (2016)**

- Indicado para concorrer como Melhor Animação do Ano.

- **ANIMA - Festival Internacional de Cinema de Animação de Bruxelas (2015)**

- Melhor Longa-Metragem.

- **Festival Internacional de Cinema de Animação de Annecy (2014)**

- Escolha do Público.

- Prêmio Cristal Melhor Longa-Metragem.

- **Prêmios Annie (2016)**

- Melhor Animação - Independente.

- Indicado para Destaque na Realização da Música em uma Produção de Longa-metragem.

- Indicado para Destaque na Realização do *Design* de Produção em uma Produção de Longa-Metragem Animado.
- **Festival Internacional de Cinema do Cairo (2014)**
  - Pirâmide de Prata - Melhor Roteiro.
- **Festival Internacional de Cinema Infantil de Chicago (2015)**
  - Prêmio Especial - Prêmio Escolha do Programador.
  - Indicado para o Júri de Adultos como Filme de Animação ou Vídeo.
- **Grande Prêmio do Cinema Brasileiro (2015)**
  - Melhor Filme de Animação.
  - Melhor Filme Infantil.
  - Indicado para Melhor Roteiro Original.
- **Festival de Cinema e Vídeo de Cuiabá (2014)**
  - Prêmio Coxiponé de Melhor Roteiro.
- **Festival Internacional de Cinema Ojo de Pescado (2016)**
  - Melhor Longa-Metragem Infantil.
- **Prêmio Internacional de Cinema Online (INOCA) (2016)**
  - Indicado para Melhor Animação (5º colocação).
- **Festival de Cinema Mill Valley (2014)**
  - Prêmio Escolha do Público de Melhor Longa-Metragem Infantil.
- **Festival de Cinema de Munique (2014)**
  - Prêmio One Future Prize - Menção Honrosa.
- **Prêmio Guarani (2015)**
  - Prêmio Guarani de Melhor Música.
  - Indicado ao Prêmio Guarani Melhor Fotografia, Melhor Diretor e Melhor Roteiro Original.
- **San Francisco Film Critics Circle (2015)**
  - Indicado ao Prêmio SFFCC de Melhor Animação.
- **Festival Internacional de Cinema de Seattle (2014)**
  - Indicado ao Prêmio do Júri Juvenil Films4Families.
- **Festival Internacional de Cinema de Xangai (2014)**
  - Prêmio do Júri Especial de Recursos.
- **Festival Internacional de Cinema de São Paulo (2013)**
  - Prêmio Jovem de Melhor Filme Brasileiro.
- **Prêmio Platino de Cinema Ibero-Americano (2015)**

- Prêmio Platino de Melhor Filme de Animação.
- **Sondagem de filme de voz do Village (2015)**
  - Indicado ao Prêmio VVFP de Melhor Animação (4° colocação).



“Bob Cuspe” retorna com seu criador Angeli, que sofre de um bloqueio criativo.

Por fim, lançado recentemente, temos o longa-metragem “*Bob Cuspe – Não gostamos de gente*”, com classificação indicativa de 16 anos, com Cesar Cabral à frente na direção do longa, onde somos apresentados ao icônico personagem dos quadrinhos nos anos 80 Bob Cuspe, de autoria do cartunista Angeli. A animação realizada em stop-motion traz um tom de documentário, comédia e *road-movie*. Bob Cuspe é um velho punk tentando escapar de um deserto pós-apocalíptico que na verdade é um purgatório dentro da mente do seu criador, Angeli, que está passando por uma crise autoral. A obra, assim como as outras, também recebeu prêmios e indicações importantes no circuito do cinema de animação.

- **Festival de Cinema de Animação de Annecy (2021)**
  - Prêmio Contrechamp de Melhor Longa-metragem.
- **Festival Internacional de Cinema de Guadalajara (2021)**
  - Menção Honrosa de Melhor Filme de Longa Metragem de Animação Internacional.
- **45° Mostra Internacional de Cinema de São Paulo (2021)**

- **Festival Internacional de Animação de Ottawa (2021)**
  - Melhor Filme.
- **Festival de Cinema de Sitges, (2021)**
- **27º Prêmio Guarani de Cinema Brasileiro (2021)**
  - Melhor Animação e Trilha Sonora.
  - Indicado a Melhor Filme, Roteiro Adaptado e Montagem.
- **16º Festival Aruanda do Audiovisual Brasileiro (2021)**
  - Melhor Desenho de Som e Direção de Arte.
- **ABRACCINE (Associação Brasileira de Críticos de Cinema) (2022)**
  - Um entre os dez melhores longas brasileiros.
- **Grande Prêmio do Cinema Brasileiro (2022)**
  - Melhor Trilha Sonora e Longa-metragem de Animação.
  - Indicado a Melhor Primeira Direção e Efeitos Visuais.
- **Prêmio Platino (2022)**
  - Indicado a Melhor Filme de Animação.

Estes são apenas alguns exemplos, há muitas outras animações brasileiras notadas em festivais de cinema e concursos de animação ao redor do mundo. O destaque em vários festivais e premiações de animação ao longo dos anos registra claramente como estas conquistas são significativas e fomentam o nosso potencial para participar da indústria com produções significativas e respeitáveis, oferecendo narrativas que se distanciam do habitual *hollywoodiano* em termos artísticos, técnicos e narrativos. Nesse sentido, artistas que se dedicam a explorar referida linguagem nos mostram que o Brasil tem capacidade de, mesmo com recursos mais limitados em relação a outros países hegemônicos, mais consolidados no mercado, apresentar animações de alta qualidade, reivindicando a atenção do mundo para o talento e habilidade dos animadores brasileiros, bem como a aptidão e originalidade das animações produzidas no país.

Vale dizer que o mercado brasileiro de animações para televisão não fica para trás, expandindo sua influência nacional e internacionalmente. Este significativo crescimento nos últimos anos desponta com a produção, sobretudo, de desenhos animados brasileiros tem se tornado cada vez mais sofisticada e competitiva, atraindo mais público e investimentos. O surgimento de estúdios de animação brasileiros tem contribuído também para a consolidação do setor e para a

diversificação da oferta de animações nacionais, trabalhando com grandes empresas como *Disney, Universal, Fox, Netflix, Cartoon Network, Globo, Som Livre*, entre outras. Destacam-se neste cenário alguns exemplos de sucesso como:

<b>Estúdio</b>	<b>Produção Animada para TV</b>	<b>Ano de lançamento</b>	<b>Classificação Indicativa</b>
Copa Studio	Irmão do Jorel; Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas; Tromba Trem;	2014 (Brasil) 2013 (Brasil) 2011 (Brasil)	Livre Livre Livre
Estúdio Birdo	Ninjin; Oswaldo; Cupcake & Dino;	2019 (Brasil) 2017 (Brasil) 2018 (Brasil)	Livre Livre Livre
Combo Estúdio	O (Sur)real Mundo de Any Malu; Super Drags;	2020 (Brasil) 2018 (Brasil)	Livre 16 Anos
Split Studio	Sítio do Pica-Pau Amarelo; Turma da Mônica;	2013 (Brasil) 2017 (Brasil)	Livre Livre
Tortuga Studios	Os Under-Undergrounds	2016 (Brasil)	Livre
Zoom Elefante	Carrapatos e Catapultas	2010 (Brasil)	Livre
Super Toons	Carrossel; Turma da Mônica; O diário de Mika;	2016 (Brasil) 2015 (Brasil) 2015 (Brasil)	Livre Livre Livre
Pinguim Content	O Show da Luna!; Peixonauta;	2014 (Brasil) 2009 (Brasil)	Livre Livre



Acima os desenhos brasileiros Irmão do Jorel, Oswaldo e O Show de Any Malu, respectivamente.

Esses desenhos animados têm conquistado espectadores de todas as idades com sua mistura de humor e referências culturais que enaltecem a identidade nacional do Brasil, muitos deles exibidos inclusive no exterior. Em suma, o mercado brasileiro de animações para televisão evidencia-se dinâmico e promissor, revelando um potencial ainda não plenamente explorado.

## 2. IMPACTO DAS ANIMAÇÕES EM CRIANÇAS

Proveniente do potente magnetismo natural que se estabelece entre crianças e mídias visuais, desenhos animados são de fato em muitos casos um dos primeiros produtos midiáticos que introduzimos ao consumo das crianças, fazendo-se primordial e indispensável que haja realmente uma análise clara e responsável das propostas pedagógicas que são apresentadas nas telas coloridas para os pequenos. Afinal, a vulnerabilidade das crianças e adolescentes em relação ao consumo é muito maior, visto que suas identidades e percepções sobre o mundo ainda estão em desenvolvimento e a busca pela formação de suas individualidades pode os tornar altamente influenciáveis pelo meio externo. Entretanto, é importante citar que essa relação estimulante não se limita às crianças, muito pelo contrário. O público que consome essas criações é diverso, e o consumo das mídias digitais atualmente preenchem grande tempo da rotina de todos os que têm acesso à internet e aparelhos eletrônicos (como celulares sofisticados ou *smartphones*, computadores, *tablets*, etc), se fazendo necessário observar atentamente como essa relação entre ser humano e tecnologia vem se desenvolvendo, independente de faixa etária, a fim de visualizar e apurar seus efeitos sobre a sociedade.

Felizmente o reconhecimento e espaço da prática da animação como forma de expressão tem se alastrado cada vez mais, dando vazão e visibilidade a este valoroso instrumento artístico que transmite por intermédio das suas capacidades, enquanto linguagem visual, uma magnífica gama de escolhas artísticas e narrativas que enaltecem a reflexão sobre a experiência humana, seja pela perspectiva do mundo externo e/ou interno que nos compõe. Uma vez reconhecida a realidade dessa indústria, a capacidade de estipular mais facilmente estratégias para controlar e/ou reduzir os danos, bem como potencializar com discernimento as possibilidades criativas e reflexão sobre os saberes da existência, precisamos compreender o seu impacto na cultura visual. Fenômeno importante na formação de diferentes públicos.

Por meio de produções cada vez mais significativas, também cresce a representação de grupos sub-representados e minorias na mídia. A criação de personagens inclusivos e histórias humanizadas vêm dando voz e visibilidade a grupos que muitas vezes são ignorados ou estereotipados pela mídia *mainstream*. Apesar de muitos subestimarem a capacidade transformadora dos desenhos, os mesmos contribuem pouco a pouco para uma sociedade mais inclusiva e tolerante,



ajudando a promover a empatia e o entendimento entre diferentes culturas e comunidades.

É construtivo investigar quais discussões são levantadas por desenhos nos últimos anos, e como suas narrativas podem agir como um potente objeto de transformação na indústria ao criar novos espaços de liberdade, abordando com delicadeza e responsabilidade temas sensíveis e requeridos ao mundo, como representatividade, núcleo familiar, aceitação e autoestima, transtornos psicológicos, e até mesmo liberdade sexual.

Podemos então dissecar em sala de aula momentos icônicos de séries animadas e encontrar nas mesmas um valioso material de apoio, com potencial de reverberar entre os jovens mensagens preciosas sobre a sociedade e a mente humana, muitas vezes capazes de promover uma mudança efetiva na vida de seus espectadores, ainda mais se o conhecimento se constitui em ponte entre o aluno, o professor e a aprendizagem, seja esta última uma análise dos elementos artísticos como o uso das cores, enquadramentos, *design* de personagens; dos fatores educacionais presentes no roteiro, discursos e campanhas; ou da repercussão dos mesmos na indústria e no público, suas influências visíveis no mundo.

## **2.1 Impactos Positivos**

Uma vez que já abordamos a relevância presente da animação na sociedade, podemos analisar alguns dos impactos positivos significativos na educação das crianças do ensino fundamental, por ser uma forma divertida e envolvente de aprendizagem. As obras animadas ainda podem agir como inspiração para projetos de arte, onde os professores podem atuar mostrando aos alunos como artistas populares usam técnicas e estilos específicos em suas obras, incentivando os alunos a explorarem essas técnicas em seus próprios projetos, as identificando e compreendendo seus valores, cunhando uma ponte acessível entre o universo pop e tradicional. Sua utilização como ferramenta pedagógica tem a capacidade de colaborar com a exposição de questões diversas, viabilizando um melhor entendimento por parte dos jovens de conteúdos complexos, além de estimular o pensamento crítico e a solução de problemas. Ademais, os desenhos animados também podem estimular o interesse dos alunos em determinados assuntos e

reforçar habilidades de interação social, uma vez que os alunos podem compartilhar entre si suas produções preferidas, motivando relações.

Além disso, os desenhos têm a capacidade de instigar habilidades cognitivas como a memória, atenção, linguagem, criatividade e planejamento, desenvolvendo a capacidade imaginativa do espectador, que ao entrar em contato com as realidades ficcionais pode ser instigado a explorar seus próprios mundos mentais, dando abertura para experiências profundas de autoconhecimento e empatia. Considerando este cenário, os desenhos ainda podem ser um meio eficaz de ensinar lições e valores morais importantes, uma vez que muitas narrativas expõem situações que estimulam seu pensamento crítico e as ajudam a desenvolver habilidades preciosas, como a capacidade de fazer inferências e estabelecer conexões. Logo, além de servir como diversão e entretenimento para as crianças, ajudando-as a relaxar, as animações também podem colaborar com seus conteúdos para que as crianças desenvolvam suas habilidades sociais, como compartilhar, cooperar e se comunicar, bem como alimentar um pensamento analítico. No entanto, é importante lembrar que nem todos os desenhos animados são igualmente educacionais, e os pais e educadores devem escolher cuidadosamente os programas que oferecem os maiores benefícios educacionais para as crianças.

Ademais, temos outro benefício que é fundamental ser abordado, que é a representatividade crescente em desenhos animados, crucial para garantir que as crianças se vejam e se sintam representadas na mídia que consomem. Quando as crianças veem personagens que se parecem com elas em termos de etnia, gênero, orientação sexual e outras características, isso pode ajudá-las a desenvolver uma autoimagem positiva e a construir uma maior empatia e compreensão em relação a outras pessoas. Além disso, a representatividade em desenhos animados também pode ajudar a combater estereótipos e preconceitos e a promover a inclusão e a diversidade em todas as esferas da vida. Por essas razões, é importante que os criadores de desenhos animados considerem cuidadosamente a diversidade em seus personagens e histórias, a fim de promover um mundo mais justo e igualitário para as gerações futuras.

## 2.2 Impactos Negativos

Entretanto, nem tudo são flores, e existem vários malefícios possíveis advindos da exposição excessiva à animação. Considerando a era digital na qual vivemos atualmente, sejamos crianças ou adultos, por vezes passamos o dia e a noite diante das telas, prejudicando sua saúde física, mental e emocional. As crianças, no entanto, são mais vulneráveis e suscetíveis, uma vez que estão se desenvolvendo enquanto indivíduos. O vício no consumo de desenhos animados pode contribuir para a desatenção, hiperatividade e problemas na percepção visual, e também pode gerar um efeito contrário do que se espera enquanto uma boa ferramenta didática multidisciplinar, levando as crianças à diminuição do interesse em materiais educacionais, desvalorizando a importância da arte tradicional e seus valores estéticos e históricos, além de tornar-se uma distração que pode prejudicar o desempenho acadêmico. Algumas obras de cultura pop podem ser superficiais e não oferecer conteúdo suficiente para uma análise crítica e uma reflexão mais aprofundada sobre arte e cultura, bem como podem ter um viés cultural e racial limitador, sendo um desserviço à diversidade de perspectivas que temos no mundo. Vale ressaltar que os próprios professores podem não ter o conhecimento para avaliar a qualidade e relevância das obras a serem utilizadas, e, com isso, não conseguirem aproveitar todo o potencial pedagógico.

Os aspectos negativos ainda incluem a exposição excessiva à violência, já que algumas animações podem conter conteúdo violento que pode impressionar e afetar negativamente o desenvolvimento emocional das crianças, caso não sejam acompanhadas de responsáveis para policiar o que consomem. Igualmente a violência desmedida, também pode haver o impacto negativo na linguagem quando há a utilização de palavrões e linguagem inapropriada, podendo comprometer o desenvolvimento linguístico das crianças. Mais uma vez, é necessário respeitar as classificações indicativas, a fim de proteger as crianças de conteúdos que podem prejudicá-las.

Além disso, há ainda o desinteresse e falta de motivação para interagir com outras crianças e participar de atividades sociais, negligenciando o contato humano e fechando-se em suas próprias bolhas. Essa superexposição à animação ainda pode ocasionar problemas na saúde física, uma vez que se sujeitar ao uso de telas e

animações por longos períodos podem acarretar em problemas na saúde física dos jovens, como problemas de visão, sedentarismo, diminuição da capacidade de compreensão auditiva e da memória de curto prazo, problemas estes que podem acompanhar os jovens até suas vidas adultas, às vezes sem solução. É importante lembrar que esses impactos podem variar de acordo com a idade da criança e o tipo de animação.

### **2.3 Educação Midiática**

Observando o cenário midiático atual e como ele tem se entranhado na vivência humana, muito se tem discutido sobre a influência deste consumo sobre a sociedade, e cada vez mais determinadas áreas têm aberto espaços para o debate sobre a pertinência das mídias no pensar, seja para jovens ou adultos. A tecnologia digital e o acesso a mesma vêm crescendo desenfreadamente, e é seguro dizer que seu criador, o próprio ser humano, não dispõe atualmente de instrumentos para acompanhar essa evolução, se encontrando em uma corrida para averiguar e criar estratégias sobre a superexposição à qual somos cotidianamente sujeitos.

Pode-se dizer que a relevância das mídias eletrônicas tem sido cada vez mais abrangente, afetando a todos, inclusive crianças. Neste contexto, para David Buckingham (2007) fica claro que os pequenos têm vivenciado uma realidade onde as mídias se mostram mais presentes do que a presença humana, acarretando grande peso em seus desenvolvimentos. Isso leva ao questionamento sobre quais mensagens vêm sendo transmitidas nas narrativas, visto que as imagens são em grande maioria mercadorias produzidas por grandes corporações que dominam a mídia em escala global. O mais preocupante, contudo, é constatar que a mídia, confiável ou não, se torna um instrumento forte com capacidade de manipular desde eleições políticas até os valores de uma geração.

É preciso, porém, ir mais além e visualizar formas de lidar com essa ferramenta a nosso favor, tecendo reflexões críticas sobre todo o material que é produzido e consumido atualmente. É exatamente o caso dos desenhos animados, um nicho midiático que utilizando das ferramentas tecnológicas tem produzido mais e para públicos ampliados. Os profissionais que constituem o ambiente escolar pecam muito ao ignorar, ou dar pouca atenção à significância das mídias

consideradas como 'cultura pop', refutando, por consequência, grande parte do conteúdo que é consumido pelos jovens. Ao negar o interesse e valor dessas mídias, nega-se também parte do que forma um indivíduo, empobrecendo a educação do mesmo e dificultando o trânsito em via de mão dupla na ponte entre conhecimento acadêmico e prático. Cabe questionar quais reflexões a 'cultura pop' tem provocado ou se seu conteúdo é puramente voltado para a publicidade. Claro que em se tratando de grandes empresas, a persuasão estará sempre vinculada ao consumo, mas isso não nos impede de avaliar quais mudanças a grande mídia sugere aos seus espectadores. Por todas essas razões, a educação midiática se faz cada vez mais necessária e presente no ambiente escolar.

Em entrevista ao *MoCCa Fest* (2016), Rebecca Sugar, criadora e animadora da série de TV animada *Steven Universe*, afirmou a importância de levantar diálogos sobre temas que muitos acreditam ser adequados apenas para adultos, e como esse pensamento é um erro fatal. Citando a heteronormatividade como exemplo, ela esclarece que para crianças e jovens *queers* (todos que não se encaixam na heterocisnormatividade) a ausência dessa representatividade e local de aceitação e pertencimento nas mídias deve ser combatida desde cedo, caso contrário será muito tarde e esses jovens, que certamente crescerão lutando contra a própria identidade, muito provavelmente irão se deparar com dificuldades que poderiam ser evitadas. O mesmo vale para todos os grupos socialmente vulneráveis e indivíduos a eles pertencentes que, à margem da sociedade, empenham-se para conquistar espaços onde possam se enxergar nas telas, representados com humanidade e livres de estereótipos. Sugar se destacou na indústria da animação por ter abordado com sensibilidade e responsabilidade questões de representatividade, inclusão de minorias e saúde mental em sua série *Steven Universe*, sendo uma de suas maiores conquistas, após muito esforço, a exibição do primeiro casamento entre personagens LGBTQIA+ na história das animações infantis de TV, protagonizado pelas personagens femininas Safira e Rubi. É visível o objetivo da animadora em proporcionar às novas crianças, e também jovens e adultos, um espaço de acolhimento e validação, por serem quem são, pois até então não havia local para expressar.

Essa reflexão toda é ainda mais preciosa ao considerar os efeitos extensos sobre os desafios voltados para a saúde mental que a humanidade vem enfrentando em decorrência da vida digital. Uma das consequências mais severas é o

bombardeio constante de ideias que a mente humana não consegue acompanhar, desembocando em um aumento significativo de estresse que desencadeia transtornos capazes de factualmente encerrar vidas todos os dias.

Somando isso às dificuldades da vida fora das telas, é inquestionável a importância de não somente acompanharmos as produções como também utilizá-las para abordar os embaraços da nossa sociedade. Argumentar sobre tais tópicos que carecem de atenção exige o hasteamento das problemáticas em relação às quais devemos avançar enquanto sociedade.

Por isso se torna necessário um olhar crítico para filtrar as qualidades do alcance da mídia, utilizando do seu acesso facilitado à informação como instrumento de poder para estimular as discussões pertinentes. Observando a sociedade, e o que parcela expressiva dela marginaliza, é imprescindível que incluamos as crianças e jovens nestas reflexões, respeitando a linguagem de suas respectivas faixas etárias. A animação se torna então uma potente ferramenta pedagógica com capacidade de influenciar e impulsionar valores progressivos e inclusivos. A partir das telas é possível vislumbrar o mundo que desejamos, ressaltando os problemas, mas igualmente sugerindo soluções, colaborando na construção desse percurso evolutivo que, enquanto humanidade, é a nossa principal razão de existir.

Em suma, a inserção de desenhos animados na educação formal deve ser levada em conta, uma vez que as produções nesta seara podem abrigar em suas narrativas questões sociais e morais oportunas, sendo válido afirmar sua capacidade educativa. Diante do impacto que o cinema exerce na formação do sujeito, Rosália Duarte (2002, p.17) aponta que "Ver filmes, é uma prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto a leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais". Duarte (2002, p. 19) desenvolve ainda que:

Parece ser desse modo que determinadas experiências culturais, associadas a uma certa maneira de ver os filmes, acabam interagindo na produção de saberes, identidades, crenças e visões de mundo de um grande contingente de atores sociais. Esse é o maior interesse que o cinema tem para o campo educacional – sua natureza eminentemente pedagógica.

### 3. ABORDAGENS PEDAGÓGICAS

As abordagens pedagógicas são formas de ensinar que se baseiam em diferentes teorias sobre o processo de aprendizagem humano. Presentes em todos os níveis e áreas do ensino, os métodos adotados são fundamentais para que tanto professor quanto seus alunos obtenham êxito no processo de aprendizagem. Cada abordagem pedagógica possui características únicas e objetivos diferentes, mas todas compartilham como finalidade promover a compreensão e o desenvolvimento dos alunos. Esses processos educativos aplicados no ambiente de ensino são ferramentas essenciais para que os professores sejam capazes de não somente educar os alunos, como também perceber suas identidades, capacidades e limitações, buscando uma maneira mais humanizada e eficaz de transmitir o conhecimento, com o objetivo de formular uma experiência de aprendizado que seja significativa para os alunos e porquê não dizer, para os docentes, demonstrando que é possível, mesmo existindo uma hierarquia no sistema educacional, que o processo de aprendizagem deve contemplar a todos os envolvidos. Muitas vezes os professores de um mesmo cenário educativo podem utilizar processos pedagógicos diferentes, havendo assim uma mescla de tendências utilizadas. Cabe conhecer, então, algumas nuances das principais abordagens para que ocorra uma importante reflexão.

Em resumo, as abordagens pedagógicas orientam o ensino e disponibilizam aos professores tipos de estratégia para que os mesmos escolham a que melhor se adequa em sala de aula para transmitir o conhecimento e as habilidades aos seus alunos com êxito. Além disso, as abordagens pedagógicas são fundamentais para que haja a análise e manutenção do ofício do ensino, visando desenvolver a compreensão e o pensamento crítico dos alunos, dos professores e da própria instituição, contribuindo para uma formação completa e eficaz que considere as questões que tangem a individualidade, a sociedade e o mundo. Uma vez que a classe docente esteja ciente das diferentes abordagens pedagógicas e saiba utilizá-las de maneira adequada, a fim de maximizar o potencial de aprendizagem da classe estudantil, torna-se mais palpável o objetivo de criar uma experiência de aprendizado que seja significativa para os envolvidos. Alguns exemplos de abordagens pedagógicas mais conhecidas são:

- **Abordagem Tradicional**

A abordagem pedagógica tradicional se baseia em um modelo de ensino no qual o professor é o detentor do conhecimento e o aluno é visto como um receptor passivo de informações. Nessa abordagem, o objetivo principal é a transmissão de conhecimentos por meio de aulas expositivas, onde o professor apresenta o conteúdo pronto e acabado. As práticas de ensino são centradas na figura do professor, que desempenha um papel ativo na construção do conhecimento, enquanto o aluno é visto como mero receptor de informação. Essa abordagem pedagógica é marcada pela ausência de participação ativa do aluno no processo de aprendizagem e pela ênfase na sistematização do conhecimento. Portanto, a abordagem pedagógica tradicional é criticada por perpetuar a divisão entre os que possuem e os que não possuem conhecimento, bem como a divisão entre opressores e oprimidos, em uma perspectiva paulofreiriana.

- **Abordagem Comportamentalista**

A abordagem pedagógica comportamentalista se concentra no comportamento do aluno e tem como objetivo principal desenvolver e reforçar comportamentos desejados. Nessa abordagem, o ensino é visto como uma série de condições que levam o aluno a aprender e a adquirir comportamentos específicos. Para tanto, são utilizados reforços positivos, tais como elogios, prêmios, notas, graus, reconhecimentos, diplomas, entre outros, como forma de incentivar e reforçar os comportamentos desejados. A ideia central dessa abordagem é que o comportamento humano é moldado pela interação com o ambiente e que, portanto, é possível ensinar e desenvolver novos comportamentos por meio de estímulos e recompensas. Essa abordagem pedagógica é criticada por não levar em conta a complexidade do ser humano e pela limitação em sua capacidade de desenvolver habilidades mais amplas, tais como o pensamento crítico e a criatividade.

- **Abordagem Humanista**



A abordagem pedagógica humanista se concentra na pessoa humana e valoriza a experiência pessoal do aluno. Nessa abordagem, o objetivo principal é desenvolver uma relação de confiança e respeito mútuo entre professor e aluno, a fim de que a aprendizagem seja significativa e transformadora. A aprendizagem é vista como um processo que parte da pessoa e visa seu bem-estar na sociedade. Nessa abordagem, a autonomia e a liberdade do aluno são valorizadas, assim como suas habilidades e interesses pessoais. O professor atua como um facilitador do processo de aprendizagem, incentivando o aluno a explorar suas potencialidades e a desenvolver sua criatividade. Essa abordagem pedagógica é criticada por uma ala de pesquisadores devido à suposta falta de objetividade e rigor acadêmico, mas é considerada importante, por outra ala, para o desenvolvimento humano e para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

- **Abordagem Cognitivista**

A abordagem pedagógica cognitivista tem como objeto a elaboração do conhecimento, enfatizando o processamento das informações e os comportamentos relativos à tomada de decisões. Nessa abordagem, o estudante é motivado a resolver problemas reais e significativos ao lidar com situações sociais. O foco da aprendizagem é na aquisição de conhecimento de forma prática e objetiva, por meio da compreensão e manipulação de informações. O professor atua como um facilitador do processo de aprendizagem, criando ambientes desafiadores e estimulantes para o aluno. A abordagem cognitivista é baseada na ideia de que a aprendizagem é um processo ativo, no qual o aluno é responsável por sua própria aprendizagem, e a sua cognição, ou seja, seus processos mentais, desempenham um papel fundamental nessa relação de ensino-aprendizagem. Essa abordagem é considerada importante para o desenvolvimento da capacidade de análise crítica e de resolução de problemas, habilidades necessárias para o sucesso em diversas áreas profissionais e para o desenvolvimento humano em geral.

- **Abordagem Sociocultural**

A abordagem pedagógica sociocultural tem como objetivo o desenvolvimento da consciência crítica do educando. Nesta abordagem, o processo de

ensino-aprendizagem é visto como um meio para a formação de sujeitos atuantes na sociedade. O professor e o educando são vistos como iguais e trabalham juntos para abolir a situação opressor-oprimido. A troca de experiências é fundamental para a construção do conhecimento, que é entendido como um processo mútuo e não hierárquico. A partir dessa perspectiva, o educando é encorajado a se ver como um sujeito ativo e capaz de transformar o mundo em que vive para melhor.

Apresentadas de maneira sucinta, podemos dizer que estas são as principais tendências pedagógicas. Apesar de haver críticas a cada uma delas, podemos observar que a pedagogia da problematização é a que melhor se ajusta à nossa realidade, uma vez que valoriza o conhecimento do estudante e permite que ele tenha autonomia para transformar a si mesmo e a sociedade. Seus atributos e resultados encaminham o ensino para a criação de uma sociedade mais democrática, com o foco no desenvolvimento do potencial individual e coletivo a fim de solucionar as adversidades.

Por este contexto, vale comentar que uma das abordagens pedagógicas mais conhecidas e utilizadas no Brasil é a abordagem tradicional. Revela-se, então, uma grande preocupação com a sistematização dos conhecimentos, que são apresentados em um molde desgastado que não dialoga com as demandas atuais do mundo. O educando não se manifesta, pois não tem nada a acrescentar, e se vê em sala apenas para aprender e reproduzir mecanicamente as informações que lhe são impostas. Considerando ainda os avanços tecnológicos que proporcionam aos que têm acesso à internet ferramentas de buscas rápidas e muitas vezes assertivas sobre quaisquer assuntos, a abordagem tradicional se torna ainda mais controversa quando analisamos sua compatibilidade e eficiência no cenário escolar atual.

### **3.1 Uma Análise das Abordagens Pedagógicas no Ensino das Artes no Brasil**

Apesar de muitas vezes ser subestimado e desvalorizado, o ensino das artes é um dos pilares mais importantes e fundamentais para a formação de um educando ao longo de sua vida. É por meio da prática de atividades artísticas que o aluno desenvolve sua capacidade de expressão, criatividade e pensamento crítico em diversos níveis, uma vez que a Arte sempre ocupou e ainda ocupa um local de

inquietações, questionamentos e experimentações, registrando por intermédio da materialização de ideias a trajetória da vida e da morte, e tudo o que possa existir entre as mesmas.

No contexto da disciplina de Artes, as abordagens buscam integrar teoria e prática de maneira a desenvolver habilidades artísticas e a compreensão da arte em seus diversos aspectos, procurando propor um novo olhar sobre o ambiente escolar e suas relações. Uma das abordagens mais conhecidas e utilizadas é a abordagem pedagógica triangular, desenvolvida pela educadora Ana Mae Barbosa, na qual a metodologia empregada no ensino das artes se baseia em três pilares: o fazer artístico, a apreciação estética e a reflexão crítica. Ana Mae Barbosa é uma educadora brasileira e uma das principais referências na área de educação artística no país. Sua trajetória profissional se iniciou na década de 1960, quando ingressou no curso de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Ao longo de sua carreira, Ana Mae desenvolveu uma abordagem pedagógica conhecida como "Abordagem Triangular", e seu trabalho tem influenciado profundamente a forma como a arte é ensinada e compreendida no Brasil, contribuindo para a formação de novas gerações de artistas e educadores.

De acordo com essa abordagem, o ensino das artes deve contemplar esses três aspectos de forma integrada, permitindo que os estudantes desenvolvam habilidades e competências para a vida.

O primeiro pilar da abordagem pedagógica triangular é o fazer artístico. Nesse aspecto, os estudantes são convidados a produzir suas próprias obras de arte, utilizando diferentes materiais e técnicas. O objetivo é estimular a criatividade e a capacidade de expressão dos estudantes, permitindo que eles sejam autores de sua própria aprendizagem.

O segundo pilar é a apreciação estética. Nessa etapa, os estudantes são convidados a analisar e interpretar diferentes obras de arte, de diferentes épocas e contextos. O objetivo é estimular a sensibilidade estética dos estudantes, permitindo que eles desenvolvam habilidades de percepção e apreciação das artes.

O terceiro pilar é a reflexão crítica. Nesse aspecto, os estudantes são convidados a refletir sobre o papel da arte na sociedade, bem como sobre o seu próprio papel como produtores e apreciadores de arte. O objetivo é estimular a capacidade crítica dos estudantes, permitindo que eles compreendam a arte como

um fenômeno social e cultural, e desenvolvam habilidades para atuar de forma crítica e consciente na sociedade.

Em suma, podemos assumir que a abordagem pedagógica triangular proposta por Ana Mae Barbosa tem capacidade enquanto metodologia de ser eficaz para o ensino das artes, já que abre espaço para que os estudantes desenvolvam habilidades e competências para a vida, vigorando para além do ambiente escolar. Ao contemplar o fazer artístico, a apreciação estética e a reflexão crítica de forma integrada, a abordagem pedagógica triangular sugere uma formação completa e significativa para os estudantes.

Ainda assim, existem muitos obstáculos para que a execução da proposta da abordagem triangular seja verdadeiramente alcançada, e isso se dá pelas condições precárias, datadas e sucateadas que a educação no Brasil enfrenta. Barbosa (1989) realizou pesquisas na área artística que retratou em sua obra, e ao questionar os professores de arte brasileiros sobre o ensino, averiguou-se que apesar de formados, os mesmos se viam incapazes de oferecer uma educação artística e estética que abrangesse informações históricas, o entendimento da gramática visual e a expressão artística individual. A justificativa dada pelos educadores foi a de que a educação no Brasil enfatiza o sentido da recuperação de conteúdos e que arte não teria conteúdo. Ana Mae reitera a existência de certo preconceito em relação ao ensino de artes nas escolas, não apenas devido à sua qualidade insuficiente, mas também porque a relevância desse ensino foi rebaixada por uma imposição da lei federal durante a ditadura militar, o que levanta questionamentos sobre as consequências desse processo até os dias atuais. Além disso, a autora conclui que é necessário muito mais aprendizado na formação de professores de Arte do que as universidades têm oferecido até o momento.

Na realidade, a educadora Ana Mae Barbosa também sugere uma prática educativa que valoriza a relação entre os três elementos do processo de ensino e aprendizagem: o professor, o aluno e a obra de arte. Nesse sentido, o uso de desenhos animados em sala de aula pode ser uma estratégia interessante para trabalhar conteúdos curriculares, estimular a criatividade e desenvolver habilidades artísticas.

Por exemplo, em uma aula de história, o professor pode utilizar um desenho animado que aborde o tema da colonização brasileira, como o filme anteriormente citado Rio 2096: Uma História de Amor e Fúria, para contextualizar o assunto e

despertar o interesse dos alunos. A partir daí, é possível promover uma discussão sobre os principais acontecimentos desse período histórico, estimulando a análise crítica dos estudantes sobre as informações apresentadas.

Além disso, os desenhos animados podem ser utilizados como inspiração para a criação de projetos artísticos, como a produção de animações pelos próprios alunos. Dessa forma, é possível estimular a inventividade e a expressão individual, além de desenvolver habilidades técnicas, como o desenho, a animação e a edição de vídeo. Nesse processo, o papel do professor é fundamental, pois cabe a ele mediar as atividades, orientando e estimulando os alunos em sua trajetória de aprendizagem. O professor também pode ajudar a estabelecer conexões entre as animações utilizadas e outros aspectos da cultura, da história, da política, da sociedade ou das próprias obras de arte, contribuindo para uma formação mais ampla e analítica dos estudantes, que terão a possibilidade de serem agentes diretos da mudança ao interagirem com o mundo.

Em síntese, a utilização de desenhos animados inseridos na abordagem pedagógica triangular pode ser uma estratégia interessante para o ensino de conteúdos curriculares, a estimulação da criatividade e o desenvolvimento de habilidades artísticas e cognitivas. Com a orientação e mediação do professor, os desenhos animados podem contribuir para uma formação mais atualizada e ampla dos estudantes, promovendo uma experiência de aprendizagem enriquecedora e significativa que converse com a realidade vigente, produzindo inquietações sobre as belezas e injustiças da nossa sociedade.

Por outro prisma, temos também o método Montessori de Maria Montessori (1870-1952), uma médica psiquiátrica italiana, pioneira por ser uma das primeiras mulheres a concluir o curso de Medicina na Itália. Na virada do século XIX, as condições de vida e tratamento das crianças com deficiências internadas em instituições psiquiátricas eram terríveis, e Maria em colaboração com um colega e um professor da Universidade de Roma, trabalharam para mudar essa situação, fornecendo às crianças oportunidades para um desenvolvimento mais completo e uma vida melhor. Para o ensino das artes, que igualmente enfatiza a criatividade e a expressão individual, enquanto ensina as habilidades técnicas necessárias para realizar um trabalho artístico. Contudo, o método de Montessori incentiva a exploração livre do ambiente e dos materiais, permitindo que as crianças experimentem e descubram suas próprias ideias e soluções, o que torna essa

abordagem simples em algo ironicamente incomum e transgressor ao sistema. A proposta despreziosa de criar e permitir um espaço onde as crianças possam ter voz e autonomia de escolher seus interesses foge completamente do sistema de ensino tradicional que controla e coordena o aluno quase completamente, de acordo com os interesses curriculares da instituição de ensino, salvo alguma liberdade aqui e ali.

Segundo Maria Montessori (1964), o ensino das artes deve seguir o ritmo do desenvolvimento da criança e levar em consideração as suas capacidades motoras e perceptivas. Dessa forma, as atividades artísticas são adaptadas para cada faixa etária, com materiais e técnicas progressivamente mais complexos. A abordagem de Montessori incentiva a apreciação das artes, em vez de apenas a produção de arte. Os alunos são expostos a uma ampla variedade de formas de arte e cultura, o que ajuda a desenvolver sua sensibilidade e compreensão. Além disso, há o encorajamento à colaboração e o compartilhamento de ideias entre os alunos, sendo os mesmos incentivados a trabalhar juntos em projetos de arte, aprendendo a apreciar e respeitar as ideias dos outros.

Em resumo, a abordagem pedagógica de Montessori para o ensino das artes é centrada no desenvolvimento individual da criança, incentivando a exploração livre e criativa do ambiente e dos materiais, enquanto ensina habilidades técnicas e estimula a apreciação das artes e a colaboração entre os alunos. Centrada no desenvolvimento individual da criança, nesse contexto também podemos visualizar o uso de desenhos animados como uma tática interessante para trabalhar conteúdos curriculares e estimular as crianças.

Por exemplo, ao contrário do professor sugerir animações para os estudantes, os alunos escolheriam os desenhos animados de seu interesse, apresentando-os ao professor, que discorreria o conhecimento a partir da obra escolhida, analisando o que poderia ser inferido da mesma. Os alunos então compartilhariam seus interesses com os companheiros de sala e com o professor, aprofundando-se nas escolhas artísticas e narrativas da animação, compreendendo símbolos, contexto, entre outros. Fomentando essa troca, não só o interesse dos alunos seria despertado como da mesma forma o interesse do professor pelos alunos, e a aprendizagem ocorreria por parte de todos os envolvidos. A partir daí, é possível promover uma discussão sobre os principais aspectos abordados no desenho, estimulando a curiosidade e a análise crítica dos estudantes.

Além disso, os desenhos permanecem com potencial de serem utilizados como inspiração para a criação de projetos artísticos, como a produção de desenhos ou animações pelos próprios alunos e/ou em grupos. O ambiente Montessori incentiva a colaboração e o compartilhamento de ideias entre os alunos, então a animação seria um incentivo para trabalhar juntos em projetos de arte, aprendendo a apreciar e respeitar as ideias dos outros, bem como conhecendo referências e explorando as inúmeras técnicas de animação. A utilização de desenhos animados na abordagem pedagógica Montessoriana também seria benéfica com orientação, apoio e incentivo corretos por parte do professor, que acolheria e respeitaria os interesses dos alunos, observando-o de forma mais humanizada.

Por fim, a abordagem pedagógica de Waldorf, também conhecida como Pedagogia Waldorf, foi desenvolvida pelo filósofo austríaco Rudolf Steiner no início do século XX e tem como objetivo promover a formação integral do ser humano, valorizando a arte e a cultura como instrumentos fundamentais para o desenvolvimento pessoal e social.

No contexto do ensino das artes, como todas, a Pedagogia Waldorf valoriza a criatividade, a imaginação e a expressão individual dos alunos, estimulando o desenvolvimento de habilidades artísticas e a apreciação estética. Para tanto, as atividades artísticas são integradas ao currículo de forma transdisciplinar, permeando todas as áreas do conhecimento.

Segundo Ramalho (2021), a abordagem Waldorf para o ensino das artes baseia-se em uma visão holística do ser humano, que contempla não apenas a dimensão cognitiva, mas também a afetiva, social e espiritual. O objetivo é estimular o desenvolvimento integral do aluno, favorecendo a formação de um ser humano autônomo, criativo e crítico.

As atividades artísticas na Pedagogia Waldorf incluem desenho, pintura, modelagem, música, teatro, dança e outras formas de expressão artística. O objetivo é permitir que os alunos explorem e experimentem diferentes materiais e técnicas, desenvolvendo sua sensibilidade e percepção estética, bem como suas habilidades técnicas e criativas.

De acordo com Mendonça (2013), a abordagem Waldorf para o ensino das artes valoriza a relação entre a arte e a natureza, enfatizando a importância da observação e da experiência direta com o mundo natural. Isso é evidenciado em atividades como a pintura com pigmentos naturais, que permite aos alunos

experimentarem as cores e texturas dos elementos da natureza, como a terra, a água e as plantas.

Nesse método, também é fácil vislumbrar a utilização dos desenhos animados como uma ferramenta pedagógica para estimular a imaginação, a criatividade e a percepção estética dos alunos. Pode-se, por exemplo, propor a exibição de um desenho animado que explore temas relacionados à natureza, como a vida dos animais ou os processos biológicos, como a fotossíntese. Após a exibição, os alunos podem ser convidados a criar seus próprios desenhos animados, explorando as técnicas aprendidas na aula de artes, como a pintura, a modelagem e a animação digital. Outra forma de utilização dos desenhos animados na abordagem Waldorf é como um recurso para o ensino de história e cultura, assim como nos exemplos anteriores.

Vale citar que além das animações pictóricas, existe ainda o uso da subjetividade da animação para demonstrar e levantar discussões sobre temas abstratos, como sentimentos, pensamentos e emoções, propondo e/ou significando imagetivamente o amor ou a dor. Dessa forma, os alunos são incentivados a pesquisar e a compreender os diferentes contextos da mente e do sentir humano, ao mesmo tempo em que desenvolvem suas habilidades artísticas e criativas.

Concluindo, a utilização de animações como ferramenta pedagógica no ensino de Artes tem grande potencial benéfico para a evolução das habilidades das crianças e jovens, pois proporciona a eles uma atmosfera estimulante, aprendizagem lúdica e um ambiente dinâmico que permite que os alunos explorem seu lado criativo, auto conhecimento e percepções sobre o mundo.

### **3.2 Animações da Cultura Pop Atual que Abordam Questões Pertinentes para à Educação e Sociedade**

Evidenciada a realidade sobre como os desenhos animados têm evoluído ao longo dos anos e como além de entretenimento podem ser verdadeiras ferramentas pedagógicas com potencial para desconstruir preconceitos e representar minorias, cabe aos docentes repensarem quaisquer visões limitantes sobre essas mídias criativas, se atualizando sobre o panorama e alcance das mesmas para enfim acolhê-las em sala de aula como aliadas do ensino, prestigiando as produções da



cultura pop que agregam a visão de mundo para alunos, professores e espectadores. Com a popularização da diversidade e da inclusão, muitos desenhos animados passaram a incluir personagens de diferentes raças, gêneros, orientações sexuais e neurotípicas, o que tem ajudado a tornar o mundo da animação mais representativo da sociedade em que vivemos. Ao apresentar estas minorias de forma positiva e realista, os desenhos animados podem ajudar os jovens e adultos a desenvolverem uma mentalidade aberta e inclusiva, além de combater estereótipos e preconceitos. Portanto, podemos considerar os desenhos animados como verdadeiras ferramentas pedagógicas que têm o potencial de mudar o mundo para melhor.

A seguir, algumas animações que se destacaram nos últimos anos por suas escolhas artísticas e narrativas baseadas na representatividade e inclusão, sempre executadas com sensibilidade e responsabilidade, trazendo personagens com os quais as pessoas possam se identificar, bem como um elenco que conversa com os personagens, levando a inclusão para além das telas ao escalar profissionais coerentes com seus papéis interpretados, com dubladores que pertencem de fato às minorias representadas.

- *Steven Universe* (2013) – Classificação Livre



O casamento entre Rubi e Safira, e Steven e as *crystal gems*.

A série *Steven Universe* apresenta-nos Steven Universe, um garoto de 12 anos que é mestiço entre um pai humano e uma mãe *gem*, uma raça alienígena de pedras poderosas que podem assumir a forma humana. Para lidar com as peculiaridades de sua condição, *Steven* deixa de morar com seu pai e passa a morar com Garnet, Pérola e Ametista, *gems* que eram amigas de sua falecida mãe e passam a assumir este papel materno. A partir daí o menino passa a participar de diversas aventuras com as *gems*, buscando aprender a usar e compreender seus poderes para ajudar as *gems* a proteger a Terra de perigos.

Essa série se destacou por ser pioneira em inúmeras questões, como abordar inteligência emocional, saúde mental, relações familiares, representatividade LGBTQ+, social e racial, assim como a normalização de corpos reais, fugindo dos padrões pré-estabelecidos pela mídia geral. A exemplo, temos o próprio protagonista, que ao contrário do herói comumente atlético e ofensivo, que utiliza da força bruta para resolver confrontos, é um garoto gordo que porta um escudo e utiliza da empatia e diálogo para resolver os conflitos. As figuras mais poderosas são inclusive representadas por mulheres, já que as *gems* só tomam a forma física das mesmas, enfatizando o empoderamento feminino.

Como anteriormente comentado, *Steven Universe* foi pioneiro por exibir o primeiro casamento LGBTQ+ em desenhos da TV para crianças, e essa conquista contou com muita luta e persistência de Rebecca Sugar e sua equipe, que abriu mão de contratos para novas temporadas para poder exibir este momento histórico nas telas. Graças a sua perseverança, muitas portas foram abertas para os desenhos que viriam depois. Além desse destaque, existem também personagens gays, não binárias, lésbicas, não-românticas e assexuadas, e na paleta de alguns personagens são utilizadas as cores das bandeiras LGBTQ+. A representatividade inclusive não pára apenas nas telas, pois a equipe do desenho fez questão de escalar em seu elenco pessoas que condizem com os personagens, respeitando suas cores, gêneros, sexualidades e afins.

A abordagem emocional do desenho também é um espetáculo, por tratar de temas sensíveis e cruciais como aceitação, amor-próprio, abuso, depressão, ansiedade, consentimento, entre outros. Esse enfoque se dá com uma atmosfera convidativa e aconchegante, com as escolhas estéticas baseadas em tons pastéis que pintam paisagens magníficas. Grande parte do calor humano também se

transmite pela trilha sonora, composta em grande parte pela criadora do show, que tem letras cheias de ensinamentos profundos, ternura e acolhimento, educando e acolhendo os espectadores, proporcionando reflexões significativas para a vida.

- *O Mundo de Greg* (2018) – Classificação Livre



Greg e sua turma do riacho e Greg curtindo com sua mãe.

O enredo da série acompanha Greg Williams, um garoto de dez anos que se aventura com seus amigos Kelsey e JP (João Paulo) no riacho, um lugar aonde todas as crianças da cidade elaboraram uma sociedade complexa e cheia de mistérios e diversão, e um dos objetivos de Greg é mapear toda a região.

O desenho conta com um protagonista negro, o que vai contra o padrão de escalar personagens negros apenas em papéis secundários, e não se limita a isso, com personagens orientais, judeus, indígenas, entre outros. Conta com vários outros personagens representativos e bem desenvolvidos que promovem a inclusão social, racial, LGBTQ+, bem como a diversidade de identidades com as quais as crianças se identificam, apresentando personagens neurotípicos com reverência. O riacho conta com vários grupos de interesses, como os 10 Marchas, O Clube de chá, Os

Ninjas, As Cavalinhas, Os Discípulos do Fred, Os Aliados da Ciência, As Bruxas, entre outros, grupos estes que operam como uma sociedade que, não por acaso, é bastante similar a nossa.

Além disso, há a representatividade de personagens LGBTQ+, como a amiga do protagonista Kelsey e sua amiga Stacks, ou as bruxas do riacho, Courtney e Tabitha, Angel José, que é uma pessoa sem-gênero que utiliza pronomes neutros, Jasmine Williams que é lésbica, assim como a irmã do JP, Laura, que namora Kat, e Raj e Shawn, dois meninos que também formam um casal. Todas estas relações são retratadas com muita naturalidade, pureza e respeito, apresentadas com normalidade pelo universo, justamente para retratar um mundo sem as estranhezas do preconceito, mostrando como seria o mundo sem discriminação e intolerância, respeitando as identidades de cada um.

Por fim, é importante ressaltar como os corpos são retratados no desenho, fugindo completamente da padronização de belezas, exibindo personagens com todos os tipos de corpos a fim de exaltar a beleza de cada um deles.

- *She-Ra e as Princesas do Poder* (2018) – Classificação Livre



Comparação entre a versão clássica dos anos 80 e a releitura atual.

*She-Ra e as Princesas do Poder* atualiza uma série clássica dos anos 80, ao mesmo tempo em que renova o público e satisfaz os saudosistas libertos de intolerância. A história acompanha Adora, uma soldada da Horda que se destaca no exército pelas suas habilidades exímias, mas não conhece o mundo externo à sua base. Em uma missão, Adora encontra a espada encantada e se transforma em She Ra, unindo-se à Rebelião após perceber a verdade do lado de fora, fazendo amigos no trajeto como Cintilante e Arqueiro, além das outras princesas do poder como She

ra. Contudo, Adora também sofre um conflito com Catra, sua amiga de infância que continua na Horda.

Mais uma vez temos um desenho com representação e inclusão, e se tratando de uma releitura de um clássico, causou muita polêmica em seu lançamento. É seguro dizer que após *Steven Universe*, *She ra* é uma das séries com mais representatividade, também tratada com naturalidade, sem apelos e exageros. O empoderamento feminino é muito claro, e temos personagens que expressam a diversidade com uma animação competente e carismática, com poder de causar grande impacto em quem assiste.

Adora é uma protagonista lésbica que se envolve com sua arquirrival e amiga Catra, e a cena de beijo entre as duas colaborou muito para que mais caminhos se abrissem para as pautas LGBTQ+ nas telas, criando possibilidade para tramas onde os jovens possam se ver, se reconhecer e se identificar. Há ainda os pais do Arqueiro, um casal homoafetivo, os vínculos estabelecidos entre as princesas Netossa e Spinnerella, e as princesas Perfuma e Scorpia, representam um relacionamento que se caracteriza como poliamor entre três personagens coadjuvantes, uma pessoa não binária que usa pronomes neutros, um homem bissexual e um homem trans. Mais uma vez, a equipe responsável pela produção do desenho optou por selecionar atores e atrizes que se assemelhassem às características dos personagens, dando espaço para pessoas transexuais, não binárias entre outras identidades de gênero.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do conteúdo abordado neste trabalho podemos inferir que, o uso da animação como ferramenta pedagógica tem capacidade e potencial, seja para abordar um contexto histórico, técnico, cognitivo ou social. Ademais, muitas obras têm retratado com consciência a representatividade e a inclusão, problemáticas que assolam a sociedade e devem ser discutidas dentro e fora das escolas. A animação possui uma linguagem universal e acessível, que permite transmitir mensagens importantes de forma lúdica e pitoresca, mas as boas produções não deixam de lado a seriedade do que se propõem, assumindo o compromisso de produzir inquietações, mas propondo também possibilidades de soluções. Além disso, ao incluir personagens de diferentes etnias, gêneros, orientações sexuais, pessoas com deficiência, pessoas com transtornos mentais, entre outros, os desenhos animados podem ajudar a combater rótulos e preconceitos, contribuindo para o desenvolvimento de uma mentalidade compreensiva, aberta e inclusiva.

Neste trabalho, o objetivo era demonstrar essa importância, ressaltando também os benefícios nas relações entre professores e alunos, tendo em mente que adotar obras da cultura pop e contextualizá-las em sala com embasamento no conhecimento acadêmico agrega ao docente, que passa a conhecer mais a individualidade de seus alunos e potencializá-las, bem como o educando se interessa com mais naturalidade pela aprendizagem ofertada pelo âmbito escolar, atribuindo significância às conexões feitas para além da escola. A possibilidade do docente e do educando se aproximarem por intermédio das ferramentas pedagógicas, proporcionando acolhimento e desenvolvimento de suas potencialidades e individualidades, deve ser seriamente considerada, pois os avanços tecnológicos ameaçam transformar a função da escola, já que o conhecimento geral será mais acessível. Logo, talvez seja interessante pensar em como a participação da escola poderá favorecer a evolução dos indivíduos para além dos conhecimentos gerais, buscando enriquecê-lo enquanto pessoa saudável, ética e moral.

As pesquisas realizadas e as análises bibliográficas comprovaram que a animação é uma ferramenta poderosa para motivar as crianças e jovens no ensino das artes e sua relevância na formação dos indivíduos, fomentando a criatividade, a

percepção visual, as habilidades motoras e a consciência crítica, e ainda uma ótima mídia representativa e inclusiva, ajudando a construir uma sociedade mais justa e igualitária de forma eficaz e impactante. Portanto, é fundamental que os educadores e as escolas explorem mais o uso da animação como ferramenta pedagógica. Ao fazê-lo, poderemos preparar as gerações futuras para um mundo mais inclusivo e respeitoso, onde todas as pessoas são valorizadas e valorizadas independentemente de sua aparência, origem ou habilidades.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**10 Estúdios de Animação Brasileiros que Você Precisa Conhecer!** Revo Space.

Disponível em:

<<https://revospace.com.br/artigo/10-estudios-de-animacao-brasileiros-que-voce-precisa-conhecer/>>. Acesso em: 28/01/2023.

**A economia criativa e o mercado audiovisual.** Disponível em:

<<https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/animacao-audiovisual/>>. Acesso em: 14/08/2022.

**As Gems e as Bandeiras LGBTQ+ | Steven Universo | #PrideMonth2019.**

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=02onYyu6YuQ&t=31s>>. Acesso em: 11/12/2022.

BARBOSA, A. M. (1989). **Arte-Educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras.** Estudos Avançados, 3(7), 170-182, 1989.

**Bob Cuspe – Nós Não Gostamos de Gente – Vitrine Filmes.** Disponível em:

<<https://www.vitrinefilmes.com.br/filme/bob-cuspe/>>. Acesso em: 21/01/2023.

**Bob Cuspe: Nós Não Gostamos de Gente.** Disponível em:

<<https://www.papodecinema.com.br/filmes/bob-cuspe-nos-nao-gostamos-de-gente/curiosidades/>>. Acesso em: 17/10/2022.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas.** 1ª Edição, Edições Loyola, 2007.

BUNZEN, C.; MENDONÇA, M. **Múltiplas linguagens para o ensino médio.** São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

**Craig of the Creek Wiki.** Disponível em:

<[https://craigofthecreek.fandom.com/wiki/Craig\\_of\\_the\\_Creek\\_Wiki](https://craigofthecreek.fandom.com/wiki/Craig_of_the_Creek_Wiki)>. Acesso em: 09/02/2023.

**Criadora de “Steven Universo” conta dificuldade para conseguir exibir cena de casamento gay.** Disponível em:

<<https://www.estadao.com.br/emails/tv/criadora-de-steven-universo-conta-dificuldade-para-conseguir-exibir-cena-de-casamento-gay/#:~:text=Recentemente%2C%20Steven%20Universo%20criou%20um>>. Acesso em: 03/11/2022.

DUARTE, R. - **Cinema e Educação.** Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

**EDUCAÇÃO MIDIÁTICA: Uma visão filosófica - Lúcia Helena Galvão da Nova Acrópole.** Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=WvrR7-qG8tQ&list=PLCrzV4Ee6TMgbLt2zRtkCoTVA8X--Z4Nk&index=15>>. Acesso em: 07/12/2022.

HOWKINS, J. **The creative economy: how people make money from ideas.** London: Allen Lane, 2001.

**Lar Montessori - A Educação como uma ajuda à vida.** Método Montessori.

Disponível em: <<https://larmontessori.com/o-metodo/>>.

LILLARD, P. P. **Método Montessori: Uma introdução para pais e professores.** 1ª edição. São Paulo: Editora Manole; 2017.

LIMA, C. R. (2008). **O uso da leitura de imagens como instrumento para a alfabetização visual.** Programa de Desenvolvimento. Educacional da Secretaria de Estado da Educação do Paraná, Cadernos PDE, 2, 2483-8.

**Minhocas - A lenda – Anima King.** Disponível em:

<<http://www.animaking.com.br/project/minhocas-a-lenda/?lang=pb>>. Acesso em: 21/01/2023.

MIZUKAMI, MGN. **Ensino: Abordagens do Processo.** São Paulo: EPU, 1986.

NAVARRO, J. G. **Size of the animation market worldwide from 2020 to 2030.**

Statista. Disponível em:

<<https://www.statista.com/statistics/817601/worldwide-animation-market-size/>>.

Acesso em: 16/08/2022.

**O Menino e o Mundo – Elo Studios.** Disponível em:

<<https://elocompany.com/film-detail/o-menino-e-o-mundo/>>. Acesso em: 17/01/2023.

**O Menino e o Mundo – IMDb.** Disponível em:

<[https://www.imdb.com/title/tt3183630/awards?ref\\_=tt\\_ql\\_sm](https://www.imdb.com/title/tt3183630/awards?ref_=tt_ql_sm)>. Acesso em:

17/01/2023.

**Os desenhos mais REPRESENTATIVOS pra comunidade LGBTQ+ (Parte 2) |**

#PrideMonth. Disponível em:

<[https://www.youtube.com/watch?v=2l3CV\\_nSA4c&t=7s](https://www.youtube.com/watch?v=2l3CV_nSA4c&t=7s)>. Acesso em: 11/12/2022.

**Os desenhos mais REPRESENTATIVOS pra comunidade LGBTQ+.** Disponível

em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3ydnOWdlEuE>>. Acesso em: 11/12/2022.

QUEIROZ, A. **Animação brasileira. Entre a liberdade de criação e o mercado.**

Cinémas d'Amérique latine, n. 27, p. 82–91, 2019. Disponível em:

<<http://journals.openedition.org/cinelatino/5941>><<https://doi.org/10.4000/cinelatino.5941>>

41>; Acesso em: 27/01/2023.

RAMALHO, Ariel Sacaro Barbosa; OLAIA, Leticia; GABINI, Wanderlei Sebastião.

**Diversidade no educar: um estudo sobre metodologias através da Pedagogia**

**Waldorf e do Método Montessori.** Revista Eletrônica da Educação, [S.l.], v. 4, n. 1,

p. 22-42, dec. 2021. ISSN 2595-0401. Disponível em:

<[http://www.revista.fundacaojau.edu.br:8078/journal/index.php/revista\\_educacao/arti](http://www.revista.fundacaojau.edu.br:8078/journal/index.php/revista_educacao/article/view/284)

[cle/view/284](http://www.revista.fundacaojau.edu.br:8078/journal/index.php/revista_educacao/article/view/284)>. Acesso em: 09/01/2023.

**Rebecca Sugar panel at MoCCa Fest 2016 - FULL PANEL.** Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=MhpBAq80LDQ>>. Acesso em: 12/08/2022.

ROMANO, N. **Steven Universe shows a groundbreaking same-sex marriage proposal**. Disponível em:

<<https://ew.com/tv/2018/07/05/steven-universe-same-sex-marriage-proposal-the-question/>>. Acesso em: 08/02/2023.

**Séries Procedimentais X Séries Serializadas**. Disponível em:

<<https://www.tertulianarrativa.com/serializadas#:~:text=As%20s>>. Acesso em: 07/10/2022.

**Steven Universe Wiki**. Disponível em:

<[https://steven-universe.fandom.com/wiki/Steven\\_Universe\\_Wiki](https://steven-universe.fandom.com/wiki/Steven_Universe_Wiki)>. Acesso em: 08/02/2023.

VYGOTSKY, L. S. **A formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

**Webinar “Educação Midiática”, com David Buckingham - 2020**. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=T00gk6HwZYI&t=1987s>>. Acesso em: 23/10/2022.

**Wiki She-Ra e as Princesas do Poder**. Disponível em:

<[https://she-raeasprincesasdo poder.fandom.com/pt-br/wiki/Wiki\\_She-Ra\\_e\\_as\\_Princesas\\_do\\_Poder](https://she-raeasprincesasdo poder.fandom.com/pt-br/wiki/Wiki_She-Ra_e_as_Princesas_do_Poder)>. Acesso em: 10/02/2023.