

GEANE ANGÉLICA BARRETO GOMES

PELOS PODERES DE GRAYSKULL

DESENHOS ANIMADOS
NO ENSINO DE ARTES EM SANTA RITA/PB



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

GEANE ANGÉLICA BARRETO GOMES

PELOS PODERES DE GRAYSKULL:
Desenhos animados no ensino de Artes em Santa Rita/PB

RECIFE/PE

2020

GEANE ANGÉLICA BARRETO GOMES

**PELOS PODERES DE GRAYSKULL:
Desenhos animados no ensino de Artes em Santa Rita/PB**

Dissertação apresentada ao Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para obtenção do título de Mestre em Ensino das Artes Visuais.

Área de concentração: Ensino das Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Erinaldo Alves do Nascimento

RECIFE/PE

2020

Catálogo na fonte
Bibliotecária Mariana de Souza Alves – CRB-4/2105

G633p Gomes, Geane Angélica Barreto
Pelos poderes de Grayskull: desenhos animados no ensino de Artes em Santa Rita/PB / Geane Angélica Barreto Gomes. – Recife, 2020.
150f.: il., tab.

Sob orientação de Erinaldo Alves do Nascimento.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais, 2020.

Inclui referências e apêndices.

1. Ensino das Artes Visuais. 2. Desenhos animados. 3. Ensino de Artes. 4. Cultura Visual. I. Nascimento, Erinaldo Alves do (Orientação). II. Título.

700 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2021-246)

GEANE ANGÉLICA BARRETO GOMES

PELOS PODERES DE GRAYSKULL:

Desenhos animados no ensino de Artes em Santa Rita/PB

Dissertação apresentada ao Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal de Pernambuco e da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção do título de Mestre em Ensino das Artes Visuais.

Aprovada em: 31/03/2020

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Erinaldo Alves do Nascimento – Orientador
Universidade Federal da Paraíba

Profa. Dra. Luciana Borre Nunes – Membro Titular Interno
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco – Membro Titular Externo
Universidade Federal de Goiás

AGRADECIMENTOS

Não sei por que não nos chamava pelos nomes... para cada filha(o), um apelido: Pito, Bague, Gé, Li e Pirralho. Acho que era uma das formas de demonstrar amor. Eu era **Abelha**. Ainda sou. Eternamente grata por seus ensinamentos, investimento em nossos estudos, transmissão de valores e partilha de seus melhores momentos. **Meu herói** e exemplo de **Pai, ANTÔNIO CANUTO** (in memoriam), quando olho para mim vejo muito de você.

À minha **Mãe**, agradeço por compartilhar conosco uma vida de lealdade, honestidade e dedicação. Abdicou dos estudos, mas trabalho não lhe faltou, afinal, criar seis filhos requer mesmo **superpoderes** - ainda que o da paciência lhe faltasse às vezes, bem na hora dos desenhos animados. Ah, **MARIA DE LOURDES**, que sempre pergunta: “Outro curso pra quê?”... Sabe aquela “água boa” da caneca de alumínio que a gente enche na fôrma de barro na cozinha? Pois. Conhecimento é como essa “água boa” que mata a sede, mas que nunca acaba. Falar de mamãe é simples e complicado - o que falta em palavras, sobra em amor, respeito e gratidão.

Minhas irmãs e irmão – **Silvana (Pito), Gerlane (Bague), Germana (Gé), Lidiane (Li) e Antônio (Pirralho)**, obrigada pelo incentivo e cuidado de sempre. Cada um(a) é uma referência e um amor na minha vida e os **episódios** da nossa história são únicos e inesquecíveis.

Fóin, primeira sobrinha - gêmea de alma, sentimentos e até de dia de nascimento. Me orgulha compartilhar contigo, **Isabelle**, dessa inusitada **aventura** acadêmica.

Ricardo, marido, grata pelo apoio e compreensão, por ouvir minhas ideias e meus silêncios. A rotina de estudo, trabalho e casamento requer paciência, disposição e cuidados no dia-a-dia. É uma **batalha** diária e você está sempre lutando comigo.

Ao meu Orientador, o “bom sujeito docente”, **Prof. Dr. Erinaldo Alves**, pelos (re)encontros ao longo da jornada que teve início na Licenciatura na UFPB. À **Profª. Drª. Maria Emília Sardelich**, por cada “repare” e ao **Prof. Dr. Edgar Franco**, por abraçar esse estudo. Aos membros da Banca Examinadora, **aliados** no processo, meu muitíssimo obrigado.

Família e amigos! Cada momento com vocês é como a “água boa” que mata a sede. O poder das escolhas nos leva muitas vezes a caminhos difíceis, mas não menos gratificantes. Obrigada por cuidarem dos meus machucados e renovarem minhas forças ouvindo minhas dúvidas, ideias e dividindo momentos e experiências que **fortalecem** minha história.

Minha leal e companheira, “pet filha”, **Maggie Simpson**, cada olho no olho, banho e bolinha jogada, fazem meus dias literalmente mais **animados!**

Enfim, cada dia é um “E lá vamos nós” e é a **Deus**, que agradeço por mais uma conquista, por tudo e por todos!

RESUMO

Esta pesquisa é motivada pelo interesse nos desenhos animados, que fazem parte do cotidiano de muitas crianças, bem como da necessidade de conhecer a relação que estudantes e professores de Artes, da cidade de Santa Rita/Paraíba (PB), mantêm com esse tipo de produção. O referencial teórico que norteou a investigação está pautado, principalmente, em autores da Cultura Visual e Animação. Possui natureza qualitativa, que traz aspectos quantitativos. Utiliza os seguintes procedimentos metodológicos: análises bibliográficas, questionários, entrevistas e grupo focal. O objetivo principal foi investigar como professores e estudantes da rede de ensino municipal de Santa Rita/PB se relacionam com esse tipo de produção midiática. Para tanto, realizou-se inicialmente um mapeamento do ensino de Artes nas escolas que atendem aos anos finais na zona urbana desse município. Em seguida, por intermédio de questionários, traçou-se os perfis dos professores de Artes e de alunos de turmas de 7º ano, com o intuito de conhecer aspectos relevantes do ensino-aprendizagem em Artes Visuais na região citada e averiguar as preferências dos grupos sobre os desenhos mais assistidos. O grupo focal de estudantes considerou tais preferências e discutiu sobre as mensagens/significados veiculadas nessas produções. Os resultados apontam que, embora os desenhos animados se façam presentes na vida dos professores, não é comum a abordagem desse tema nas aulas de Artes. Além disso, percebe-se que os estudantes conseguem compreender as mensagens veiculadas nas produções, mas requerem um ambiente mais favorável ao exercício da consciência crítica, que situe o desenho animado como ferramenta de aproximação entre seus cotidianos e a grade curricular. Por fim, o estudo sinaliza para a possibilidade de intervenções, tais como as que ocorreram no grupo focal, para que essa aproximação, proposta pela abordagem da Cultura Visual seja realmente efetivada.

Palavras-chave: Desenhos animados. Ensino de Artes. Cultura Visual.



ABSTRACT

This research is motivated by the interest in cartoons, which are part of the daily lives of many children, as well as the need to know the relationship that students and teachers of Arts, in the city of Santa Rita/Paraíba (PB), maintain with this type of production. The theoretical framework that guided the investigation is based mainly on authors from Visual Culture and Animation. It has a qualitative nature, which brings quantitative aspects. Use the following methodological procedures: bibliographic analysis, questionnaires, interviews and focus group. The main objective was to investigate how teachers and students from the Santa Rita/PB municipal education network relate to this type of media production. To achieve this objective, a mapping of Arts education was initially carried out in schools that serve the final years in the urban area of that municipality. Then, through questionnaires, the profiles of Arts teachers and students of 7th grade classes were drawn up, in order to learn about relevant aspects of teaching and learning in Visual Arts in the aforementioned region and to investigate the preferences of groups about the most watched drawings. The focus group of students considered these preferences and discussed the messages / meanings conveyed in these productions. The results show that, although cartoons are present in the lives of teachers, it is not common to approach this theme in Arts classes. In addition, it is clear that students are able to understand the messages conveyed in the productions, but they require a more favorable environment for the exercise of critical awareness, which places the cartoon as a tool to bring their daily lives closer to the curriculum. Finally, the study points to the possibility of interventions, such as those that occurred in the focus group, so that this approach, proposed by the Visual Culture approach, is actually carried out.

Keywords: Cartoons. Arts Education. Visual Culture.



LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cena do episódio “A vassoura da bruxa” (Pica Pau)	15
Figura 2 - Cena do episódio “O terrível mão de martelo” (Thundercats)	27
Figura 3 - Pintura rupestre em caverna na França	29
Figura 4 - Brinquedos ópticos: Lanterna Mágica, Taumatroscópio, Fenaquistoscópio, Praxinoscópio e Cinematógrafo	31
Figura 5 - Personagens e desenhos animados exibidos pela TV a partir da década de 1930	33
Figura 6 - A vida nos estúdios Hanna-Barbera (1960)	34
Figura 7 - Toy Story, Cassiopéia, Shrek e A era do gelo (animação digital a partir da década de 1990)	35
Figura 8 - A fuga das galinhas (stop motion), A noiva cadáver (animação de bonecos), South Park (animação de recortes) - técnicas de animação pós 1990	36
Figura 9 - Os Simpsons (1989) – críticas à cultura e sociedade norte-americanas .	36
Figura 10 - Cartaz do Animamundi 2019	38
Figura 11 - Revista periódica, Cartaz de filme e versão <i>Toy art</i> (Turma da Mônica)	39
Figura 12 - Pica Pau – animação em 2D (imagem plana) e em 3D (realista)	42
Figura 13 - Técnicas de animação	44
Figura 14 - Cena do episódio: "O farol do medo" (Scooby-Doo)	61
Figura 15 - Localização do município de Santa Rita	61
Figura 16 - História de Santa Rita/PB em fotografias	63
Figura 17 - Praça do Povo (Tibiri Fábrica – Santa Rita/PB)	64
Figura 18 - Praça Getúlio Vargas (Centro – Santa Rita/PB)	64
Figura 19 - Praça Getúlio Vargas (vista aérea – Santa Rita/PB)	64
Figura 20 - Cena do episódio: “O funcionário do mês” (Bob Esponja)	69
Figura 21 - Cenários de desenhos animados	98
Figura 22 - Expressões faciais e movimentos de personagens – mudanças nos desenhos	99
Figura 23 - Expressões faciais no desenho Scooby-Doo	99
Figura 24 - Pintura Naif (Adriano Dias - PB)	100

Figura 25 - Pintura pontilhista (Jorge Seurat)	100
Figura 26 - Propaganda antiga de margarina	100
Figura 27 - Cena do episódio “Adeus às aulas” (Pica Pau)	100
Figura 28 - O cotidiano nos desenhos animados.....	101
Figura 29 - Propaganda Coca-cola	103
Figura 30 - Propaganda LEGO	103
Figura 31 - Propaganda Brastemp	103
Figura 32 - Desenhos animados comercializados em produtos encontrados na Internet	104
Figura 33 - Itens colecionáveis - Margarina Delícia	105
Figura 34 - Itens colecionáveis - Pop Funko	105
Figura 35 - Cartaz do filme Snoopy (2015)	105
Figura 36 - Campanha Mcdonalds - Coleção Snoopy (2016)	105
Figura 37 - Cena do episódio "Basta pedir ao tio"	107
Figura 38 - Cena do episódio "Ensopado de Pica Pau"	107
Figura 39 - Cena do episódio "Um rato na casa"	108
Figura 40 - Cena do episódio "Apanhar ou ser apanhado"	108
Figura 41 - Cena do episódio "Os problemas do Popeye"	108
Figura 42 - Cena do episódio "A fabulosa caixa de comida" (Pica Pau).....	108
Figura 43 - Cena do episódio "Em casa, mas não sós" (Tom e Jerry)	108
Figura 44 - Cena I do episódio "A dieta da Olívia" (Popeye)	109
Figura 45 - Cena II do episódio "A dieta da Olívia" (Popeye)	109
Figura 46 - Cena do episódio "O super Pica Pau"	110
Figura 47 - Cena do episódio "Parque de diversões" (Popeye)	110
Figura 48 - Cena do episódio "Tom e o gato do Gym" (Tom e Jerry)	110
Figura 49 - Os "monstros" de Scooby-Doo	112
Figura 50 - As trapalhadas de Salsicha e Scooby	112
Figura 51 - Tecnologia em Scooby-Doo I	112
Figura 52 - Tecnologia em Scooby-Doo II	112
Figura 53 - Cena do filme Scooby-Doo e Banda Kiss (2015)	113
Figura 54 - “Os novos filmes do Scooby-Doo” (1972)	113
Figura 55 - Scooby-Doo – mudanças estéticas nas séries	114

Figura 56 - Produção dos alunos - (re)contextualizando personagens e compondo histórias	115
Figura.57 - Produção dos alunos – repensando a sociedade	116
Figura 58 - Grupo focal com estudantes de 7º ano	117
Figura 59 - Cena do episódio: “A origem da Feiticeira” (He-man)	119
Figura 60 - Colagem da autora	123

¹ *As fontes das imagens constam em lista, na sessão Referências*

LISTAS DE QUADROS

Quadro 1 - Os brinquedos ópticos	30
Quadro 2 - A Animação Brasileira	37
Quadro 3 - Dados gerais do município de Santa Rita/PB	64
Quadro 4 - Escolas de Ensino Fundamental da zona urbana e zona rural de Santa Rita/PB	66
Quadro 5 - Escolas de Ens. Fund. que atendem aos anos finais (zona urbana - Santa Rita/PB)	66
Quadro 6 - Professores no Ensino Fundamental de Santa Rita/PB (Zona urbana)	67
Quadro 7 - Perfis dos professores de Artes - anos finais	70
Quadro 8 - Opinião dos professores sobre a temática “desenhos animados e ensino de artes”	82

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Escolas de Ensino Fundamental e Escolas com turmas de anos finais	65
Tabela 2 - Ambientes das escolas	71
Tabela 3 - Recursos e materiais disponíveis	71
Tabela 4 - O que é importante para o sucesso na docência em Artes?	73
Tabela 5 - Tipo de avaliação utilizado	73
Tabela 6 - Tipos de fontes utilizadas	73
Tabela 7 - Principais enfoques nas aulas de Artes	74
Tabela 8 - Encaminhamentos das aulas de Artes	75
Tabela 9 - Uso de imagens em práticas pedagógicas	77
Tabela 10 - Tipos de imagens usadas nas aulas de Artes	78
Tabela 11 - Referenciais metodológicos	78
Tabela 12 - Imagens da mídia	79
Tabela 13 - Funções da televisão	79
Tabela 14 - Importante na seleção de imagens	80
Tabela 15 - Assuntos preferidos dos estudantes	81
Tabela 16 - Desenhos animados mais conhecidos	85
Tabela 17 - Desenhos animados preferidos pelos professores de Artes	86
Tabela 18 - Quantidade de alunos por turma	87
Tabela 19 - Aparelhos em casa	89
Tabela 20 - Via de acesso à internet	89
Tabela 21 - O que fazem no tempo livre	89
Tabela 22 - Tipo de programação preferida	90
Tabela 23 - Atividades nas aulas de Artes	90
Tabela 24 - Temas/assuntos preferidos	91
Tabela 25 - Função dos desenhos animados	91
Tabela 26 - Meios de transmissão dos desenhos animados	91
Tabela 27 - Desenhos animados mais conhecidos pelos estudantes de Artes do 7º ano .	92
Tabela 28 - Desenhos preferidos pelos estudantes de Artes do 7º ano	93
Tabela 29 - Comparativo - desenhos preferidos	93

SUMÁRIO

1	“E LÁ VAMOS NÓS...!”	14
2	EPISÓDIO 1 - “ESPADA JUSTICEIRA, DÊ-ME A VISÃO ALÉM DO ALCANCE	26
2.1	DESENHO ANIMADO	27
2.1.1	Uma história da animação	28
2.1.2	Enquanto isso, na Sala da Justiça... digo, no Brasil	37
2.1.3	Técnicas de animação	40
2.1.4	Desenhos animados no contexto escolar	46
2.2	ENSINO DE ARTES E CULTURA VISUAL	49
3	EPISÓDIO 2 - “VAMOS NOS SEPARAR E PROCURAR PISTAS!” ..	60
3.1	CENÁRIO: AS ESCOLAS MUNICIPAIS DE SANTA RITA/PB	61
3.1.1	“Senta que lá vem a história...”	62
3.1.2	A Secretaria Municipal de Educação de Santa Rita/PB	65
3.1.3	As escolas municipais	65
4	EPISÓDIO 3 - “ESTOU PRONTO! ESTOU PRONTO! ESTOU PRONTO!”	68
4.1	PERSONAGENS	69
4.1.1	Os professores de artes	69
4.1.2	Os estudantes do 7º ano	87
4.2	HISTÓRIAS CONTADAS OU MENSAGENS OCULTADAS?	94
4.2.1	O que eu penso sobre os desenhos animados?	97
4.2.2	O que os desenhos falam de mim?	100
4.2.3	O que os desenhos falam para mim?	102
4.2.4	O que os desenhos podem fazer?	106
4.2.4.1	<i>Pica pau e consumo</i>	106
4.2.4.2	<i>Tom e Jerry e violência</i>	107
4.2.4.3	<i>Popeye e corpo ideal</i>	109
4.2.4.4	<i>Scooby-Doo e tecnologia</i>	111
5	THE END - “PELOS PODERES DE GRAYSKULL!”	119
6	NOTA AO LEITOR	124
	REFERÊNCIAS	125

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO PROFESSORES DE ARTES	135
APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO ESTUDANTES	140
APÊNDICE C – FORMULÁRIO DE ENTREVISTA PROFESSORES DE ARTES	143
APÊNDICE D – ROTEIRO GRUPO FOCAL ESTUDANTES	144
APÊNDICE E – AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA	147
APÊNDICE F – TERMO DE CONSENTIMENTO	148
APÊNDICE G – QUADRO SÍNTESE / PERFIL ESTUDANTES	149
APÊNDICE H – QUADRO SÍNTESE / PERFIL AULAS DE ARTES	150

1 “E LÁ VAMOS NÓS!”



1 “E LÁ VAMOS NÓS...!”



Figura 1 - Cena do episódio “A vassoura da bruxa” (Pica Pau)

O desenho animado “Pica Pau”, apesar de bastante antigo, continua fazendo sucesso entre o público infantil, especialmente por suas trapalhadas e risada marcantes. O episódio “A vassoura da bruxa” é um dos mais icônicos, de uma época em que assistir desenhos animados era uma das melhores atribuições na rotina de uma criança. Costumo usar o bordão “E lá vamos”, desse episódio, no cotidiano, sempre que me ponho a realizar uma tarefa um tanto quanto complexa ou desafiadora. É a metáfora para o: “É agora!”, “Chegou a hora!”, “Avante!”, ou como dizemos na minha terrinha Santa Rita/PB: “Simbora!”.

O tema “desenhos animados” tem uma relação significativa com meu repertório de vida. No meu percurso escolar, tive aulas de Artes pouco significativas, basicamente trabalhos manuais. Não que eu não gostasse desse tipo de atividade, pelo contrário, eu adorava. Tinha pavor era das aulas que envolviam práticas teatrais ou musicais. Divertia-me principalmente desenhando, pintando ou modelando a argila que apanhávamos no campo de uma fábrica de tijolos situada nas proximidades da escola. Por vezes, a turma da escola se reunia nos bancos da Praça Getúlio Vargas (Santa Rita/PB), dentre árvores e passarinhos, lápis e papel sulfite à mão, em frente às construções locais, a fim de representar elementos da arquitetura clássica existentes naqueles prédios - antiga casa de shows Asa Branca, Igreja de Nossa Senhora da Conceição e Igreja Matriz de Santa Rita. A passagem do tempo era imperceptível em meio às conversas e risadas. Boas lembranças...

As aulas de história também me encantavam, quando traziam relatos orais e ilustrações sobre as artes das antigas civilizações. Entretanto, o que me fascinava mesmo era o desenho, as obras dos “Grandes Mestres da Pintura”. Gostava muito de exercitar o desenho de observação - olhar objetos ou imagens impressas, reproduzi-las em papel e depois colorir... pensar que um dia poderia alcançar os “Grandes Mestres”... (risos). Coisas de criança!

Tão logo a sirene da escola tocava, corria para casa, que ficava a uma distância de dois quarteirões, a fim de assistir desenhos animados na televisão. E quando não tinha aula, fim de semana, o ritual era quase sempre o mesmo: acordar, assistir TV, tomar café e assistir novamente, até que se esgotasse a programação infantil. Pausa apenas para a ida até a banca com meu pai, comprar jornal, gibis e palavras cruzadas. Ah, Antonio Canuto... tão bom cercá-lo na cadeira de balanço no terraço de casa e tentar desvendar as palavras... saudades. Momentos

como esses me alegravam tanto quanto assistir desenhos animados e brincar com minhas irmãs. Nossas brincadeiras muitas vezes envolviam os desenhos. O quintal de casa tinha bastante espaço, plantas, areia, além de lavanderia, mesa de madeira com cadeiras, fogão de barro e brinquedos – um universo de possibilidades para crianças em fase de desenvolvimento e com a imaginação a mil. O repertório de jogos e brincadeiras era imenso – de amarelinha a cabo de guerra, barra bandeira a baleado, imitação dos personagens favoritos dos desenhos animados. De uma forma ou de outra, o desenho sempre esteve presente na minha infância. Lembro que costumava desenhar bonecas com vestidos, casas com vários ambientes, paisagens e, é claro, personagens de desenhos animados. Esses, sem dúvida tornaram-se uma paixão na minha infância. Tenho muitas memórias de desenhos: Liga da justiça, Ursinhos Carinhosos, Caverna do Dragão, *Snoopy*, Turma da pesada, Ursinhos *Gummie*, Tartarugas Ninja, *He-Man*, *She-Ra*, Tom e Jerry, Pica-Pau, Cavalo de fogo, Punk, *Scoobydoo*, *Thundercats*, Pokémon, *X-men*, Cavaleiros do Zodíaco e tantos outros. Uma infinidade de sons, falas, músicas, cores, personagens, cenas e narrativas.

Desde quando tive conhecimento a respeito da produção de um desenho animado em 2D, fiquei ainda mais interessada no assunto e, por esse motivo, me inscrevi em um curso de animação promovido pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Foi lá que conheci as etapas de produção: esboço, desenho, pintura, fotografia e composição dos movimentos dos personagens. Um trabalho bastante demorado, porém, já eram perceptíveis as mudanças decorrentes dos avanços tecnológicos, em termos de processo e resultado final. Hoje em dia, o mercado de animação/cinema 3D movimentou a economia mundial. Muitos desenhos que caem no gosto das crianças acabam gerando filmes e uma infinidade de produtos, a exemplo de material escolar, objetos de decoração e utilidades para o lar, vestuário e outros, agradando também àqueles que já passaram dessa fase – como eu (risos novamente).

Às vezes me questiono a respeito do tempo, de como muda nossa compreensão à medida que os anos vão passando e vamos adquirindo maturidade, reponsabilidade e obrigações. Quando crianças, nossas preocupações basicamente se resumem a comer, brincar, estudar e assistir TV. Contudo, hoje em dia, a transmissão televisiva já passou de analógica para digital e os canais pagos e a *internet* oferecem inúmeras opções de desenhos e outros tipos de entretenimento, sem falar que a produção em 3D trouxe mais atrativos em termos de formas, texturas, efeitos e principalmente movimentos. Na rotina das crianças, a televisão vem dividindo espaço com os computadores, *tablets* e *smartphones*. Conectados à *internet*, esses dispositivos tecnológicos oferecem uma variedade de possibilidades de entretenimento. Assistir desenhos pelo *smartphone*, por exemplo, via *internet*, é quase tão comum quanto escrever com

lápiz em uma folha de papel. É intrigante observar crianças (quase bebês), manuseando os aparelhos, procurando jogos e seus personagens favoritos, assistindo aos desenhos, na maioria das vezes, sem qualquer intervenção de um adulto.

O fato é que a fase adulta chega e (não de repente) nos damos conta do quanto o tempo é voraz, passa rápido e que temos que nos apressar para dar conta das obrigações e acompanhar o ritmo que a vida nos impõe. Alguns hábitos vão ficando para trás. Hoje, não costumo mais assistir a desenhos animados pela televisão, nem por *smartphones*, *tablets* ou qualquer outro dispositivo tecnológico. Salvo algumas animações do cinema. Os hábitos mudaram. Será que os desenhos também mudaram?

E por falar em tempo... já disse que ele é devorador? Uma vez “engolida” minha infância, desejei tornar-me arquiteta e continuar desenhando casas e outras construções. Não ingressei nesse curso, mas pude concluir outros dois, simultaneamente, nos quais mantive-me próxima aos desenhos: Design de Interiores (no Centro Federal de Educação Tecnológica da Paraíba – antigo CEFET, atual IFPB – Instituto Federal de Educação Tecnológica da Paraíba) e Licenciatura em Educação Artística, com habilitação em Artes Plásticas (na Universidade Federal da Paraíba – UFPB). Em um projetava ambientes e mobiliários, no outro, mergulhava em discussões e em práticas do ensino de Artes.

Abrirei aqui um parêntese para falar do nascimento de um dos meus sobrinhos. Na época, como eu ainda não havia ingressado na faculdade, dividi os cuidados com minha mãe, enquanto minha irmã trabalhava. Além de fazer tarefas escolares, ler livros de historinhas e brincar, gostávamos muito de assistir desenhos animados pela televisão, especialmente “Os Cavaleiros do Zodíaco”. Os aspectos visuais chamavam a atenção: cores, vestimentas, cabelos coloridos dos personagens e músicas. As histórias contadas nos mantinham “presos” diariamente aos episódios. Eu costumava destacar aspectos positivos: espírito de equipe, a “força do bem” combatendo a do “mal”, solidariedade, honestidade, amizade, lealdade - valores transmitidos (in)diretamente durante os episódios. Valores que, hoje, parecem estar imbuídos na minha personalidade, não só pela educação dada pelos meus pais ou pela escola, mas também por influência desse universo da animação. Talvez, na minha infância, não percebia de que forma o que assistia me seria útil, não havia alguém que mediasse esse tipo de interpretação. Assistindo e conversando sobre os desenhos, eu desejava transmitir tais valores, sem ainda constatar que poderia estar ajudando uma criança a analisar e refletir sobre as imagens (estáticas ou em movimento) com que ela viesse a se deparar. Fui um pouco mediadora e não sabia...

No Curso de Licenciatura em Educação Artística da UFPB (2002 a 2008), poucas disciplinas práticas me proporcionaram o prazer de expressar-me por meio dos desenhos. Em

contrapartida, as questões didáticas começaram a emergir e me fazer refletir sobre a qualidade do ensino de Artes, no quanto ainda é precário e carente de mudanças. A prática de ensino em uma escola pública da cidade onde nasci (Santa Rita/PB), me ampliou o olhar para as possibilidades de se (re)inventar um ensino de Artes Visuais² mais significativo, um pouco diferente daquele ao qual tive acesso na infância. Mais de duas décadas depois, diante de tantas transformações ocorridas na sociedade e da quantidade de imagens a que estamos expostos diariamente, era compreensível que as aulas de Artes Visuais precisassem de mudanças. A perspectiva da Educação da Cultura Visual me pareceu bastante pertinente ao momento e, por esse viés, concluí minha “passagem” pela UFPB.

Nos anos que se seguiram, trabalhei como professora de Artes Visuais em algumas escolas particulares, identificando lacunas e necessidades dessa disciplina na Educação Básica. Ao ser aprovada em concurso para o cargo de digitadora na Prefeitura Municipal de Bayeux/PB, desviei meu caminho do campo da Educação, mas continuaram a me inquietar algumas questões, principalmente relacionadas ao que é visto pelas pessoas e como é visto.

Busquei no curso de especialização em Arte-Educação (no Instituto de Educação Superior da Paraíba – IESP, 2011 a 2012) um esclarecimento sobre tais questões. Não obtive êxito, visto que as disciplinas, além de envolver outras modalidades - teatro e música (sim... até hoje o fantasma da polivalência paira pela Academia), não discutiam especificamente a temática das imagens no cotidiano das pessoas e nem no ensino de Artes Visuais.

O curso superior em Design Gráfico (concluído em 2016 na Universidade Estácio/PB), reaproximou-me do desenho, inclusive do de animação 3D, já que pude exercitar, dessa vez em *software*, alguns conceitos necessários para a elaboração de objetos e personagens. Sem falar que o tempo todo tratávamos da questão da informação produzida para as pessoas, disponível tanto no meio impresso quanto no digital – textos, ilustrações e fotografias que muitas vezes passam despercebidos e que nem sempre cumprem a função de informar, alertar ou vender. Constatei mais uma paixão na minha vida – o *design* editorial. Lidar com a produção da informação visual, pensar no que vai ser divulgado e como isso pode ser feito de forma que o espectador facilmente interprete a mensagem é algo desafiador e por vezes complexo. Finalizei o curso com a produção de um livro sobre História da Arte voltado para crianças, contendo ilustrações de minha autoria e texto baseado em diversos autores.

² Utilizo aqui o termo Artes Visuais com letras maiúsculas, referindo-me à disciplina no currículo escolar brasileiro.

Nos últimos anos, continuei a indagar-me sobre as mudanças e necessidades no ensino de Artes Visuais e sobre essa questão de “o que se vê e como se vê”. Penso que uma “alfabetização visual” é imprescindível logo nos primeiros anos de vida escolar, que o papel do educador é fundamental nesse processo e que o mesmo deve assumir uma postura analítica, interpretativa, crítica, criativa e ousada.

Barbosa (2002, p. 18) destaca a importância da alfabetização visual para o papel da arte na escola, situando a imagem como elemento central para o ensino de Artes Visuais:

a leitura do discurso visual, que não se resume apenas à análise de forma, cor, linha, volume, equilíbrio, movimento, ritmo, mas principalmente é centrada na significação que esses atributos, em diferentes contextos, conferem à imagem, é um imperativo da contemporaneidade.

Segundo Hernández (2007, p. 24), o “alfabetismo visual crítico” é um grande desafio para a Cultura Visual, pois permite a análise e a interpretação da multiplicidade de textos existentes na contemporaneidade, a exemplo de textos visuais, auditivos e corporais. Para ele, a compreensão desses textos é tão importante quanto a escrita ou a leitura formal. Nesse sentido, surge a necessidade de uma educação para as diversas formas de comunicação. O autor discorre sobre a Cultura Visual:

refere-se a uma diversidade de práticas e interpretações críticas em torno das relações entre as posições subjetivas e as práticas culturais e sociais do olhar. (...) do movimento cultural que orienta a reflexão e as práticas relacionadas a maneiras de ver e de visualizar as representações culturais e, em particular, refiro-me às maneiras subjetivas e intrasubjetivas de ver o mundo e a si mesmo (HERNÁNDEZ, 2007, p. 22).

Diante do exposto, levanto algumas questões:

- O que mudou nos desenhos animados? Quem são os personagens preferidos agora?
- Do que falam as histórias? Quais temas são abordados? Quais os objetivos dos desenhos?
- Pode um desenho influenciar no comportamento ou ações de uma criança ou adolescente?
- Professores de Artes conseguem relacionar esse tema do cotidiano dos alunos com a grade curricular da disciplina? Estão atentos às suas preferências? Já abordaram o assunto em sala?
- Qual a importância dos desenhos animados na minha vida? E para a sociedade?

É nesta pesquisa, realizada no Mestrado em Artes Visuais (UFPE/UFPB), que pretendo buscar algumas repostas. Explorando a temática “Desenhos Animados”, sintetizo a problematização com o seguinte questionamento:

“Como professores de Artes e estudantes de turmas de 7º ano de escolas da rede municipal de Santa Rita/PB se relacionam com os desenhos animados?”

O intuito desse estudo é também contribuir com a difusão de narrativas ligadas aos desenhos animados, uma vez que faz-se necessária a ampliação de discussão e pesquisa no campo da educação, especialmente na área de ensino em Artes Visuais.

Na *internet*, utilizando-me dos termos “desenhos animados” e “desenhos animados e ensino de Artes” no *Google Busca*³, encontrei algumas pesquisas envolvendo a temática desenhos animados. Bibliotecas virtuais, *sites* de periódicos, revistas eletrônicas e *blogs*, apresentam postagens e materiais abordando esses desenhos, situando-os em diversas áreas do conhecimento: comunicação, psicologia, administração, educação, entre outras.

Interessada em conhecer a produção de pesquisa acadêmica relacionada à temática “desenhos animados e ensino de Artes Visuais” nos últimos 10 anos, considerei nas buscas o período de 2008 a 2018. Ao consultar o portal de periódicos da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), BDTD (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações), IBICT (Instituto Brasileiro de Informação de Ciências e Tecnologias) e Google Acadêmico, percebi uma produção que trata dos desenhos animados voltada principalmente para o campo da educação, não especificamente para a área de ensino em Artes Visuais. Ainda assim, alguns contribuíram para a ampliação do olhar em relação às possibilidades de discussão em torno da temática “desenhos animados” inserida no contexto das Artes Visuais e da Cultura Visual.

Durante a pesquisa bibliográfica, percebi a carência de estudos sobre desenhos animados relacionados ao ensino de Artes Visuais. Também por esse motivo, essa investigação busca contribuir para o conhecimento e divulgação de pesquisas sobre essa temática. A relevância dessa pesquisa se justifica, pois, não somente pela carência de estudos acerca da temática em questão, mas principalmente pela necessidade de interpretação das informações visuais na contemporaneidade. Interessa ao campo de ensino das Artes Visuais, uma vez que trata de tópicos pertinentes como: imagem, mídia, cultura, tecnologias, desenhos animados,

³ Google Busca é um serviço da empresa Google que possibilita a realização de pesquisas na *internet* sobre qualquer assunto ou conteúdo.

narrativas, ensino, Cultura Visual, dentre outros. E no que tange à sociedade, os desenhos animados requerem atenção especial, pois trata-se de uma produção midiática muito apreciada por crianças, que pode influenciar, inculcar normas, valores e comportamentos.

Em se tratando do município de Santa Rita/PB, a pesquisa pretende contribuir para o mapeamento do ensino de Artes Visuais no Nordeste e no país. E há, ainda, o interesse pessoal, já explicitado, de compreender aspectos relacionados aos desenhos animados, possibilitando a compreensão do sentido e significado deste tipo de produção na construção da minha visão de mundo. Por fim, a pesquisa, ao trazer para o âmbito escolar elementos que promovem a discussão sobre Cultura Visual e desenhos animados, interfere tanto na (re)significação da atuação docente como na ampliação da consciência crítica do aluno sobre temas do cotidiano (racismo, violência, infância, etc.). Isso porque a temática desenhos animados não apenas remete a um hábito comum das crianças ou a uma preferência sobre programação televisiva, ela significa uma possibilidade de se integrar a tecnologia à educação, de buscar alternativas atrativas que envolvam os alunos, de aproximar o cotidiano deles das aulas e fazê-los refletir sobre aquilo que estão ou não acostumados a ver.

Para Freedman (2003), a cultura é a forma de viver e a Cultura Visual é nossa forma de olhar o mundo, ao mesmo tempo em que dá forma à ele. Nesse contexto, é necessário refletir educacionalmente sobre nossos olhares, vivências, histórias, costumes, preferências, desejos, sentimentos, sobre como tudo isso é apresentado, representado e interpretado pelo discente, pela sociedade, pela indústria de consumo e pela arte.

Dito isto e retomando o objetivo geral da pesquisa, que é investigar como os professores de Artes e estudantes de turmas de 7º ano da rede municipal de Santa Rita/PB se relacionam com os desenhos animados, os objetivos específicos são enumerados a seguir:

- fazer o mapeamento do ensino de Artes nas escolas com anos finais na rede municipal da zona urbana de Santa Rita/PB;
- traçar o perfil dos professores de Artes nas escolas por meio de questionários;
- identificar o perfil dos alunos das turmas de 7º ano por intermédio de questionários;
- averiguar as preferências dos professores e alunos sobre os desenhos mais assistidos;
- discutir com os estudantes a respeito das mensagens veiculadas nos desenhos.

O método de investigação engloba análise qualitativa e quantitativa, de natureza descritiva e exploratória. A pesquisa qualitativa explora as diferentes opiniões, perspectivas, pontos de vista das pessoas, fazendo-se compreender as interpretações que elas possuem do assunto em questão. Visa descrever a complexidade de uma hipótese ou problema, contribuir no processo de formação ou mudança de opinião e permitir a interpretação das particularidades

dos comportamentos dos indivíduos (GOMES; LIMA; GOMES-DA-SILVA, 2004). A respeito desse tipo de pesquisa, Bauer e Gaskel (2002) explicam que as formas como as pessoas se relacionam com os objetos no seu cotidiano, é observada por meio de conceitos como opiniões, atitudes, sentimentos, explicações, estereótipos, crenças, identidades, ideologias, discurso, hábitos e práticas.

O estudo traz também elementos quantitativos, ao traçar perfis e quantificar opiniões ou pessoas, fazendo uso de recursos estatísticos. A integração entre esses dois métodos permite o cruzamento das conclusões, pois pode-se entrevistar várias vezes, aplicar questionários, utilizar fontes documentais e dados estatísticos.

O caráter descritivo e exploratório da pesquisa se deve à possibilidade de descrição das características de determinada população ou fenômeno, buscando conhecer as diversas situações e relações que ocorrem na vida em vários aspectos (social, político, econômico, entre outros), tanto isoladamente como em grupos (GOMES; LIMA; GOMES-DA-SILVA, 2004).

A coleta de dados engloba, além de documentos oficiais institucionais observados na Secretaria Municipal de Educação, a conjugação das seguintes técnicas e instrumentos: questionário, entrevista e grupo focal. Os questionários aplicados junto aos professores de Artes têm o intuito de coletar informações sobre metodologias aplicadas, conteúdos trabalhados, especificidades das turmas, familiaridade com o tema em questão e preferências a respeito dos desenhos animados. Os questionários dos estudantes têm a intenção de traçar o perfil dos alunos, suas concepções sobre as aulas de artes e a temática da pesquisa, além de apurar as preferências a respeito dos desenhos. Vale ressaltar que foi feito um pré-teste, em uma turma de 7º ano, para validação dos questionários, além de entrevistas com Professores de Artes.

A técnica de grupo focal é comumente empregada em pesquisas de natureza qualitativa, pois propicia um debate em torno de um tema de interesse comum aos participantes (BAUER; GASKELL, 2002). O objetivo é reunir mais informações sobre determinado assunto. Para Pizzol (2004), o número de participantes ideal para um grupo focal é aquele que permita a participação efetiva dos membros e a discussão adequada dos temas. A figura do moderador (pesquisador) instiga e conduz o debate. Minayo (2000) adverte que o moderador deve ter o cuidado de não induzir o grupo, de forma consciente ou não, a partir de seu ponto de vista. Deve manter a discussão acesa, encorajar a palavra dos participantes e enfatizar que não há respostas certas ou erradas. O grupo focal tem formato flexível, permitindo ao moderador explorar perguntas não previstas e incentivar a participação dos integrantes (GOMES; BARBOSA, 1999). Segundo Bauer e Gaskell (2002), ao final do(s) encontro(s), o moderador constrói um

relatório contendo todo o material audiovisual e textual gerado na discussão e um resumo dos comentários mais importantes, acrescentando suas conclusões e recomendações.

O convite para participar do grupo focal foi feito por telefone celular, diretamente à professora de Artes da escola selecionada e, com ela, foram definidos dias, horários e duração dos encontros, que consideraram os desenhos preferidos (apontados na etapa anterior, de aplicação de questionários) e as principais características e mensagens veiculadas por esse tipo de produção visual. Nessa etapa, foram utilizados equipamentos audiovisuais e mídias como: câmera fotográfica, *data show*, *notebook*, *smartphone*.

Como critérios de inclusão na pesquisa, na etapa de mapeamento, para os professores, apontamos: ser formado em Artes e estar lecionando nos anos finais da rede pública de ensino. Para os discentes, os critérios foram: estar matriculado em turma de 7º ano e frequentar as aulas de Artes nas escolas selecionadas para o estudo. Na faixa etária de 12 a 17 anos, os adolescentes já devem ser capazes de articular ideias e expressar-se de maneira clara. Optou-se por essa faixa de idade, pois assim os participantes não seriam tão crianças, a ponto de não conseguirem expressar-se claramente, nem tão adultos, a ponto de possivelmente não se identificarem mais com os desenhos animados.

Da etapa de aplicação de questionários, participaram todos os professores de Artes da rede e uma turma de 7º ano do ensino fundamental de cada escola. Para a etapa de grupo focal, estava previsto a formação de dois grupos, um de professores de Artes e outro de alunos do 7º ano, com o intuito de promover uma discussão sobre a temática em questão, para melhor compreender como se dá a relação professores x estudantes x desenhos animados. Contudo, devido principalmente à impossibilidade de conciliação de local e horários, não foi possível realizar os encontros com os professores. A maioria dos docentes trabalha em dois turnos e assim ficou inviável realizar os encontros. Adotou-se, então, outro procedimento, que foi o envio de formulários *on line*, com questões pertinentes à pesquisa, a fim de complementar as informações coletadas via questionários.

Os docentes participantes dessa etapa foram selecionados considerando-se a localização geográfica das escolas em que lecionam, bem como os pólos a que pertencem as unidades de trabalho. Assim, foram entrevistados quatro professores de Artes das escolas, a quem atribuiu-se codinomes referentes a personagens de desenhos, de acordo com suas preferências: Preston (EMEF Governador Flávio Ribeiro Coutinho – Centro/Polo I); Mônica (EMEF Índio Piragibe - Bairro Popular/Polo I); Lisa (EMEF Francisco Marques da Fonseca - Várzea Nova/Polo II) e Mickey (EMEF Deputado Egídio Madruga - Marcos Moura/Polo III). O grupo focal dos alunos foi mantido e decidimos por realizar as reuniões com a turma do 7º ano da Escola Índio Piragibe,

situada no Bairro Popular, zona urbana da cidade de Santa Rita/PB. Da mesma forma, os alunos escolheram codinomes, conforme suas preferências, a fim de preservar suas identidades.

A escolha das escolas a serem pesquisadas deve-se à inquietação sobre a situação atual do ensino de Artes Visuais na esfera pública do município de Santa Rita/PB. Para esta seleção, utilizou-se como critério: constituir-se como escola da rede pública do município de Santa Rita/PB, contemplar os anos finais (6º a 9º ano) e localizar-se na zona urbana da cidade (considerando-se a proximidade entre as escolas). E a escolha do tema da pesquisa se deve à estreita relação com minhas vivências, desde o percurso escolar até o exercício profissional (como educadora e como *designer* gráfico). São essas vivências e memórias relacionadas ao tema desenhos animados, especialmente os televisivos, o mote para esse estudo.

A seguir, a descrição das etapas da pesquisa:

- levantamento bibliográfico: pesquisa de livros, trabalhos, artigos, revistas, *sites* e outros meios que se refiram aos temas: ensino das Artes Visuais no Brasil, Cultura Visual, desenho animado, entre outros e mapeamento do ensino de artes nas escolas da rede municipal de ensino de Santa Rita/PB (dados gerais sobre a cidade, as escolas e os professores de artes), por meio da Secretaria Municipal de Educação;
- contato inicial com as escolas (diretores e professores de artes) e elaboração de questionários para os professores de Artes e alunos do 7º ano;
- aplicação dos questionários junto aos professores de Artes (informações sobre o trabalho desenvolvido em sala de aula, metodologia, conteúdos, avaliação, atentando para a questão do uso de imagens, concepções e preferências acerca da temática) e
- aplicação de questionários junto aos estudantes (principais características do grupo, concepções e preferências acerca da temática);
- realização de entrevistas com professores de Artes da rede de ensino;
- criação de Grupo focal com alunos do 7º ano (reuniões programadas para discussão exibição de imagens e trechos de desenhos animados e discussão, considerando as preferências dos grupos envolvidos na pesquisa);
- análise dos dados/resultados.

As imagens aqui apresentadas, cujas fontes estão listadas na sessão Referências, relacionam-se com o repertório imagético dos estudantes, professores e pesquisadores envolvidos na pesquisa. E em virtude da temática abordada, as partes desse trabalho não serão denominadas Capítulos, mas **Episódios**, cujos títulos são bordões/frases que remetem as histórias e personagens marcantes e buscam uma articulação entre as fases de desenvolvimento da pesquisa e o repertório de desenhos animados seriados de que trata o estudo. Assim teremos:

1 “E LÁ VAMOS NÓS...!”

É a introdução, o ponto de partida, conta onde e como tudo começou - minha relação com o tema. Inclui relevância da pesquisa, objetivos, procedimentos metodológicos e organização do trabalho. Refere-se a um episódio do desenho animado “Pica-Pau”, em que uma bruxa, insistentemente, procura por sua vassoura voadora, entre dezenas idênticas. É como me sinto, ao insistir na força dos desenhos animados como ferramenta pedagógica e como objeto de estudo. Os desenhos são a minha vassoura, o mote para a pesquisa e o impulso para a investigação. A expressão “E lá vamos nós” é comumente empregada no meu cotidiano, ao me deparar ou me propor a realizar uma tarefa um tanto quanto complexa ou desafiadora. É uma analogia ao: “É agora!”, “Chegou a hora!”, “Simbora!”.

2 EPISÓDIO 1: “ESPADA JUSTICEIRA, DÊ-ME A VISÃO ALÉM DO ALCANCE!”

Remete ao desenho “Thundercats” e apresenta o referencial teórico, base para o norteamento das ações, análises e discussões. Pauta-se em aspectos fundamentais do Ensino de Artes, da Cultura Visual e do desenho animado.

3 EPISÓDIO 2: “VAMOS NOS SEPARAR E PROCURAR PISTAS!”

Refere-se ao desenho “Scooby Doo” e traz a fase de coleta de dados em campo. Apresenta alguns aspectos do município e do Ensino de Artes em Santa Rita/PB, incluindo o levantamento das escolas de ensino fundamental da cidade/cenário dessa história.

4 EPISÓDIO 3: “ESTOU PRONTO, ESTOU PRONTO, ESTOU PRONTO!”


Remete ao desenho animado “Bob Esponja Calça Quadrada”. É continuação da fase de coleta e análise de dados. Envolve aplicação de questionários junto aos professores de Artes e estudantes do 7º ano, entrevistas com professores e grupo focal com alunos. Trata das discussões/relações entre professor x estudante x desenho animado.

5 EPISÓDIO 4: “PELOS PODERES DE GRAYSCULL!”

Últimas considerações, reflete sobre as potencialidades educativas do desenho animado no ensino de Artes Visuais e faz referência ao desenho animado “He-Man”.

6 NOTA AO LEITOR

Outras Reflexões...



2 EPISÓDIO 1 -
“ESPADA JUSTICEIRA,
DÊ-ME A VISÃO ALÉM DO ALCANCE!”

2 EPISÓDIO 1 - “ESPADA JUSTICEIRA, DÊ-ME A VISÃO ALÉM DO ALCANCE!”



Figura 2 - Cena do episódio “O terrível mão de martelo” (Thundercats)

No desenho animado “Thundercats”, o personagem Lion se utiliza de sua “espada justiceira” para visualizar o que seus olhos não podem alcançar. O “Olho de Thundera” revela ao herói visões de situações de alerta ou perigo e serve também para convocar seus amigos Thundercats, mesmo que estejam em locais muito distantes. A “espada justiceira” tem a força necessária para protegê-los do vilão Mumm-Rá e vencer todos os inimigos.

Nesta pesquisa, a minha força vai tomando forma a partir do referencial teórico. Os textos (livros, dissertações e artigos) e outras fontes despertaram, em mim, esse “Olho de Thundera”, permitindo-me conhecer uma série de estudos e ampliar meu olhar em relação ao tema em questão. Com base nessas fontes/visões, foi possível traçar um percurso metodológico que atendesse às minhas preocupações e indagações.

Essa etapa é de embasamento teórico para norteamento das ações e busca de conceitos fundamentais sobre Ensino de Artes, Cultura Visual e Desenho animado, perpassando por questões de ensino e aprendizagem, tecnologias, mídia, televisão, imagem, modos de ver, entre outros.

2.1 DESENHO ANIMADO

Há muito tempo, assistir desenhos animados é um hábito comum entre as crianças. Assim como conversar sobre os episódios, situações vivenciadas pelos personagens, brincar de imitá-los, desejar brinquedos ou outros objetos que remetam aos heróis - modelos de comportamento na maioria das vezes. Mas essa relação com esse tipo de produção vem mudando com o passar dos anos e os avanços da tecnologia. A televisão, considerada por alguns como “babá eletrônica”, vem dividindo esse papel com outros aparelhos eletrônicos, como o *smartphone*, *tablet* e computador.

Em Educação, os desenhos animados, situados como artefatos da Cultura Visual, podem auxiliar na compreensão da mudanças de hábitos, comportamentos e também, no processo de (re)estruturação social. Em muitos estudos, o termo “cinema de animação” se refere a um campo bem amplo e por esse motivo, nesta pesquisa, optamos por utilizar o termo “desenho animado”, de forma a distinguir nosso objeto de estudo de outras formas de animação. Isso

porque abarcamos algumas produções feitas em 2D por grandes estúdios, especialmente a partir da década de 1960. A técnica desenvolvida pelos animadores da época inspirou muitos profissionais e esses desenhos são parte importante da história da animação.

Pereira (2010) apresenta um breve histórico dos desenhos animados. Explica que a produção tem suas origens no cinema e que inicialmente, antecediam as sessões de filmes e duravam cerca de cinco minutos. Depois que os estúdios criaram espaços próprios para a produção de desenhos animados, os super-heróis dos gibis invadiram a tela da televisão e caíram no gosto do público infanto-juvenil. Para ele, a chegada dos desenhos animados japoneses no Brasil ajudou a movimentar ainda mais o mercado de animação, que hoje cativa não apenas crianças e adolescentes, mas também adultos, que ainda assistem, consomem e valorizam esse produto. Importa conhecer um pouco mais sobre essa história.

Não é nossa pretensão abarcar aqui a completa história do cinema de animação, nem mapear o cenário contemporâneo da animação brasileira, tampouco detalhar as diversas técnicas e possibilidades existentes no processo de produção das animações, uma vez que já existem estudos que contemplam o contexto histórico do surgimento da arte do desenho animado com um olhar sobre as técnicas, estética, produtores, artistas, estúdios e criações. Contudo, consideramos importante situar o leitor no contexto histórico/temporal e, por isso, tentamos apresentar algumas informações fundamentais, seguindo uma ordem cronológica e pautando-se principalmente nos estudos de Lucena Junior (2011), Pinto (2017) e Flexa (2018).

2.1.1 Uma história da animação

Há uma série de definições para o termo “animação”. Lucena Júnior (2011), ao recorrer à origem da palavra *animação*, identifica sua gênese latina *animare*, que significa *dar vida*. Na definição de Dias (2010), animação é a arte do movimento expresso com imagens que foram retiradas diretamente da realidade.

De acordo com Pinto (2017), o termo animação é utilizado devido às normas técnicas aplicadas na sua produção. Compreende uma série de recursos técnicos e cinematográficos que possibilitam a reprodução da ilusão do movimento. Martins (2009) entende que animação é a arte de conferir a ilusão de vida a objetos, desenhos e seres inanimados, ou seja, tudo aquilo que convive com o homem, mas não possui volição e movimento racional. Em Dicionário Teórico e Crítico do Cinema, de Aumont e Marie (2008), o termo animação é usado para designar as formas de cinema.

Para Mazza (2009), pode-se chamar de animação o grande campo que engloba o cinema de animação, todos os meios em que a mesma pode ser inserida e todas as atividades profissionais com as quais se relaciona. O nome vem da prática de sugerir a ilusão do movimento, neste sentido, portanto, a animação é o movimento destinado, objetivado.

Segundo Cruz (2006), animação é a arte de movimentos que são desenhados e não a arte de desenhos que se movem. O que acontece entre cada *frame* (quadro) é mais importante do que o que acontece em cada *frame*. Para a autora, sob o rótulo de “animação”, podem ser identificados diversos produtos que nem sempre têm finalidade artística - filmes publicitários, efeitos especiais, vinhetas e aberturas para cinema e televisão, seriados televisivos, curtas experimentais, jogos eletrônicos para computador, *internet* e celular.

De modo geral, considera-se desenho animado a exibição de imagens em sequência, em intervalos de tempo suficientes para gerar a ilusão de movimento. O fenômeno óptico da visão humana que nos permite ver os movimentos nos desenhos animados é denominado persistência da imagem. Halas (1987) explica que, nesse fenômeno, a retina do olho humano retém a imagem do objeto por um breve momento depois que o objeto foi removido da visão. Assim, quando uma série de imagens fixas são apresentadas em rápida sequência, elas se fundem em uma imagem contínua. Charles Solomon (1994) comenta que o modelo de animação atual dos desenhos animados se deve a uma série de experiências que perpassam a lanterna mágica, a fotografia, o cinema e as transformações tecnológicas.

Gombrich (1999) aponta que, desde a pré-história, o homem já intencionava representar o movimento através do desenho, como demonstram as pinturas rupestres (animais com várias pernas) nas cavernas espanholas e francesas há mais de 30 mil anos.



Figura 3 - Pintura rupestre em caverna na França

Para Lucena Júnior (2011), a tentativa da representação do movimento é um desejo antigo do ser humano. Na pré-história já havia uma intenção mágica nos desenhos. No Egito antigo, temos a representação dos hieróglifos; na China, o teatro de sombras; na Grécia, as pinturas olímpicas dos vasos; na Idade Média, as representações que contavam a história de Cristo. Com a chegada da Idade Moderna e o desenvolvimento da ciência e novas técnicas artísticas na Europa, vão se criando os primeiros aparelhos voltados para a possibilidade de uma arte que visa o movimento. No século XIX, a evolução do estudo das imagens em movimento fez surgir novas invenções - os “brinquedos ópticos”, que estão diretamente ligados ao desenvolvimento da animação.

De acordo com Mikosz (2002), no início do século XX, os desenhos norte-americanos influenciaram bastante os outros países, principalmente devido ao aperfeiçoamento das técnicas. Mas o Oriente também tem participação significativa na história da animação. Segundo Bendazzi (2016), no Japão, a produção de animação teve início em 1917. Datam dessa época também as animações de sombras chinesas. Na Índia, as exibições com lanterna mágica datam do século dezenove.

Para Pinto (2017), a história dos desenhos animados faz parte da história do cinema (cinema de animação) e os pioneiros, representantes, escolas e tendências, continuam sendo influenciados pelas transformações sociais, econômicas, políticas e sobretudo tecnológicas - descobertas, invenções e inovações. O quadro e figura a seguir, apresentam algumas invenções:

Quadro 1 - Os brinquedos ópticos

<i>Ano/ Responsável</i>	<i>Invenção</i>	<i>Funcionamento</i>
1645 Athanasius Kirche	<i>lanterna mágica</i>	caixa contendo uma fonte de luz e um espelho curvo, através do qual se projetavam imagens derivadas de <i>slides</i> pintados em lâminas de vidro
1825 Peter Mark Roget	<i>taumatoscópio</i>	ferramenta para animação, composta de um disco suspenso por cordões munidos de imagens na parte frontal e no verso, que permitiam, quando girados, a fusão das imagens
1828/1832 Joseph Plateau	<i>fenaquistoscópio</i>	aparelho que consistia em dois discos com seqüências de imagens pintadas que, quando girados, sugeriam movimento
1828/1832 Simon von Stampfer	<i>estroboscópio</i>	dispositivo que permite estudar e registrar o movimento contínuo ou periódico de elevada velocidade de um corpo, com o objetivo de o fazer parecer estacionário
1834 William Horner	<i>zootrocópio</i>	mecanismo no qual os desenhos eram dispostos em um tambor, espaçados por pequenas frestas, sugerindo a sensação de movimento
1868 John Barnes Linnett	<i>flipbook</i> (livro mágico)	nele, ao invés de "leitura" da esquerda para a direita, o visualizador olha para uma mesma localização das imagens no livro, enquanto as páginas viram
1877 Emile Reynaud	<i>praxinoscópio</i>	equipamento de projeção constituído por um sistema de espelhos e lentes, onde as figuras eram projetadas sobre a tela
1895 Irmãos Lumière	<i>cinematógrafo</i>	aparelho que projetava slides sucessivos em uma tela branca, em rápida velocidade, proporcionando sensação de movimento.

Fonte: LUCENA JUNIOR (2011); FLEXA (2018)



Figura 4 - Brinquedos ópticos: Lanterna Mágica, Taumatroscópio, Fenaquistóscópio, Praxinoscópio e Cinematógrafo

A partir da invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, muitas técnicas usadas em filmes passaram a ser usadas pelos desenhos. Trataremos de algumas mais adiante.

No contexto norte-americano surgiram vários estúdios de animação: Disney (1920), MGM – Metro Goldwin-Mayer (1920), Warner Bros (1923), Estúdios Fleischer (1929), UPA - United Productions of America (1940), Hannah e Barbera (1957), DreamWorks Animation SKG (1994), 20th Century Fox Animation (1997), entre outros. Nesse cenário, destacam-se artistas como: Joe Barbera, William Hannah, Max Maxwell, Jack Zander, Fritz Freleng, Bob Allen, Emery Hawkins, Jack Zander, Fritz Freleng, Hugh Harmany, Isadore Freleng, Rudolf Ising, Max Fleischer, Dave Fleischer, Dave Hilberman, Zachary Schwartz, Pete Burness, Art Babbitt, Stephen Besusto, Ub Iwerks, Emile Cohl, Otto Messmer, Walter Lantz.

Pinto (2017) destaca outros artistas que contribuíram para o florescimento do cinema de animação pelo mundo: Walter R. Booth, Harry Furniss, Lancelot Speed (Inglaterra), Segundo Chomon, Giovanni Pastore (Espanha), Lotte Reiniger, Oskar Fischinger (Alemanha), Hector Hoppin, Anthony Gross, Mimma Indelli, René Clément (França), Dziga Vertov, Lucanus Cervus (União Soviética), Ion Popesco-Gopo (Romênia), Yoti Kuri, Isao Takahata, Kimio Yabuki, Osamu Tesuka, Renzo Kinochita (Japão).

Segundo Cruz (2006), em 1930, os estúdios Paramount, 20th Century-Fox, Warner Brothers, Columbia, Universal e United Artists, apesar de concorrentes, estabeleceram um sistema de cooperação mútua para garantir o controle do mercado. Nessa época, o estúdio dos irmãos Fleischer conseguiu manter uma certa concorrência com o império de Disney.

Nas palavras de Thomas (1969), Disney tornou-se um fenômeno mundial, estabelecendo importantes conceitos, como imaginação e fantasia. Detalhista e atento a tonalidades, perspectivas e noções de profundidade, foi gradualmente oferecendo maior realismo a seus personagens e à totalidade das cenas. Segundo Lucena Junior (2011), Walt Disney e seu irmão abriram o primeiro estúdio em 1920, nos EUA. A visão de Disney, que foi inovador e visionário em muitos aspectos do desenho animado, era de animação como arte do entretenimento, além disso, seus personagens deveriam refletir a vida, representar convincentemente, parecer que pensam e respiram. Precisavam convencer de que eram portadores de um espírito e, por fim, pertencerem a uma história. Alguns clássicos desse estúdio são: “Mickey, o navegador” (1928); “Fantasia” (1940), “Cinderela” 1950, “Peter Pan” (1953), “A Dama e o Vagabundo”(1955), “A bela adormecida” (1959) e “101 Dálmatas” (1961).

No livro “O lado desanimado do desenho animado – o olhar do espetáculo para a sociedade: Guy Debord”, Márcia Flexa (2018) explica que os primeiros esboços do trabalho de animação parecem ter de fato começado com a “lanterna mágica”, mas o primeiro desenho animado do mundo foi “Fases cômicas de caras engraçadas”, produzido pelo norte-americano James Stuart Blackton. A autora pontua que, em 1914, no início da Primeira Guerra, Earl Hurd começou a usar papel celulóide (semelhante a um plástico transparente), possibilitando a sobreposição de películas. Assim, o cenário podia ser feito em uma película e os personagens em outra. O resultado foi a economia de tempo e material, que levou à popularização do desenho animado. “Gato Félix” foi a primeira animação a ser transmitida pela TV, em 1930, seguida por “Popeye” e “Betty Boop”. A partir da década de 1950, os desenhos mostravam principalmente o cotidiano das famílias. A Warner, Universal e Disney, fortes concorrentes, movimentaram o mercado. Os enredos das histórias foram incrementados com caça e perseguição, conflitos por poder, além de finais com tom moral ou desfechos engraçados. Foi a época de produções como “Pica-pau”, “He-man”, “Caverna do Dragão” e “Thundercats”.

Em 1960, “Os Flintstones” emplacou como primeira animação da história exibido em horário nobre na TV estadunidense, seguido pelos “Jetsons”, “Manda Chuva”, “Zé Colmeia”, “Scooby-doo” e muitos outros. A década de 1990 manteve o humor e a violência nos desenhos, como nota-se em “Pink e Cérebro” e “Animaniacs”, mas também trouxe as animações japonesas como “Cavaleiros do Zodíaco” e “Pokémon”, além de “Os Simpsons” e “South Park”, para o público mais adulto.

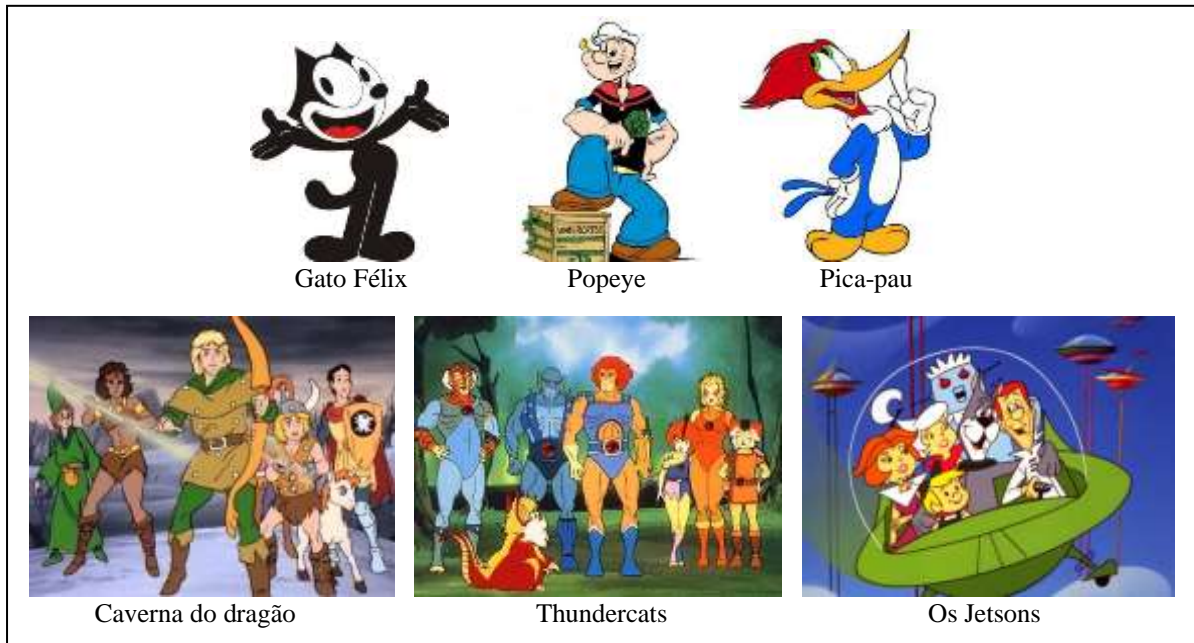


Figura 5 – Personagens / desenhos animados exibidos pela TV a partir da década de 1930

Para Nazário (1996), o tema geral dos desenhos produzidos pelos grandes estúdios, como Warner Brothers, Universal e Paramount, quase sempre era a perseguição – por fome ou por ódio. Cada personagem é um ser de espírito e um alimento em potência. Apesar de permanecer um bichinho em seus instintos, fala, pensa, veste-se e comporta-se como humano. Para ele, por trás da ingenuidade dos personagens e conteúdos das histórias, havia forte conotação moral ou a tentativa de superação das dificuldades materiais para sobrevivência.

A exigência de prazos e os altos custos das produções estimulavam os artistas a desenvolverem novas técnicas. De acordo com Lucena Junior (2011) a rotoscopia e o acetato ofereceram novas possibilidades à animação tradicional. A rotoscopia, técnica de animação criada por Max Fleischer, tinha o intuito de atribuir movimentos mais naturais aos personagens, por meio do redesenho de quadros provindos de filmagens. Contudo, para Guillén (1997), aos poucos a computação gráfica foi sendo inserida no segmento da cinematografia, possibilitando resultados semelhantes ou melhores àqueles obtidos pela via tradicional, despendendo menor tempo e investimento financeiro.

De acordo com Lucena Junior (2011), quando a qualidade gráfica da animação caiu, especialmente nos Estados Unidos, no final dos anos 1950 e início de 1960, os animadores Bil Hanna e Joe Barbera, cientes da demanda televisiva, criaram um estilo de animação com boa qualidade estilística e simples o suficiente para reduzir os custos de produção. A qualidade artística desses desenhos é comumente questionada. Popularizou-se a ideia de que “animação” significava “entretenimento infantil, com pobre valor artístico”. Essa época foi marcada por

uma vasta produção de seriados infantis, conhecidos como *saturday morning cartoon* (desenhos de sábado de manhã).

Conforme Rigby (1988), Hanna e Barbera se mantiveram na vanguarda da inovação tecnológica que favoreceu a redução os custos sem perder muito na qualidade, o aumento da produção e o uso de técnicas superiores em animações para televisão. O sistema Hanna-Barbera se baseava num movimento simplificado, cuidadosamente cronometrado, que enfatizava poses-chave e o movimento das extremidades dos personagens, o que permitia a reutilização de animações em diversas sequências, o que, segundo Lucena Júnior (2011), diminuía o trabalho e reduzia os custos. Com esse sistema foram criadas série como: “Zé Colméia e sua turma”, “Manda-Chuva”, “Os Flintstones”, “Os Jetsons”, “Scooby-Doo”, “Tom e Jerry”, entre outros.



Figura 6 - A vida nos estúdios Hanna-Barbera (1960)

Os computadores usados pelos estúdios de *Hanna e Barbera* manipulavam automaticamente a transição das formas, assim, para o movimento de um braço, por exemplo, desenhava-se os *key frames* (quadros-chave) e o computador desenhava os *frames* intermediários automaticamente. Ou seja, desenhava-se um *frame* na posição inicial e outro na posição final, e o computador fazia o resto do trabalho. Mikosz (2002) explica que, em relação às imagens de fundo das cenas, os animadores dispensavam o computador para desenhá-las, ficando livres para trabalharem com tintas acrílicas e papel e, assim, não mudar o visual das animações. O primeiro produto para televisão dessa dupla foi “Jambo e Ruivão” (1957).

A década de 1980, segundo Cruz (2006), foi de prosperidade da animação. As novas tecnologias a fez ressurgir como entretenimento para além do público infantil e do formato televisivo. A criação de *softwares* especializados contribuiu para que os artistas avançassem em direção à automatização do processo produtivo. A *internet* viabilizou a formação de artistas, a troca de informações e a circulação da produção independente em todo o mundo. As tecnologias digitais 2D e 3D, os efeitos especiais, a diversidade técnica e estilística vêm contribuindo para a proliferação de estúdios independentes e para uma nova fase da animação. Ainda segundo a

autora, o contexto pós-1980 foi propício, ainda, para que países mais atrasados na área começassem a despertar para a animação, como é o caso do Brasil.

Lucena Junior (2011), informa que o ano de 1985 marcou um significativo avanço junto à animação digital, com o controle de figuras articuladas. Na primeira metade da década de 1990, a técnica digital mostrava-se ainda tímida, apesar de bem definida. Em relação às novas tecnologias, Garcez (2001), explica que existem hoje programas especiais para a elaboração de animação por computador, que permitem uma grande expansão do produto no mercado, trazendo à tona uma “indústria da animação”.

Segundo Cruz (2006), “Toy Story” (1995), foi o primeiro longa-metragem totalmente feito em 3D, pela Pixar. Paralelamente, no Brasil finalizava-se a produção de “Cassiopéia”, também totalmente digitalizada. Seguiu-se a partir daí uma nova tendência no universo industrial do cinema animado, com trabalhos como: “Shrek” (2001) e “Madagascar” (2005), da Dreamworks Animation, “A Era do Gelo” (2002), do Blue Sky Studios, “Procurando Nemo” (2003), “Carros” (2006), da Pixar Animation Studios, entre outros.



Figura 7 - Toy Story, Cassiopéia, Shrek e A era do gelo (animação digital a partir da década de 1990)

Ainda segundo Cruz (2006), a combinação das diversas técnicas tradicionais com as técnicas digitais de animações - 2D ou 3D, proporcionam uma produção diversificada de longas-metragens pelos estúdios em todo o mundo. Exemplo disso é “A fuga das galinhas” (2000) e “A batalha dos vegetais” (2005), que são animações de massinha em *stop-motion*. Já “A Noiva Cadáver” (2005), é um exemplo de animação de bonecos. Para esta autora, no âmbito da televisão, a mudança tecnológica veio acompanhada de mudanças temáticas, voltadas ao público adulto. Séries como “Os Simpsons” (1989-dias atuais) e “South Park” (1997-dias atuais), instauram críticas ao estilo de vida da classe média norte-americana e de seus valores, através da paródia e do humor satírico.

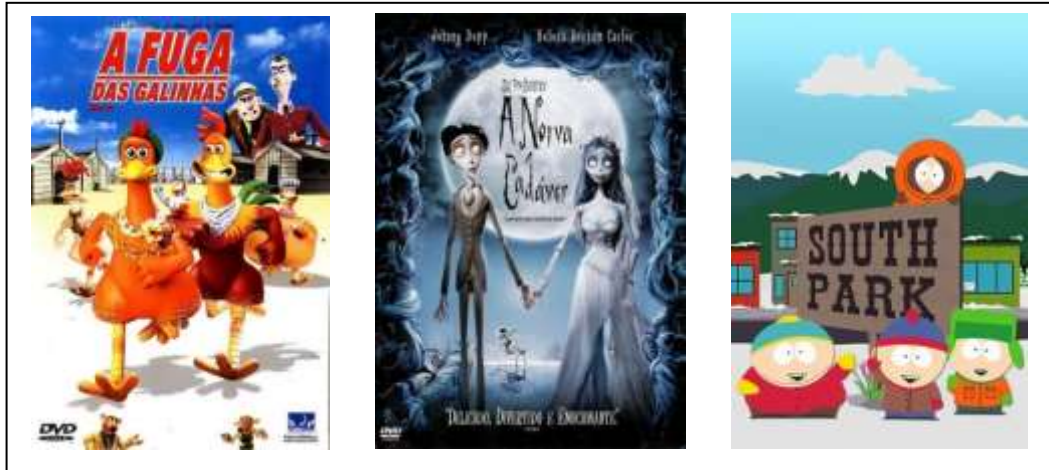


Figura 8 - A fuga das galinhas (stop motion), A noiva cadáver (animação de bonecos), South Park (animação de recortes) - técnicas de animação pós 1990

A produção de “The Simpsons” envolve diferentes estúdios animação dos Estados Unidos e de outros países. O sucesso e a redução dos custos da produção incentivaram a criação de muitas séries de animação nos anos 1990, contudo, alguns países a consideraram desrespeitosa e um tanto quanto violenta.



Figura 9 - Os Simpsons (1989) – críticas à cultura e sociedade norte-americanas

O *Complete Guide to Our Favorite Family* (1997), de Matt Groening (cartunista criador da série “Os Simpsons”), apresenta logo na introdução que trata de “um desenho que recompensa a quem presta atenção”. Os episódios estão repletos de piadas escondidas, referências a filmes e personagens históricos, o que gera identificação com telespectadores de todas as gerações. As tramas criativas, carregadas de ousadia e humor satírico, tratam de temas que vão desde a cultura e sociedade norte-americanas até a televisão e aspectos da condição humana. A família mais agitada e irreverente de *Springfield* é considerada um fenômeno cultural, mas, apesar dos vários prêmios já conquistados, existem diversas críticas à natureza e qualidade da animação.

2.1.2 Enquanto isso, na Sala da Justiça... digo, no Brasil

Em “O percurso da Animação no Brasil” (ISRAEL; CONTE, 2015) e em “Animação: uma linguagem com vocação inclusiva” (GOMES, 2015), os autores discorrem sobre momentos importantes na história da animação nacional. A seguir, alguns fatos, nomes e produções de destaque:

Quadro2 - A Animação Brasileira

1917	exibição do primeiro curta-metragem animado “Kaiser” (Álvaro Marins), uma charge animada que contava a história do líder alemão Guilherme II. Nesse mesmo ano foi exibido “Chiquinho e o Jagunço”, um dos primeiros filmes a retratar personagens e situações tipicamente brasileiras
1920/30	produção de pequenos filmes (estilo de Charges), como “As Aventuras de Virgulino” (Luiz Sá)
1942	lançamento de “O Dragãozinho Manso”, primeiro curta-metragem produzido em <i>stop motion</i> no Brasil, dirigido por Humberto Mauro
1946/53	produção do longa-metragem “Sinfonia Amazônica” (Anélio Latini), um retrato poético da lendária região amazônica, que rendeu-lhe vários prêmios no Brasil e no exterior
1950	desponta o cinema de animação abstrato, com destaque para Roberto Miller e trabalhos como “Till Ton Special”, “Sinfonia Moderna” e “Sound Abstract”.
1972	lançamento do segunda longa-metragem em animação e o primeiro em cores “Presente de Natal” (Álvaro Gonçalves)
1982	chega aos cinemas “As Aventuras da Turma da Mônica”, de Maurício de Sousa, seguidos por “A Princesa e o Robô” (1983), “As Novas Aventuras da Turma da Mônica” (1986), “Mônica e a Sereia do Rio” (1987) e “Turma da Mônica - Uma Aventura no Tempo” (2007)
1985	lançamento de “Trapalhões no Rabo do Cometa”, de Dedé Santana produzido nos estúdios Maurício de Sousa Produções
1994:	estréia de “Rock & Rudson”, um dos primeiros filmes de longa-metragem para público adulto
1996	estréia de “Cassiopéia”, primeira animação brasileira feita inteiramente em computação gráfica
2001	lançamento de “O Grilo Feliz” (Walbercy Ribas)
2005	lançamento de “Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço”, dirigido por Clewerson Saremba e Moacyr Góes
2008	lançamento de “As Princesas do Mar” (Fábio Yabu)
2009	estréia de “Peixonauta”, a primeira série de animação criada e produzida inteiramente no Brasil a ser transmitida para mais de 70 países. Ainda nesse ano é lançado o ANIMATV, o primeiro programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animação brasileira

Fonte: ISRAEL, CONTE (2015); GOMES (2015)

De acordo com Gomes (2015), no período de 1950/1960, surgiram diversos artistas/animadores no Brasil, que contribuíram para a evolução do gênero de animação: Roberto Miller, Rubens Luchetti, Bassano Vacarini, Ayrton Gomes, Hamilton de Sousa, Zélio, Carlos Pacheco e Stil. Nessa época foi realizado o I Festival Internacional de Cinema de Animação no Brasil (1960). Nos anos 1970, com a criação da Lei do Curta-Metragem e da Embrafilme (cujo intuito era fomentar a produção e distribuição de filmes brasileiros) a produção nacional tomou impulso. Em meados de 1980, o curta-metragem “Meow, de Marcos Magalhães abriu o caminho para a animação brasileira no exterior. Em 1990, a produção brasileira se deu de forma mais significativa e expressiva. Data dessa época a criação do Anima Mundi - maior festival de Animação das Américas.



Figura 10 - Cartaz do Animamundi 2019

A autora discorre também sobre as novas plataformas de exibição das animações. Explica que na década de 2000, os canais do *YOUTUBE* e da *NETFLIX*, passaram a exibir filmes de animação. Por meio dessas novas plataformas, os animadores começaram a experimentar diversas técnicas simultaneamente e conseguiram divulgação através da *internet*. Essa nova geração de animadores está sendo conhecida como *Prosumers* (Prosumidores) - grupo de indivíduos que são consumidores e produtores da área de mídia digital. Ela reitera que o cenário da animação brasileira esteve historicamente vinculado aos curtas-metragens, mas foi modificado com a chegada dos longas-metragens. A produção brasileira de animação vem crescendo de forma acelerada na *internet*, na TV e no cinema. Sobre os animadores brasileiros, a autora comenta que alguns foram “exportados” para diversas produtoras cinematográficas de várias partes do mundo: Pixar, Dream Work, Fox Universal e estúdios Disney. Um dos mais conhecidos é Carlos Saldanha, que foi diretor dos filmes “A Era do Gelo 2” (2006), “A Era do Gelo 3” (2009), “RIO” (2011) e “RIO 2” (2014).

Os maiores desafios no Brasil revelaram-se principalmente nas dificuldades orçamentárias e na dificuldade de encaixar o filme na programação das redes de cinema nacional. Segundo Ramos (2000), na década de 1980, o movimento a favor do desenvolvimento do cinema de animação era freado pela inflação, pela falta de controle das bilheterias, pela inexistência de financiamento e pelo escasso apoio à cinematografia de animação. Maurício de Sousa (criador da Turma da Mônica), por exemplo, produziu alguns desenhos animados com seus personagens, mas interrompeu sua investida nesse tipo de produção, concentrando novamente seus esforços nas histórias em quadrinhos.

As HQ's (histórias em quadrinhos) da Turma da Mônica revelam que Maurício nunca se desvinculou do universo da animação. A revista periódica “Clássicos do Cinema”, por exemplo, faz referência a filmes e personagens famosos de desenhos animados. A Turminha, que fez (e continua fazendo) sucesso nas páginas dos gibis e na tela da TV, também invadiu em

as salas de cinema em 2019, dessa vez com o filme “Laços”, um *live action* (que utiliza atores reais ao invés de imagens animadas) ressaltando a relação de amizade entre os personagens. Já “Mônica Toy”, é uma série animada com personagens estilizados em 2D voltada para o público infanto-juvenil e exibida em plataformas digitais.

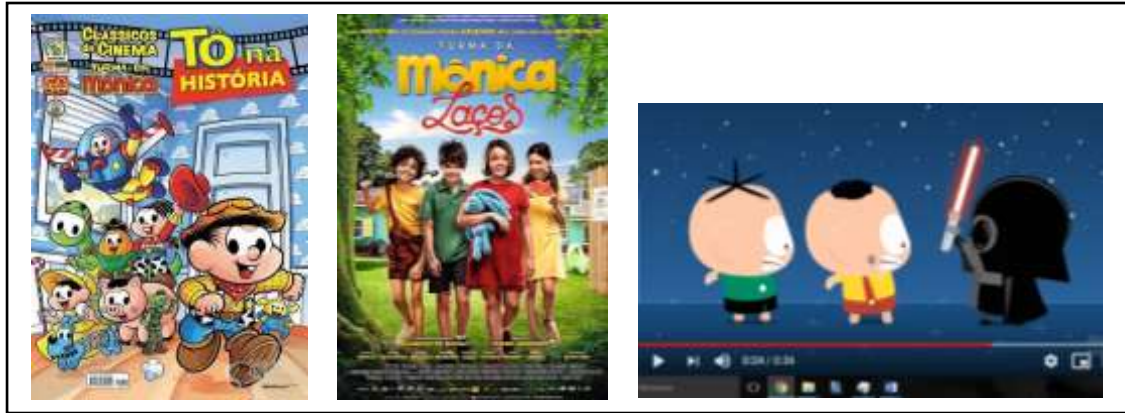


Figura 11 - Revista periódica, Cartaz de filme e versão *Toy art* - Turma da Mônica

Sem esquecer da audiência dos já “crescidos” e conectado com as novas plataformas de exibição, Maurício de Souza convida a “se inscrever” no canal oficial da Turma da Mônica no *Youtube* na *internet*, onde são apresentados vídeos, bastidores, curiosidades e outros aspectos da produção dos desenhos (Ver: <https://www.youtube.com/user/turmadamonicaTV/featured>).

Para Israel e Conte (2015), no final dos anos 2000 é que a animação nacional começou a ser valorizada no mercado de televisão. Com a Criação da ANCINE (2001) - Agência Nacional de Cinema – e as políticas de incentivos fiscais, a produção de animação migrou para a televisão e inaugurou uma nova era. O FSA – Fundo Setorial do Audiovisual – administrado pela ANCINE, foi criado para fomentar a produção audiovisual no país. Os investimentos do FSA são relacionados à produção, exibição, distribuição, comercialização e ações de incentivo ao parque exibidor (salas de cinema) do país. Muitos profissionais da animação resistiram à falta de incentivo financeiro, o que resultou na fundação da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) em 2003. Foi um passo importante para o reconhecimento dos profissionais, além da arte.

Os autores explicam também que, a partir de 2010, a animação vem sendo reafirmada como uma potencialidade cinematográfica nacional. Inúmeros festivais e eventos contribuem para a valorização e o crescimento dessa técnica, a exemplo do “Anima Mundi” (1993) e do “Dia Internacional da Animação”, que é um evento realizado, simultaneamente, em mais de 30 países, para comemorar o nascimento dessa arte: 28 de outubro. No Brasil, o evento é comemorado com sessões simultâneas e gratuitas de curtas-metragens de desenho animado

nacionais e internacionais em mais de 200 cidades. No nordeste, recentemente, houve comemorações na cidade de Caruaru/PE (2019) e em João Pessoa/PB (2018). Na Universidade Federal da Paraíba (UFPB), nesse mesmo ano (2019), a Mostra Udigrudi Mundial de Animação (MUMIA), que é um dos maiores eventos do gênero no Brasil, fez parte da programação da 7ª edição da *Bit. Week* (evento promovido pelo Departamento de Mídias Digitais).

No Brasil existem vários festivais de animação: Anima Mundi, Animacine, Animage, Festival Brasil Stop Motion, Lanterna Mágica, Serra Comics. Na América do Sul, há o Anima, Amima Latina, Bit Bang Fest e Cartón (Argentina), Noche de Monos e International Animation Festival Chilemonos (Chile), International Animation Festival Short Film Festival Ajayu (Peru), International Animation Festival (Uruguai). E ainda: Festival Internacional de Cinema de Animação de Annecy (França), Bradford Animation Festival (Inglaterra), Mostra Festival (Lisboa), Cinanima (Portugal), Japan Media Arts Festival (Japão), entre outros.

Pinto (2017) pontua que as produções brasileiras vêm crescendo com os festivais nacionais, estaduais e municipais e que a preocupação desses eventos não recai apenas sobre os avanços da tecnologia digital ou os detalhes do cenário ou da aparência física dos personagens, mas principalmente sobre o papel social da obra.

A produção de séries de animação está sendo vinculada na TV desde 2004 e, aos poucos, as produções brasileiras vêm se apropriando das novas tecnologias e expandindo sua participação no mercado cinematográfico. Exemplo disso é "Peixonauta" e "Amigãozão" - sucessos recentes, exibidos em mais de 60 países.

Arikawa (2013) nos apresenta alguns curtas-metragens brasileiros: O Kaiser (1917), de (Álvaro Marins); Operação do Estômago (1928), de Luiz de Barros; As Aventuras de Virgulino (1938), de Luiz Sá; O Dragãozinho Manso (1942), de Humberto Mauro; Uma História do Brasil, Tipo Exportação (1963), de Hamilton Souza; Batuque (1969), de Stil; Boi Aruá (1985), de Francisco Liberato, entre outros.

Para Flexa (2018), os primeiros desenhos animados podem parecer rudimentares e simples e até sem graça, mas, ao surgirem, representaram grandes avanços de técnica e tecnologia, abrindo espaço para o que existe hoje.

2.1.3 Técnicas de animação

“Animação não é a arte do desenho que se move, ao invés disso, é a arte do movimento que é desenhado. O que acontece entre cada *frame* é mais importante do que acontece em cada *frame*” (SOLOMON, 1987, p. 11).

Segundo Luz (2009), de um modo geral, o estilo de animação Norte-Americana influenciou a orientação de como a animação deveria ser vista. Para ele, a técnica utilizada não é o mais importante para se definir os gêneros de animação.

Para Lucena Junior (2011), técnica e estética trabalham juntas, vivem em simbiose, nutrem-se uma da outra, permitindo uma evolução constante dos procedimentos para a elaboração plástica. O autor complementa, afirmando que o elemento técnico é externo ao processo criativo do indivíduo. Segundo Fayga Ostrower (1977), o elemento estético diz respeito à criatividade e suas vivências para o ato de criar. Significa dizer que, ao criar um desenho em uma folha em branco, utiliza-se de elementos físicos – papel, lápis, tinta, etc. Isso se refere à técnica, vem de fora do artista. Mas o grau de realismo do desenho, o estilo, vai depender das habilidades e do tipo de desenho que se deseja realizar. Ao se fazer o desenho, essa é a parte estética, interna ao artista, vem dos seus conhecimentos, da sua vivência.

O desenvolvimento da ciência e novas técnicas artísticas, a evolução do estudo das imagens em movimento, estudos da fisiologia e estudos da ilusão de ótica levaram à criação dos aparelhos que davam a sensação de movimento - taumatoscópio, estroboscópio, zootoscópio, *flipbook*, entre outros. A partir desses “brinquedos ópticos”, várias técnicas foram desenvolvidas, aperfeiçoadas. Existem inclusive processos que podem ser introduzidos durante as filmagens, durante a pós-produção ou mesmo depois de o filme estar pronto.

Basicamente existem dois tipos de animação: a tradicional e a feita por computador, chamada de computação gráfica. No caso da tradicional, para se obter alguns minutos de animação, as equipes de artistas produzem milhares de desenhos, um a um, em folhas de acetato. As folhas que contém desenhos com as partes móveis das cenas sobrepõem as que tem as partes imóveis (cenários). Os cinegrafistas fotografam cada desenho no seu cenário e depois disso gravam em sequência, em um filme. São necessários 24 quadros por segundo de filme. Mas as animações também podem ser feitas a partir de outros materiais como argila, massinha, etc., ao invés de desenhos. Nesse caso, movimenta-se as figuras a cada fotografia.

Na animação tradicional, o animador pode trabalhar de duas maneiras. No processo quadro-a-quadro, ele anima o primeiro *frame* (quadro), depois coloca outra folha de papel por cima da primeira, e desenha o segundo *frame* - e assim sucessivamente. A mesa de luz permite ver o quadro anterior como referência. Já no processo de quadros-chave, o animador cria os desenhos principais do movimento do personagem e depois cria os “intervalos” - desenhos intermediários que complementam o movimento definido pelos quadros-chave. Nesse tipo de animação (2D), as imagens são planas e sem profundidade.

Já na computação gráfica, pode-se produzir as milhares de imagens necessárias para uma animação de modo bem mais rápido. O computador permite criar personagens, objetos e cenários com aparência mais real do que no desenho tradicional. As animações têm texturas, sombras e volume. A computação gráfica pode ser usada para fazer um filme inteiro ou para criar efeitos especiais como monstros, naves espaciais, robôs, cenários.

Conforme já mencionado, não é intenção desse estudo esmiuçar as técnicas empregadas pelos animadores ao longo da história da animação, mas convém explicar alguns dos processos mais comuns utilizados por esses profissionais. Em “Técnicas de Animação”, Werneck (2005) explica que a técnica de animação tradicional, usada no clássico “Branca de neve e os sete anões” da Disney, por exemplo, caracteriza-se pela utilização de células de papel ou acetato, onde os desenhos são feitos. Após finalizar os detalhes da animação, o criador opta por fotografar ou digitalizar os desenhos por meio de um *scanner*. O autor discorre sobre algumas técnicas:

- Animação 2D: caracteriza-se pela utilização de traços vetoriais, cores chapadas e a repetição de gráficos. Requer uma mesa de luz, sobre a qual são colocadas as folhas de papel onde os *frames* (quadros) e *keyframes* (quadros-chaves) são desenhados e posteriormente *scaneados* ou fotografados. Um desenho 2D é formado por imagens planas e sem profundidade. Assim, as animações só se movem por meio de dois eixos: horizontal e vertical;
- Animação 3D: caracteriza-se pela elaboração de personagens, cenários e objetos em *softwares* e ferramentas de efeitos. A modelagem e o tratamento dos elementos formam imagens realistas que se assemelham aos ambientes naturais. Isso porque o desenho em 3D apresenta perspectivas de três ângulos distintos e, assim, leva mais tempo para ser produzido;



Figura 12 - Pica Pau – animação em 2D (imagem plana) e em 3D (realista)

- *Flipbook*: consiste em uma série de desenhos impressos em forma de um pequeno livro, cujas folhas podem ser viradas rapidamente com os dedos;

- Animação direto na película: trabalha-se diretamente sobre o filme, dispensando-se o uso da câmera;

- Animação com Macromedia Flash: o Flash é, na verdade, um *software* para criação de *websites*, mas que tem funções relacionadas à animação. Hoje em dia, alguns estúdios produzem séries de TV inteiras usando este programa, pois isso reduz os custos;

- Animação de recortes: utiliza cenários, objetos e personagens recortados. Esse tipo de trabalho é feito sobre uma mesa com fundo opaco e recortes de papel, tecidos, fotografias, elementos naturais. Os recortes podem ser articulados e animados de diversas formas, criando efeitos distintos. Pode-se inclusive fazer modificações de última hora nos episódios. Com os avanços tecnológicos, as animações desse estilo utilizam recortes simulados por *software*.

- Rotoscopia: é uma técnica muito antiga, que consistia em um sistema montado em um móvel de madeira, que tinha um projetor acoplado, de onde um *frame* de filme *live-action* (termo utilizado para definir trabalhos realizados por atores reais), era projetado contra uma placa de vidro. Por cima dessa projeção, o artista colocava uma folha de papel, onde desenhava, usando a fotografia original filmada como referência para o desenho, que era posteriormente traçado em acetato e tratado como se fosse um desenho de animação comum. Os estúdios Disney foram mestres em usar a rotoscopia nos filmes. Para Lucena Junior (2011), a rotoscopia consistia em um artifício para a obtenção de desenhos mais realistas. A filmagem de modelos vivos viabilizou a criação de efeitos especiais e a combinação de desenhos animados com ações ao vivo em um mesmo filme.

- *Stop motion*: objetos são fotografados quadro-a-quadro e exibidos em tal velocidade que cria-se a ilusão de movimento. A pausa longa na filmagem, que não aparece no filme, é o princípio mais fundamental do *stop-motion* - que pode ser traduzido como “movimento criado a partir de imagens paradas”. Essa técnica, usada em “Fuga das Galinhas” e “O Estranho Mundo de Jack”, refere-se principalmente a animação de objetos, brinquedos ou bonecos. Quanto mais os objetos e personagens se parecem com brinquedos e materiais artísticos (e menos com a “realidade”) maior é o efeito de encantamento sobre o público.

Werneck (2005) aponta outras técnicas utilizadas por animadores:

- *Pixilation*: de forma geral, funciona como um “*stop-motion* com pessoas”. Geralmente é feito com atores fantasiados em um cenário real, com uma aparência que se assemelha a um *live-action* em câmera rápida;

- Animação com areia: o trabalho é realizado sobre uma mesa de luz, com a câmera posicionada acima da mesa e apontando para baixo. A luz da mesa é acesa e todas as outras

fontes de luz são apagadas. Sobre a mesa de luz, espalha-se uma camada de areia. Assim, onde houver areia, a luz não atravessa, formando-se sombras de diferentes tonalidades;

- Tinta à óleo: coloca-se uma câmera sobre a mesa de luz, e usando tinta a óleo, ou qualquer outro tipo de tinta translúcida que demore muito tempo para secar, modifica-se a pintura lentamente, enquanto se fotografam os quadros. Ou seja, o artista começa pintando uma cena e depois a modifica lentamente com o pincel, fotografando quadro-a-quadro. O efeito de movimento é obtido através da metamorfose da imagem.

A imagem a seguir apresenta alguns exemplos de técnicas de animação.



Figura 13 - Técnicas de animação

Segundo Hilty e Pardo (2013), a computação gráfica ajudou bastante na redução dos custos e no aumento da qualidade das produções. Foram criadas animações parcialmente e totalmente digitais, como no caso de “Toy Story” e “Cassiopéia”, respectivamente.

Mikosz (2002) aponta alguns *softwares* disponíveis no mercado atualmente, utilizados para animação e edição para vídeo e cinema, tratamento de imagens, pintura, etc.: *3DMax*, *Maya*, *Carrara*, *Lightwave*, *Blender*, *Plastic Animation Paper*, *Adobe Streamline*, *Photoshop*, *After Effects*, *Premiere*, *CorelDraw*, *Corel PhotoPaint*, *Illustrator*, *Flash*, *AXA team2D*, *Softimage*, *Toonz* e *FreeHand*.

Segundo Gomes (2015), em 1960, os sócios Hanna e Barbera criaram a “técnica dos adesivos” em que os desenhos vão sendo modificados através da sua substituição no acetato. No caso dos “Flintstones”, por exemplo, existiam cerca de dez bocas e sete olhos para o personagem Freddy, que eram modificados sem que fosse necessário redesenhar o personagem para movimentar suas expressões.

Flexa (2018) explica que os personagens eram desenhados em partes - e não inteiramente – permanecendo estáticos, mexendo apenas a cabeça e a boca para falar. Usava-se adereços nos pescoços, como colares e gravatas, para disfarçar os corpos dos movimentos. Também se usava cenários fixos. Essa técnica ajudou a reduzir a quantidade - de 30 a 50 mil, para cerca de 2.000 de desenhos, barateando significativamente o custo da produção e possibilitando que as séries para a televisão fossem produzidas em grande escala.

A partir de Mikosz (2002), apresenta-se a seguir uma síntese das etapas do processo de animação utilizado em estúdios como *Hanna e Barbera*.

- *Roteiro*: é a peça fundamental; contém diálogos, a descrição da história, das cenas, indicações de direção de câmera, efeitos sonoros e outros detalhes pertinentes para um bom detalhamento da animação;

- *Storyboard*: é baseado no roteiro; assemelha-se a uma história em quadrinhos, na qual os desenhos acompanham diversas instruções; é dividido em cenas e serve também para medir o tempo da animação. Deve atender a algumas funções: conceitualização, momentos-chave, fluxo e transições, logística e, ainda, detalhes, composição e estética.

- *Gravação*: os atores e dubladores gravam as vozes das personagens do desenho animado e depois é que são feitos os desenhos para serem sincronizados com as falas. As músicas também são incluídas mais tarde. A edição quadro a quadro permite melhor controle e integração dos sons com as imagens. Através das músicas e efeitos sonoros, são reforçados os estados emocionais necessários às cenas.

- *Transferência dos Diálogos*: os diálogos gravados são transferidos para as *exposure sheet* (folhas-guia que coordenam a animação);

- *Layout*: também se orienta pelo *storyboard*. São esboços de todas as ações da animação e dos fundos que serão usados nela, já no tamanho definitivo;

- *Pintura dos fundos*: finalização dos *layouts*. Em muitas produções, cada passo era realizado por equipes diferentes e por diversos profissionais;

- *Animação*: após a conclusão dos *layouts*, inicia-se a fase da animação propriamente dita. Os desenhos são feitos com lápis sobre papel, usando-se uma mesa de luz. São finalizados os fundos para a animação, geralmente em tinta guache, acrílica ou aquarela. Os desenhistas se baseiam tanto pelo *storyboard* quanto pelos esboços para criar as sequências de desenhos que farão parte das várias ações da animação. Depois de fotografados por uma câmera que toma as imagens quadro a quadro, esses desenhos darão a ilusão de movimento;

- *Revisão*: o revisor deve assegurar que todos os elementos estejam corretamente presentes e devidamente preparados para a câmera;
- *Fotocópia*: os desenhos feitos são fotocopiados em celulóides, para serem encaminhados para a pintura. Muitos animadores preferem desenhar diretamente sobre as folhas de celuloide, ao invés de fotocopiar;
- *Pintura dos Celulóides*: as folhas de celulóide, com os desenhos fotocopiados sobre elas, recebem a pintura com tintas acrílicas especiais no verso para não cobrir as linhas do desenho no anverso;
- *Câmera*: usando as *exposure sheet* (folhas de exposição, que organizam as ações da filmagem), as células pintadas e os fundos são fotografados quadro a quadro;
- *Edição*: após o filme ser desenvolvido, passado por cortes e montagens das cenas, criadas as transições entre uma cena e outra, há a checagem do som, efeitos e fundo musical para sincronização.

De acordo com Mikosz (2002), em cerca de 30 anos, o estúdio Hanna e Barbera produziu mais de 250 seriados transmitidos pela TV em horário nobre e aos sábados pela manhã. É esse contexto especificamente, da produção dos desenhos animados para televisão, no formato de série, com histórias criativas e personagens cativantes, que é abarcado pelo objetivo dessa pesquisa. Essas produções, que marcaram uma época e até hoje permeiam o imaginário de muitos adultos e adolescentes que cresceram assistindo aos desenhos pela TV, abriram caminho para diversos outros personagens e histórias.

O tempo passou desde a criação dos brinquedos ópticos e da produção do primeiro desenho de animação. Filmes de sucesso inspiram a produção de desenhos animados, que têm espaço garantido na TV – e agora na *internet* também. Na era da computação gráfica, o visual e os efeitos das produções só acrescentam ao mercado de animação e as técnicas, procedimentos e narrativas continuam se modificando. Os desenhos animados, com certeza continuam não somente divertindo milhares de crianças em todo o mundo, envolvendo-as em um mundo de cores, sons e fantasia, eles também retratam um momento histórico, refletem um contexto social e cultural, e isso necessita sim, de discussão.

2.1.4 Desenhos animados no contexto escolar

Segundo Boselli (2002), além de fonte de prazer e entretenimento, os desenhos animados podem representar valiosos instrumentos para favorecer a aprendizagem e o

desenvolvimento pessoal. À medida que a criança compreende a narrativa dos episódios e percebe as características e atitudes dos personagens, pode apropriar-se do comportamento deles, dos valores transmitidos e tomar como referência as situações apresentadas na história.

O desenho animado é importante para o desenvolvimento infantil, pois pode satisfazer a necessidade de diversão, aventura e viver de forma imaginária. Isso pode auxiliar no processo de amadurecimento cognitivo e emocional.

A lógica narrativa dessas produções muitas vezes está estruturada numa temática em torno um ensinamento moral, de uma visão de vida, de uma ideologia, de um sistema de valores que organiza as relações dos personagens e, geralmente são compreendidos pelas crianças como modelos. Por meio dos personagens, mitos e heróis, que são carregados de valores sociais, as narrativas vão significando a vida das pessoas devido ao vínculo com a realidade onde vivem (LEITÃO, 2013).

Para Flexa (2018), as imagens dos desenhos animados conseguem falar e mostrar a diferentes culturas e nações, propagando mensagens e temas variados. São parte da memória afetiva e atuam sobre a subjetividade infantil e na formação de identidades. Os desenhos podem ser instrumento de formação de valores, ideais e intenções da sociedade e incluem mensagens carregadas de símbolos e ideologias que podem influir na formação do cidadão. “Como produto dos meios de comunicação, é importante pensar o desenho animado como instrumento constituinte da cultura e da educação” (FLEXA, 2018, p. 37).

De acordo com Silva (2016) os desenhos animados são interpretados segundo o repertório cultural de cada um. A contemplação que a criança tem por esse tipo de produção demonstra uma forma de percepção, um olhar para a imagem.

Mas nem sempre a criança tem a capacidade ou a disposição para decifrar ou compreender as mensagens veiculadas no cotidiano e, especialmente, nos desenhos. Ponte (1998) explica que as mídias influenciam as formas de pensar pela seleção quem fazem de seus temas e conteúdos. Considerando-se que certos desenhos têm objetivos mais mercadológicos que educativos, faz-se necessária a mediação dos pais ou professores pois, a criança por si só, até certa idade, não é capaz de compreender as mensagens transmitidas pelos desenhos animados, nem pela mídia em geral.

Segundo Freire (2015), o termo mediação ou mediação cultural pode ser utilizado em diferentes contextos. É mais frequente utilizá-lo referindo-se ao trabalho do monitor/mediador/educador em museus e/ou instituições culturais, mas pode-se estendê-lo ao trabalho dos professores na sala de aula.

Hernández (2007) compreende que o professor mediador é aquele que identifica, indaga, critica e cria a partir da cultura visual. Aquele que, metaforicamente, é um catador de possibilidades e aprendiz atento às necessidades mais urgentes de seus alunos. Aquele que deixa de ser transmissor de informações, para se transformar em autor, junto com os alunos, reelaborando suas próprias experiências.

Nas idades iniciais da criança, os pais ou responsáveis precisam mediar o processo de recepção televisiva, apontando para o que deve ser assimilado. No caso dos desenhos animados, podem ressaltar certas atitudes dos personagens, explicar por que uma solução foi adotada para resolver determinado conflito ou problema. Podem ajudar a esclarecer que existem valores éticos e morais e que os mesmos devem ser respeitados perante o convívio em sociedade, enfim, orientar a criança e ajudá-la na construção do seu próprio pensamento. Em determinada fase, a criança tornar-se-á capaz de assistir a um desenho, compreender a sua narrativa e apropriar-se do que lhe for conveniente, sem deixar-se influenciar por possíveis aspectos negativos.

Na escola, cabe ao professor mediador, ainda que não possua conhecimento suficiente a respeito de determinado conteúdo, a iniciativa de investigar, ouvir e dar voz aos estudantes, questionar, provocar e despertar o senso crítico.

Freire (1996) entende que a postura de um docente frente a ensinar algo que não conhece ainda deve pautar-se na segurança da consciência de sua incompletude e da novidade que tal incompletude atesta para o que ainda há para conhecer.

Para Pretto (1996), se estamos pensando numa escola na qual a cultura audiovisual, uma cultura que está intimamente relacionada com as mídias, seja uma presença, o professor precisa estar preparado para trabalhar com ela. Segundo Duarte (2008), apesar de muito se falar da necessidade de incorporar o audiovisual no cotidiano das escolas no Brasil, muitos professores de ensino fundamental e médio não dispõem, em sua trajetória escolar e acadêmica, de uma preparação específica para isso.

No contexto escolar, sob a perspectiva da Cultura Visual, desenhos animados podem constituir-se como estratégia do ensino de Artes Visuais para compreender a vida contemporânea. Essa questão desperta o olhar para a importância de se integrar as novas tecnologias e as produções midiáticas ao ensino de Artes Visuais, de compreendê-las como ferramentas pedagógicas atrativas e coerentes com as novas propostas metodológicas. E ainda, para auxiliar na compreensão de como os desenhos animados podem influenciar nossos modos de ver, pensar e agir.

O educador deve compreender o papel do desenho animado enquanto recurso educacional e pedagógico. De acordo com Salgado, Pereira e Souza (2005), utilizando

coerentemente essas produções no ambiente escolar, é possível transformar uma aula tradicional em uma aula interativa e desenvolver a parte psicológica, afetiva, biológica, social e cognitiva dos estudantes.

Compartilho do pensamento de Orofino (2005), quando afirma que pais e educadores muitas vezes optam pelo silêncio em vez de diálogo, pois não conhecem o universo cibernético por onde as mentes criativas dos filhos e alunos navegam horas a fio nos confins do mundo digitalizado do computador, da *internet* e da tela da TV. De certo o silêncio não deve ser o caminho. A família e a escola juntas precisam se abrir para o diálogo sobre o que se passa na imaginação das crianças e adolescentes nos momentos de entretenimento.

2.2 ENSINO DE ARTES E CULTURA VISUAL

No Brasil, existe um vasto percurso de transformações em torno do processo de ensino e aprendizagem em Arte, que envolvem discussões e incessante busca por novas metodologias nas escolas. O ensino de Artes na contemporaneidade propõe a problematização de questões atuais, do indivíduo e da sociedade, a fim de promover o pensamento crítico, a identificação e incorporação de valores. De acordo com Silva (2012), existem diversas abordagens teórico-metodológicas sobre como ensinar artes.

Nosso cotidiano está saturado de informações visuais expostas e impostas pela mídia, com intuito de vender produtos, ideias, conceitos e comportamentos. Devido à incapacidade de se ler as imagens, aprende-se inconscientemente por meio delas (BARBOSA, 1998, p.17). Dessa forma, faz-se necessária a aproximação entre o universo cultural dos alunos e as práticas e conteúdos escolares.

Para Martín-Barbero (2006), as mídias configuram-se, na sociedade contemporânea, como um novo espaço público e de cidadania, repleto de uma pluralidade de atores e de leituras críticas que convergem para um compromisso emancipador. Para este autor, a escola deixou de ser o único espaço de acesso e legitimação do saber. Enquanto essa instituição mantém um modelo de comunicação linear e sequencial, as mídias sugerem uma infinidade de temas mais próximos da realidade das crianças e dos jovens.

Para Lima (2003), o termo mídia vem do latim *media*, plural de *medium*, que significa “meio”. Pode ser entendido como o conjunto das instituições que utiliza tecnologias específicas para realizar a comunicação humana. Quando se fala em mídia, geralmente se refere ao conjunto das emissoras de rádio e de televisão (aberta e paga), de jornais e de revistas, do cinema e das outras organizações que utilizam recursos tecnológicos na chamada comunicação de “massa”,

possibilitando que um número relativamente pequeno de indivíduos comuniquem-se com uma grande quantidade de pessoas de forma rápida e simultânea.

A mídia vem provocando transformações nas relações sociais e familiares ao longo dos anos, favorecendo a criação de novos modos de agir, especialmente no que se refere a costumes, valores e ideais. Muitas pessoas consideram a mídia e os avanços tecnológicos como aliados das crianças, no sentido de diversão e entretenimento, mas quando se fala em educação, informação e formação de valores, o discurso é outro. Para alguns pesquisadores essas questões têm sido alvo de investigação.

Lima (2001), destaca que a maioria das sociedades contemporâneas pode ser encarada como “centrada na mídia”, ou seja, dependem dela mais do que da família, da escola, das igrejas, dos sindicatos, etc., para a construção do conhecimento público que possibilita a tomada cotidiana de decisões por cada um de seus membros.

Segundo Ferrés (1996), as novas gerações já nascem imersas na cultura das mídias e isso, de algum modo, está contribuindo na formação de novos hábitos perceptivos. No caso das crianças, esse poder de influência pode ser ainda maior, pois geralmente são expostas aos produtos midiáticos desde os primeiros meses de vida. Também por esse motivo, a interação no meio infantil (e não apenas nele) está se dando menos pessoalmente e mais virtualmente, através de redes sociais, aplicativos de mensagens instantâneas e jogos *online*.

Os dispositivos tecnológicos são os novos “amiguinhos” das crianças. Guiados pela *internet*, permitem o compartilhamento de fotos, vídeos, notícias, conversas e segredos. Apesar disso, a televisão continua sendo um dos mais antigos e apreciados meios de comunicação de massa. É também um dos meios de comunicação que mais influencia as pessoas, especialmente o público infantil.

Na década de 1950, com a chegada da televisão ao Brasil, aumentou consideravelmente a gama de opções para a sociedade, em termos de lazer e entretenimento. Filmes, novelas, telejornais, programas de auditório, desenhos animados, foram (e ainda são) algumas das alternativas para quem buscava (e ainda busca) diversão ou informação. Já por volta de 1980, o Brasil atravessou uma série crise financeira, que levou a mulher a procurar emprego para ajudar no sustento da família. Com a jornada de trabalho dos pais, os professores ficaram responsáveis por educar as crianças, que passavam (e muitas ainda passam) grande parte do seu tempo assistindo TV. Esse aparelho, também acabou por desempenhar esse papel – o de educar. Nessa época, tornou-se hábito das crianças assistir desenhos animados na televisão.

De acordo com Fachine (2004), a programação televisiva pauta conversas, momentos de lazer, determina atividades domésticas, compromissos e até rege horários. Além disso, os

estímulos visuais e auditivos do aparelho são uma alternativa aos pais que não têm muito tempo nem paciência para acompanhar os filhos e acabam por atribuir à televisão a função de “babá eletrônica”. Para Pillar (2001), através da televisão, milhares de imagens formam o imaginário da criança e apresentam-lhe o mundo.

O convívio social e a troca de experiências com os colegas permitem que a criança, em idade escolar, construa novos saberes e amplie seu repertório imagético e cultural. E como o conhecimento também é construído fora do espaço escolar, a televisão tem participação decisiva na formação das pessoas – mais especificamente na própria constituição do sujeito contemporâneo (FISCHER, 2001). Isso justifica a necessidade de abarcar as imagens midiáticas nas escolas e atentar para os efeitos da produção e disseminação de imagens no cotidiano.

Moran (2013) afirma que as tecnologias digitais facilitam a pesquisa, a comunicação e a divulgação em rede. Para ele, cada vez mais a educação estará interligada à mobilidade e à flexibilidade, proporcionando mais motivação e encantamento. O uso da tecnologia pode possibilitar maior afinidade entre alunos e professores, aproximando o mundo virtual dos conteúdos curriculares.

Nem sempre se dispõe de tempo, capacidade ou disposição para compreender as informações visuais. Nesse sentido, a tecnologia pode ser uma forte aliada dos professores e estudantes. Na escola, os professores devem assumir o papel de mediadores críticos e ajudar os estudantes a analisar e compreender o discurso midiático.

Muitos docentes compartilham do pensamento de que as novas tecnologias e a produção das mídias podem formar estereótipos prejudiciais ao processo educativo. Por esse motivo, frequentemente se recusam a utilizá-las nas aulas. Para Gómez (1997), no caso da televisão, um estereótipo comum é vê-la como fonte de mensagens e valores nocivos ao desenvolvimento educativo dos alunos, como se os conteúdos televisivos fossem simplesmente assimilados de forma passiva, manipulando ou distorcendo o pensamento dos educandos. Outro estereótipo comum é compreender a escola como única instituição legítima de socialização dos valores culturais, descartando-se a possibilidade de a TV se constituir como ferramenta pedagógica. Ou, ainda, considerar apenas programas educativos, minimizando o papel da televisão à mera diversão e entretenimento, desconsiderando quaisquer outras funções.

As Novas Tecnologias da Informação e Comunicação - TICs - incluem as tecnologias e dispositivos usados para armazenar e compartilhar informações mediante o uso de redes de computadores e outros equipamentos (*internet*, telefone celular, etc.). Permitem uma participação mais ativa dos usuários, possibilitando-lhes que sejam ao mesmo tempo consumidores e produtores de informações. Como estratégia metodológica, as TIC's podem

mostrar-se bastante eficientes no que se refere ao desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. Contudo, muitos educadores, por comodismo ou receio, por exemplo, não ousam aventurar-se nas possibilidades trazidas pelos avanços tecnológicos. O desafio reside justamente em integrar essas tecnologias à educação escolar, transformando-as em ferramentas que auxiliem na formação dos educandos e contribuam de forma efetiva para o ensino de Artes Visuais.

Além disso, a questão estrutural das escolas pode ser um entrave à utilização dessa estratégia, uma vez que muitas unidades não oferecem materiais, recursos ou equipamentos que auxiliem o professor, especialmente o de Artes Visuais, no trabalho em sala de aula. Assim, mesmo em alguns casos, em que o docente tem formação e é qualificado para o trabalho, esse fica comprometido e de certa forma limitado, devido à carência ou ausência de equipamentos audiovisuais. A escola deve se preocupar com a educação “no meio” e “com o meio”. Significa que deve introduzir a compreensão da linguagem audiovisual, descobrindo como funcionam as mídias e utilizando-as como ferramenta facilitadora do processo pedagógico.

As formas de ser e de pensar a infância são determinadas por diferentes culturas. Conclui-se que existem culturas infantis. Nesse sentido, Sarmiento (2005) escreve que

As crianças, finalmente, possuem modos diferenciados de interpretação do mundo e de simbolização do real, que são constitutivos das ‘culturas da infância’, as quais se caracterizam pela articulação complexa de modos e formas de racionalidade e de ação (SARMENTO, 2005, p. 371)

A perspectiva da Sociologia da infância discute e investiga as crianças como “atores sociais”, protagonistas do mundo social, produtores de cultura, não subordinadas às normas e valores dos adultos. Para compreender essa visão na investigação das crianças, é preciso considerar dois importantes aspectos: as mudanças nos contextos de socialização infantil e, por consequência, a constituição de uma categoria geracional própria que passa a ser denominada “culturas da infância”.

Corsaro (2009) define “culturas da infância” como um conjunto estável de atividades ou rotinas, artefatos, valores e ideias que são produzidas e partilhadas pelas crianças com seus pares. Para Leitão (2013), a socialização infantil não é um processo linear de internalização da sociedade e da cultura. As crianças, ao reproduzirem interpretativamente sua cultura, estabelecem relações dialógicas com o mundo ao seu redor.

Na contemporaneidade, a criança é vista como sujeito social, produtora de cultura. Nesse processo de interação com o mundo, a escola, a família, a mídia e os dispositivos tecnológicos estão envolvidos, ora como agentes influenciadores, ora como mediadores. Não

somente as crianças, mas as mídias também produzem cultura. A cultura das mídias deve ser compreendida como uma interação entre diversos códigos e processos de sentido cultural, que produz efeitos de comunicação e percepção muito singulares em cada receptor (SANTAELLA, 1996).

A linguagem midiática, formada por diferentes tipos de códigos (sonoros, visuais e verbais), estimula nossa percepção, nutre nossas ideias e imaginário, construindo e transformando nossa maneira de ver o mundo. Achutti (2004) ressalta que não é necessário muito conhecimento técnico para uma pessoa passar de consumidor a criador de imagens e reproduzir a vida cotidiana, seja em vídeo, fotografia ou outro meio. Assim, a imagem digital tem sido um veículo propício para estimular e catalisar desejos, expectativas e sonhos.

Segundo Campos (2013), a imagem pode ser uma reprodução ou uma representação, pode assumir-se como metáfora, uma reminiscência de percepção ou um símbolo.

Uma imagem está conectada a outra, que se conecta a uma terceira, associa-se a poemas, letras de canções e filosofias de vida (DUNCUM, 2011). Ao apelarem para os sentidos e as emoções, as imagens exercem profunda influência. Contudo, os espectadores detêm o poder de negociar e de resistir a significados dominantes, bem como de criar seus próprios significados. A proliferação de imagens resulta de novas tecnologias, mas também motivada pela necessidade humana e demanda econômica combinadas aos novos arranjos sociais. Os meios de comunicação de massa orientam a vida em sociedade.

Vivemos imersos em um mundo tecnológico visual extremamente sofisticado e difícil, em que as imagens que usamos no cotidiano para nossa comunicação, instrução e conhecimento transformaram-se em uma mercadoria valiosa e indispensável. Consequentemente, os estudantes necessitam compreender como e porque são seduzidos por imaginários do cotidiano e de que forma põem mediar essa relação como sujeitos agentes (DIAS, 2005).

De acordo com Tourinho e Martins (2011), vemos através de filtros produzidos pela cultura e pelas nossas trajetórias/histórias pessoais. Ver é dar sentido ao que vemos. É uma prática que se aprende de muitas maneiras, ao naturalizar ideias e valores da história/trajetória cultural. O ato de ver acontece sempre em contexto. O contexto orienta, influencia e transforma o que vemos. Ao ver uma imagem, recorremos as informações gerais e ao conhecimento específico que possuímos - hábitos, valores e contexto - para dar sentido, significado ao que enxergamos. Crianças, adolescentes e jovens são, talvez, os mais influenciados pelo contexto, pelas informações, referências e valores da cultura visual que os rodeia. Seus conhecimentos,

interesses, identidades e afetos são contaminados por essas influências e incorporados aos seus modos de vida, passando a fazer parte de suas subjetividades.

Segundo Aumont (2010), a experiência de ver tem ligação com o olho como mecanismo psicofisiológico, mas a compreensão global das imagens está mais relacionada com o olhar. É o olhar que define a intencionalidade e finalidade da visão, que diz respeito aos nossos costumes e hábitos fixados ao longo da vida. Para ele, a percepção é uma linguagem própria da humanidade, que vem se modificando nas sociedades avançadas e complexas.

É a leitura cultural, social, que vai dar sentido ao mundo da leitura verbal. Para Barbosa (2014), não se alfabetiza apenas juntando-se letras. Há uma alfabetização social sem a qual a letra não tem significado. O modo de olhar é uma forma de focar e organizar o campo visual, tanto de quem vê quanto de quem é visto. Nossos modos de ver são configurados pela nossa trajetória cultural.

Tourinho e Martins (2011) consideram imagens e objetos visuais como fragmentos de vida, como registros de momentos que nos levam a encontros e desencontros com culturas, modos de ver, de ser, desejos, ideologias e sonhos. Assim, uma alfabetização do olhar faz-se necessária desde os primeiros anos de vida, para que a criança desenvolva a percepção, a capacidade de refletir sobre aquilo que vê. Tornando-se mais seletiva, será capaz de tomar suas próprias decisões e escolher o que de fato é válido assistir, não se deixando influenciar cegamente pelo que é exibido nas telas. Para estes autores, as transformações afetam nossa relação com o mundo e geram a necessidade de mudanças, não apenas no fazer, nas práticas, mas principalmente, para repensar os processos de ensino de Artes. Essa situação aponta para a necessidade de formar profissionais da área de Artes Visuais preparados para analisar e interpretar diversos tipos de imagens. Isso pode ajudar os alunos a compreender e desenvolver uma cultura crítica em relação a indústria da imagem e do entretenimento.

Nesse contexto, em que mídias e crianças são produtoras de cultura, as transformações sociais e as novas tecnologias pedem melhor compreensão da produção midiática. O ensino de Artes Visuais propõe a discussão em torno do cotidiano e da sociedade. Nesse sentido, fica evidente a necessidade de uma educação orientada para a visualidade. Para Nascimento (2012), o conceito de visualidade pode ser compreendido como diferentes tipos e modalidades de imagens, abrangendo desde as mais corriqueiras até as preservadas em renomados museus, reconhecidas como obras de arte, produzidas e interpretadas em diversos contextos culturais e temporais.

As visualidades são o centro de interesse da educação da Cultura Visual, pois são entendidas como interpretações visuais construídas historicamente pelos sujeitos em diferentes

épocas (NASCIMENTO, 2011). Se referem aos modos como passamos a ver, pensar, dizer e fazer de certa maneira e não de outra.

É necessário, portanto, promover um diálogo entre as mídias, as novas tecnologias e o ensino de artes, no intuito de se formar cidadãos críticos, que possam refletir sobre as mensagens e, dessa forma, fazerem escolhas conscientes sobre suas práticas socioculturais.

De acordo com Duncum (2011), a teoria crítica revela que todas as formas de representação contribuem significativamente com lutas sociais. Tal teoria, inclui diversos campos de estudos, como pós-colonialismo, estudos raciais, teoria *queer* e estudos feministas. Autores como Freedman (2003), Tavin (2003), Hernández (2006) e Dias (2006), defendem que o conteúdo da arte educação deveria pautar-se pela Cultura Visual – uma das áreas de estudo dessa teoria. Ainda segundo Paul Duncum, a Cultura Visual incorpora as belas artes, as imagens vernáculas e midiáticas, a imagética eletrônica contemporânea e toda a história da imagética produzida e utilizada pelas culturas humanas. Dessa forma, o currículo deveria se basear na natureza da Cultura Visual, especialmente nas experiências dos alunos relativas a elas e integradas ao conhecimento do professor.

A Cultura Visual assume que a percepção é uma interpretação e, portanto, uma prática de produção do significado que depende do ponto de vista do observador/espectador, em termos de classe, gênero, etnia, crença, informação experiência cultural. Seus objetos de estudo incluem materiais visuais palpáveis, mas também modo de ver, sentir, imaginar através dos quais os objetos visuais são usados e entendidos. Consequentemente, as metodologias da Cultura Visual são híbridas, diversificadas, podendo utilizar elementos práticos e empíricos bem como abordagens teóricas e criativas. Busca enfrentar e discutir mudanças tecnológicas que têm contribuído para a saturação do cotidiano com informação e entretenimento visualmente mediados (TOURINHO; MARTINS, 2011). Para esses autores, a Cultura Visual inclui imagens da arte, publicidade, folclore, televisão, mobiliário, *design*, *shopping*, parques temáticos de entretenimento e outras formas de produção e comunicação visual.

Para Tavin (2009), a Cultura Visual se refere à avaliação da produção de sentidos através do visual – como vemos, o que vemos, o que não vemos, o que não nos é permitido ver, etc. Isso vai além das disciplinas tradicionais. Refere-se a contextualização da visualidade na vida contemporânea. Para ele, a integração da disciplina de arte-educação com a área de Cultura Visual, nos EUA, é vista como uma reconceitualização da arte-educação, no sentido de se desprender dos modos tradicionais de se fazer e pensar a arte. Isso sugere um ataque aos currículos tradicionais. Cortella (2004), sobre a questão do currículo, aponta que uma nova qualidade social requer uma reorientação curricular, que considere a realidade do aluno.

O propósito da Cultura Visual não é questionar o que é ou não arte. É inserir no fazer artístico a discussão do lugar/espço das imagens e artefatos e seu potencial educativo na experiência humana. A força criativa das imagens e dos meios de comunicação visual não devem ser vistos como ameaça, mas como um desafio para a educação da Cultura Visual, que se constitui como um campo que não se limita à análise do artístico, mas que o compreende dentro de uma série de dinâmicas culturais muito mais amplas (TOURINHO; MARTINS, 2011).

Para Dias (2011), a educação da Cultura Visual situa questões, institui problemas e visualiza possibilidades para a educação em geral. Ela conduz os sujeitos à consciência crítica, que conduz à compreensão e à ação. Ela incentiva consumidores passivos a tornarem-se produtores ativos da cultura.

De acordo com Ostrower (1977),

[...] o que entendemos por cultura: são as formas materiais e espirituais com que os indivíduos de um grupo convivem, nas quais atuam e se comunicam e cuja experiência coletiva pode ser transmitida através de vias simbólicas para a geração seguinte. (OSTROWER, 1977, p.256)

O pensamento de Ostrower complementa o de Hall (1986, p.26), que escreve que a cultura é “o terreno real, sólido, das práticas, representações, línguas e costumes que qualquer sociedade específica”.

Segundo Hernandez (2009), a perspectiva da alfabetização visual apareceu em resposta à emergência de uma realidade social: o crescente impacto das imagens na vida das pessoas, com o advento da televisão. Isso foi antes da *internet*, dos telefones celulares, dos *videogames*. Essa perspectiva pode contribuir para repensar a escola, no sentido de dotar professores e estudantes da capacidade de ação e decisão frente aos processos de reestruturação social.

Alfabetismo da Cultura Visual (perspectiva sociocultural), é mais que a identificação de códigos e elementos da linguagem visual. Remete a uma diversidade de práticas e interpretações críticas a respeito das práticas sociais do olhar. Para Kellner (1995), adquirir um alfabetismo crítico em relação à cultura da mídia envolve a compreensão do funcionamento dos textos culturais, como significam e produzem significado, como influenciam e moldam os leitores.

A Cultura Visual pode constituir-se como um vetor de transdisciplinaridade entre disciplinas e áreas de conhecimento, procurando dar resposta a uma problemática diagnosticada, como por exemplo problemas psicossociais da contemporaneidade (violência, consumismo, agressão ecológica, intolerância religiosa, alienação, intolerância às minorias,

desestruturação identitária, etc.). E é aí que reside seu valor educativo transformativo (CHARRÉU, 2011).

De acordo com Nascimento (2011), a Cultura Visual é um campo e uma abordagem transdisciplinar, que tenta explorar as diferentes imagens e suas potencialidades para consolidar, difundir e questionar processos interpretativos. Para ele, a Educação da Cultura Visual permite diversas possibilidades de questionamentos e encaminhamentos educacionais:

- o principal diferencial dessa abordagem é a problematização das interpretações desencadeadas pela interação com as imagens, isto é, a análise das interpretações que fazemos das interpretações. O interesse principal é tentar confrontar diferentes modos de dizer, pensar e fazer, veiculados pelas imagens. É, também, ajudar-nos a perceber como viemos a ser de um jeito ou como poderemos ser diferentes do que somos;

- as relações de poder afetam o processo de formulação das imagens, ou seja, elas são reguladas por regimes de saber e poder;

- na perspectiva da Educação da Cultura Visual, procura-se entender como certas interpretações passaram a ser consideradas importantes no passado e quais suas interferências nas subjetividades no presente. O intuito é construir uma história do olhar, desconfiando do presente e cogitando a possibilidade de pensar, ver, fazer e dizer de modo diferente;

- a Cultura Visual sugere uma problematização histórica do presente materializado em imagens;

- a Educação da Cultura Visual é uma oportunidade para pensar mudanças no contexto escolar, reorganizando espaço, tempo e relação entre docentes e alunos.

Para Sthur (2011), um programa de arte educação de qualidade deve:

- questionar sobre os aspectos significativos da vida aliados a ideia de justiça social;
- relacionar-se à estrutura curricular existente e ser relevante para o programa do curso;
- refletir o conhecimento, habilidades e interesses das crianças e suas comunidades;
- desafiar os alunos a pensarem sobre como os seres humanos pensam, o que sentem e em que acreditam, com auxílio de imagens e artefatos que produzem e analisam.

Ainda segundo essa autora, durante a elaboração da estrutura curricular, os professores devem promover uma aprendizagem baseada na investigação e integrar-se a outras áreas do conhecimento. Os alunos precisam requerer habilidades críticas para abordar questões sociais e refletir sobre práticas coloniais de outras pessoas. Para praticar tais habilidades críticas, podem unir-se às comunidades em questões e problemas do mundo real. A autora ressalta ainda que uma estrutura curricular pautada na educação da cultura visual deve:

- pautar-se na vida dos alunos;

- promover um olhar crítico capaz de observar sistemas culturais e sociais;
- estabelecer um ambiente seguro para análise crítica;
- estimular a investigação de preconceitos pessoais e culturais;
- almejar como meta a justiça social.

O propósito da compreensão crítica é explorar o prazer que os estudantes manifestam, buscando novas e diferentes formas de desfrute, oferecendo novas possibilidades de interpretações e produções de imagens e artefatos.

Criticar sugere comentar, observar, analisar, avaliar, julgar um conceito, produto, ensaio, narrativa, artigo, livro, música, etc. Além de esclarecer, a crítica deve oferecer argumentos que justifiquem uma posição teórica, filosófica, ideológica, estética, ou artística, ajudando o leitor a definir ou tomar uma posição sobre o tema em questão. Nas artes, a crítica objetiva informar e orientar o espectador, ou mesmo ajudá-lo a decidir sobre o interesse ou conveniência de ler um livro, ver um filme, ir a uma exposição, *show*, etc. (TOURINHO; MARTINS, 2011).

O olhar crítico aprofunda a visão em relação ao mundo, ajuda a desenvolver uma atitude reflexiva, aguçando nossa compreensão sobre o que vemos, o motivo de vermos de tal modo e, assim, criar outras formas de ver e constituir significados. Pode-se dizer que ver é enquadrar e enquadrar é excluir. Assim, o ato de ver é também um ato de não ver.

A crítica permite uma reflexão divertida, mas esse equilíbrio entre prazer e crítica só pode ser alcançado por meio do diálogo entre alunos e professores. Ambos devem se expressar ao mesmo tempo que respeitar as concepções uns dos outros. “O objetivo de uma pedagogia dialógica é levantar questionamentos para revelar dilemas e dar continuidade a uma conversa” (DUNCUM, 2011, p. 26).

Para Tourinho e Martins (2011), quando vemos uma forma, objeto ou cena pela primeira vez, buscamos situá-la, localizá-la no nosso repertório visual. Imagens, objetos ou formas que não esperamos ou que não reconhecemos, geram estranhamento e surpresa. Estranhamento visual é uma espécie de buraco, lacuna, interferência no nosso modo de ver. É o contrário da “visão tácita”, que predomina no nosso cotidiano. A visão tácita é o modo de se organizar o que se vê, é ver sem pensar. Vemos o que esperamos ver e para dar sentido ao que vemos, a visão tácita não é suficiente. Esse olhar diferenciado é um olhar examinador, que vai além da rotina visual e nos ajuda a desenvolver uma visão crítica da realidade. Para construir e desenvolver um olhar crítico, é preciso romper com a visão tácita, esse olhar automático, acomodado, que nos faz prisioneiros das características, traços e funções óbvias de um objeto, forma ou cena.

A Cultura Visual engloba quase sempre dois aspectos fundamentais: os objetos visuais e a nossa forma de olhar. Na sua dimensão interdisciplinar, propõe conexão da produção artística contemporânea com temas e problemáticas nosso tempo. Essa conexão constitui-se como um importante fundamento para um currículo centrado na reconstrução social da infância e da adolescência, entendidas como lugar “em trânsito” - essenciais para a construção de um novo conhecimento, transformador, emancipador (CHARRÉU, 2011).

No contexto escolar, a Cultura Visual auxilia os alunos a reconhecer, investigar e solucionar problemas individuais e sociais, ligados a questões de raça, classe, gênero, sexualidade, entre outras. Uma estrutura curricular pautada na Cultura Visual deve ter conteúdos diversificados e relevantes, permitindo a análise de preconceitos e o estabelecimento de conexões entre estes e questões de poder, riqueza e justiça (STHUR, 2011).

As escolas e instituições educacionais tem a responsabilidade de formar e informar indivíduos que possam compreender, avaliar e atuar como agentes críticos, sem tornar-se reféns do poder persuasivo das imagens. Charréu (2011) considera que o sucesso do professor educador guiado pelas premissas teóricas da Cultura Visual depende da sua capacidade de criação, mediação e improviso, da habilidade de indagar criticamente a imagem e do seu posicionamento e filosofia educativa, da sua participação cívica.

Para Alice Fátima Martins (2009), os projetos educativos orientados pela Cultura Visual têm a finalidade de compreender as imagens e suas relações às formas como pensamos e elaboramos nossas representações do mundo, nossas ações, sentimentos e identidades, no contexto social no qual estamos inseridos.

O professor de Artes Visuais, guiado pela Cultura Visual, deve auxiliar os alunos a produzir significados sobre a vida por meio de investigação crítica, deve ajudar a imaginar e criar possibilidades para o futuro. No processo de ensino e aprendizagem, os debates merecem lugar de destaque, pois permitem ao professor aprender o que os alunos já sabem, o que desejam saber e o que deveriam saber sobre questões importantes do passado, presente e futuro.



3 EPISÓDIO 2 -
“VAMOS NOS SEPARAR E PROCURAR PISTAS!”

3 EPISÓDIO 2 - “VAMOS NOS SEPARAR E PROCURAR PISTAS!”



Figura 14 - Cena do episódio: "O farol do medo" (Scooby-Doo)

No desenho animado Scooby-Doo, um grupo de amigos, junto a um cachorro, envolvem-se em aventuras aterrorizantes, tentando desvendar mistérios envolvendo monstros e fantasmas que, na verdade, são sempre humanos disfarçados. O grupo costuma passar por diversos lugares – pântanos, florestas, casas mal-assombradas, seguindo pistas e vivenciando muitas trapalhadas.

Ao dar início à pesquisa de campo, visitando a Secretaria de Educação do Município de Santa Rita/PB e as escolas, vou me dando conta de que os “monstros”, que no desenho Scooby-Doo são pessoas comuns, no meu processo, são sentimentos que por vezes me “batem à porta”. Alguns somem sem deixar vestígios, outros demoram um pouco mais, para ir embora – insegurança, apreensão, dúvida, receio. E uns chegam, se instalam, nunca mais se vão e, frequentemente, dão “sinal de vida” – curiosidade, ousadia, inquietação e expectativa. Meus “monstros” me servem de impulso, na pesquisa, na profissão, no cotidiano e na vida.

Na pesquisa, essa é fase de coleta de dados em campo e suas análises. De andanças pelas instituições educacionais. Do primeiro contato com escolas, professores de Artes e estudantes e elaboração dos questionários. Aqui também se apresentam alguns aspectos do município e do Ensino de Artes em Santa Rita/PB, incluindo o levantamento das escolas municipais de ensino fundamental dessa cidade, escolhida como cenário para essa história.

3.1 CENÁRIO: AS ESCOLAS MUNICIPAIS DE SANTA RITA/PB

Santa Rita situa-se nordeste brasileiro, na Região Metropolitana de João Pessoa/PB.



Figura 15 - Localização do município de Santa Rita

3.1.1 “Senta que lá vem a história...”

A história do município de Santa Rita tem relação com a conquista da Parahyba, no século XVI. Em 1585, os portugueses junto com os Tabajaras venceram os Potiguaras e deram início à construção da cidade de Nossa Senhora das Neves, que mudou de nome algumas vezes, até chegar à denominação de João Pessoa. Nessa época, já havia sido erguido o primeiro forte da região (Forte de São Felipe e São Tiago) e o Mirante do Atalaia (Forte Velho). Nesse local, os portugueses observavam e identificavam possíveis piratas franceses em busca de pau brasil.

Segundo Coutinho (2004), para chegar à capital, antigamente, era necessário contornar um vasto alagadiço existente entre Santa Rita e Tibiri, o que provocou a necessidade de pousada. Santa Rita tornou-se local de repouso para nativos, colonos, exploradores, comerciantes, criadores e até tropas militares que precisavam descansar, quando viajavam do interior para a capital da Província e vice-versa. Isso fez surgir cada vez mais habitações.

Em 1771, foi construído o Forte de São Sebastião, depois o Engenho Real Tibiry, a Igreja Matriz de Santa Rita (1776), na Praça Central, a Igreja da Conceição e a Igreja do Rosário. Todos contribuíram para o crescimento do povoado.

Santa Rita, depois de ter passado pela condição de engenho, vila, freguesia e paróquia, foi emancipada, em 19 de março de 1890. Inicialmente a cidade era constituída por três distritos (Santa Rita, Lucena e Livramento). Os distritos de Lucena e Barreiras (hoje Bayeux), que já pertenceram a esta cidade, foram desmembrados e elevados à categoria de municípios.

Não se trata apenas do segundo núcleo de povoamento mais antigo do estado, Santa Rita é pioneira em termos de economia, pois possuiu quase 30 engenhos de açúcar e recebeu a primeira instalação fabril da Paraíba - A Companhia de Tecidos Tibiri, inaugurada em 1892. Essa fábrica empregou cerca de 260 pessoas e criou uma Vila Operária, atraindo gente de outras regiões, impulsionando o crescimento do município e a formação dos primeiros bairros.

Santa Rita já possuiu teatro, clubes (Santa Cruz Recreativo e Tênis Clube), cinemas (Cinema São João e Cine Avenida) e centro de capacitação (onde realizavam-se cursos, em sua maioria trabalhos manuais – pintura em tecido, manicure, corte e costura, datilografia). A estação ferroviária, prefeitura e mercado público situam-se no centro da cidade, mas existem feiras e comércios em outros bairros.

As imagens a seguir representam um pouco dessa história do município.

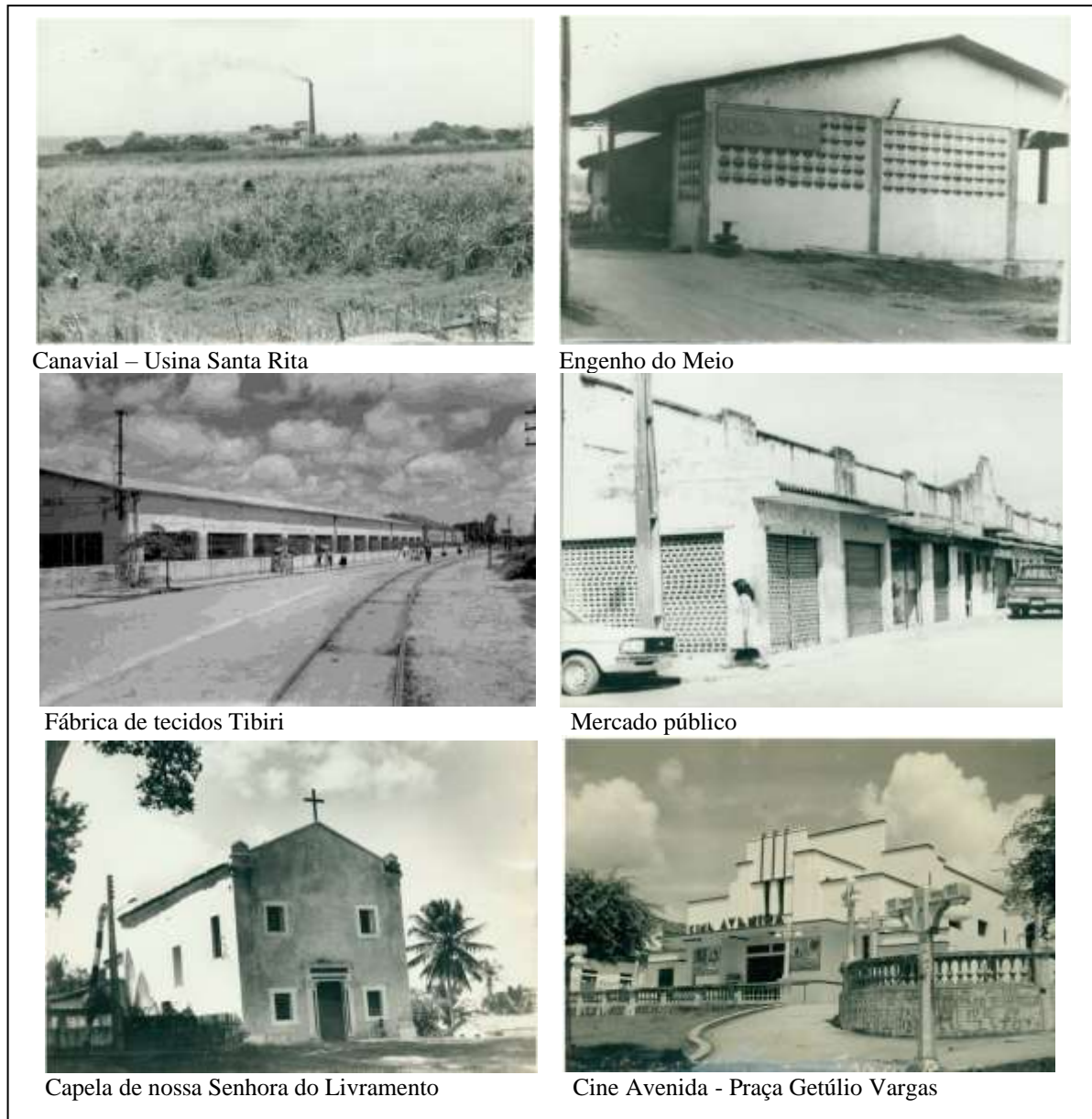


Figura 16 - História de Santa Rita/PB em fotografias

Atualmente, a cidade, que também é conhecida como “terra das águas minerais”, conta com poucos espaços voltados para lazer, eventos ou atividades culturais e esportivas, a exemplo de balneários, quadras escolares e praças, como a Praça Getúlio Vargas (a principal da cidade) e a Praça do Povo, onde localizava-se a antiga Fábrica Tibiri - um espaço bastante amplo onde são realizados os festivais de quadrilhas juninas, festas natalinas, festa da padroeira (Santa Rita de Cássia), entre outros.

No campo da educação, existem Projetos como o “Teatro na Praça” e o “Container da Leitura”, em que os estudantes têm a oportunidade de assistir a filmes e ler livros em áreas públicas da cidade.



Figura 17 - Praça do Povo (Santa Rita/PB)



Figura 18 - Praça Getúlio Vargas (Santa Rita/PB)



Figura 19 - Praça Getúlio Vargas (vista aérea – Santa Rita/PB)

O último Censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística –IBGE (2010) constatou que Santa Rita/PB possui mais de 120 mil habitantes. Mais informações no Quadro:

Quadro 3 - Dados gerais do município de Santa Rita/PB

ASPECTOS SOCIOECONÔMICOS E FISIAGRÁFICOS	
População (Censo 2010): 120.310 pessoas	Densidade demográfica: 165,52 hab/km ²
População/área: 86,21% urbana e 13,79% rural	Área total: 726,60 km ²
Atividades econômicas: Indústria, comércio, agricultura e agropecuária	Rodovias: BR 230 e BR 101 (fed.) e PB 004 (est.)
Limites: Capim, Rio Tinto e Lucena (norte); Pedras de Fogo, Alhandra e Conde (Sul); João Pessoa, Bayeux e Cabedelo (Leste); Sapé e Cruz do Espírito Santo (Oeste)	
ASPECTOS CULTURAIS	
Quadrilhas juninas: Riacho Verde, Explosão Nordestina e Riacho Fundo	
Grupos de cultura popular: Massapê, Flores Belas (3ª idade), Coco de Forte Velho	
Tombamentos (patrimônio histórico federal): Capela do antigo Engenho Uma, Igreja de Nossa Senhora das Batalhas e Igreja de Nossa Senhora do Perpétuo Socorro	
EDUCAÇÃO	
Total de escolas com Ensino Fundamental (2017): 115 escolas	
Total de escolas com Ens. Fundamental municipais (2010): 45 escolas	
Total de docentes no Ensino Fundamental municipal (2015): 1.035 docentes	
1ª escola pública: Escola Municipal de Ensino Fundamental Enéas Carvalho (Centro)	
IDEB - anos finais / Ensino Fundamental (2015): 2,9	

Disponível em: https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pb/santa-rita/panoramaehttp://rigeo.cprm.gov.br/xmlui/bitstream/handle/doc/16322/Rel_Santa_Rita.pdf?sequence=1. Acesso em 23 dez 2018.

3.1.2 A Secretaria Municipal de Educação de Santa Rita/PB

A Secretaria de Educação do município de Santa Rita/PB surgiu na década de 1980. Inicialmente, sua sede localizava-se na Praça Getúlio Vargas, em seguida foi transferida para a Av. Juarez Távora e, hoje, encontra-se situada no Bairro Tibiri Fábrica. Esse setor é responsável por manter e desenvolver órgãos e instituições oficiais do seu sistema de ensino, integrando-os às políticas e planos educacionais da União e do estado da Paraíba. É ela quem regulamenta, implementa e executa as normas do seu sistema de ensino. Suas principais atribuições são:

- fazer o planejamento educacional e prestar assistência técnico-administrativa aos órgãos de educação, bem como dar assistência e orientação didático pedagógica aos professores do magistério, técnicos e pessoal de apoio, capacitando-os;
- instalar, manter e administrar os estabelecimentos municipais de educação, visando um bom atendimento à clientela (Ed. infantil, Ens. fundamental, Ens. médio e Supletivo);
- incentivar, nas escolas, atividades artísticas, culturais, recreativas e folclóricas.

Considerando-se o objetivo da pesquisa, que é “Investigar como os professores de Artes e estudantes de turmas de 7º ano da rede municipal de Santa Rita/PB se relacionam com os desenhos animados”, foi feito um levantamento das escolas municipais dessa cidade, que atendem as turmas dos anos finais (6º ao 9º ano).

3.1.3 As escolas municipais

Segundo dados da Secretaria de Educação, a cidade de Santa Rita é atendida por escolas estaduais, municipais e particulares. Existem 44 escolas municipais que oferecem ensino fundamental, sendo 21 situadas na zona urbana e 23 na zona rural. Desse total, 21 escolas atendem turmas dos anos finais, 14 delas situam-se na zona urbana e sete na zona rural do município (Tabela 1).

O quadro a seguir apresenta os nomes das escolas de ensino fundamental de Santa Rita/PB.

Tabela 1 - Escolas de Ensino Fundamental e Escolas com turmas de anos finais

Instituição	Total	Zona Urbana	Zona Rural
Escolas de ensino fundamental	44	21	23
Escolas com turmas de anos finais (6º a 9º ano)	21	14	7

Fonte: Dados fornecidos pela Secretaria de Educação do Município

Quadro 4 - Escolas de Ensino Fundamental da zona urbana e zona rural de Santa Rita/PB

<i>E.M.E.F. - ZONA URBANA</i>	<i>E.M.E.F. - ZONA RURAL</i>
1. MONSENHOR RAFAEL DE BARROS	1.ARNALDO BONIFÁCIO
2.GOVERN. FLAVIO RIBEIRO COUTINHO	2.TARCISIO DE MIRANDA BURITY
3. INDIO PIRAGIBE	3.VOVÓ VINA – GRANJA SÃO LUIZ
4. ANTONIO FERREIRA NUNES	4. FAZENDA SOCORRO
5. JAIME LACET	5. PROF. JOAQUIM TORRES
6.PADRE ANCHIETA	6. DEP. FLAVIANO RIBEIRO FILHO
7.PADRE JOÃO FÉLIX	7. RITA DE CÁSSIA ALMEIDA MESQUITA
8.FRANCISCO MARQUES DA FONSECA	8.AMBRÓSIO FERNANDES BRANDÃO
9.PROF. CARLOS ARNOBIO MAROJA DI PACE	9. GUIBSON MAÚ
10. ESTEVÃO JOSÉ CARNEIRO DA CUNHA	10. ATERRO
11. SÃO MARCUS	11. PRESIDENTE JOÃO SUSSUNA
12. SEVERINO BEZERRA CABRAL	12. AMARO GOMES COUTINHO
13. TIRADENTES	13. PADRE PIRES FERREIRA
14. ANIBAL LIMEIRA	14. ZULMIRA MAUL
15. DR. ODILON RIBEIRO COUTINHO	15. EULINA XAVIER
16. FLÁVIO MAROJA FILHO	16. ARNÓBIO MAROJA
17. MANOEL FAUSTINO DE MENDONÇA	17. PROFA. CÂNDIDA DE SÁ
18. DR. ANTONIO PEREIRA DE ALMEIDA	18. FLAVIANO RIBEIRO COUTINHO
19. DEPUT. EGÍDIO MADRUGA	19. PAULO JORGE RODRIGUES DE LIMA
20. PAULO MAROJA	20. EMÍLIA CAVALCANTE DE MORAIS NETA
21. PAULO FREIRE	21. ZILDA VELOSO
	22. JAPUNGU
	23. SANTA EMÍLIA

Fonte: Dados fornecidos pela Secretaria de Educação do Município

A Secretaria Municipal informou que há três Polos em cada uma das zonas - urbana e rural, com o intuito de organizar e facilitar o trabalho da gestão em relação às instituições:

Quadro 5 - Escolas de Ens. Fund. que atendem aos anos finais (zona urbana - Santa Rita/PB)

ESCOLAS - POLO I	BAIRRO	ENDEREÇO
1. EMEF MONSENHOR RAFAEL DE BARROS	Centro	Rua Dom Ulrico, 49
2. EMEF GOVERN. FLAVIO RIBEIRO COUTINHO	Centro	Av. Flávio Ribeiro Coutinho, 53
3. EMEF INDIO PIRAGIBE	Bairro Popular	Rua Enéas Flávio Soares de Moraes, s/n
4. EMEF ANTONIO FERREIRA NUNES	Bairro Popular	Rua Pará, 182
ESCOLAS - POLO II	BAIRRO	ENDEREÇO
5. EMEF FRANCISCO MARQUES DA FONSECA	Várzea Nova	Rua Osmarina de Carvalho, 52
6. EMEF PROF. CARLOS ARNOBIO MAROJA DI PACE	Várzea Nova	Rua João Afonso de Lucena, s/n
7. EMEF ESTEVÃO JOSÉ CARNEIRO DA CUNHA	Várzea Nova	Loteamento Boa Vista, BR 230, 383
8. EMEF ANIBAL LIMEIRA	Lot. Portal do Paraíso -Tibiri	Rua Jornal do Brasil, s/n
ESCOLAS - POLO III	BAIRRO	ENDEREÇO
9. EMEF DR. ODILON RIBEIRO COUTINHO	Tibiri II	Av. Industrial Arnóbio Maroja, s/n
10. EMEF FLÁVIO MAROJA FILHO	Tibiri II	Rua Patos, s/n
11. EMEF DR. ANTONIO PEREIRA DE ALMEIDA	Marcos Moura	Rua Francisco Retumba, s/n
12. EMEF DEPUT. EGÍDIO MADRUGA	Marcos Moura	Rua Jornal O Combate, s/n
13. EMEF MANOEL FAUSTINO DE MENDONÇA	Heitel Santiago	Av. Amneres Guedes Santiago, s/n

Fonte: Dados fornecidos pela Secretaria de Educação do Município

O universo da pesquisa engloba as escolas de ensino fundamental que atendem aos anos finais, situadas na zona urbana de Santa Rita/PB. Nesse contexto, das 21 escolas da zona urbana, 13 foram incluídas na etapa de levantamento, visto que uma delas oferta ensino na modalidade EJA (Educação de Jovens e Adultos) e as demais não atendem às turmas que interessam ao estudo, ou seja, são voltadas para a educação infantil/anos iniciais.

De acordo com dados do TCE – Tribunal de Contas do Estado da Paraíba, no ano de 2018 haviam no Ensino Fundamental um total de 883 professores, sendo 782 professores efetivos e 51 contratados, distribuídos nos anos iniciais e finais, conforme o quadro a seguir:

Quadro 6 - Professores no Ensino Fundamental de Santa Rita/PB (Zona urbana)

<i>QUANTIDADE DE PROFESSORES</i>	
Anos iniciais	513 professores efetivos 25 professores contratados
Anos finais	269 professores efetivos 26 professores contratados

Fonte: TCE - Tribunal de Contas do Estado (2018)

A Secretaria Municipal de Educação informou que existem 19 professores de Artes na rede de ensino, porém cinco não estão ministrando aulas. Dos 14 professores em exercício, 10 lecionam em turmas de anos finais. Estes profissionais, mensalmente participam de Formação Continuada, que normalmente acontece na Escola Flávio Maroja, na Escola Monsenhor Rafael de Barros ou no auditório da própria Secretaria.

A equipe de professores da rede é orientada por uma Coordenadora Pedagógica e uma Coordenadora dos “anos finais”. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) direciona o trabalho com as disciplinas e o planejamento das atividades pelos professores. As formações em Artes são realizadas por uma das professoras da disciplina. Alguns Eventos são realizados (Palestras, Oficinas, Mesas Redondas, entre outros), porém são direcionados para a Educação em geral. A Universidade Federal da Paraíba e o Instituto Alpargatas são alguns dos parceiros da Educação do município.

Para a etapa de mapeamento do ensino de Artes, as escolas selecionadas, são as municipais, da zona urbana, que atendem aos anos finais. Todos os professores de Artes dessas escolas (10 no total) foram incluídos na pesquisa, além de uma turma de 7º ano de cada escola. O intuito desse levantamento é conhecer aspectos referentes ao ensino de Artes no município e a forma como esses grupos se relacionam com a temática desenhos animados. É nesse cenário que se desenrola nossa história e constroem-se as narrativas que dão sentido à pesquisa.



4 EPISÓDIO 3 -
“ESTOU PRONTO! ESTOU PRONTO!
ESTOU PRONTO!”

4 EPISÓDIO 3 - “ESTOU PRONTO! ESTOU PRONTO! ESTOU PRONTO!”



Figura 20 - Cena do episódio: “O funcionário do mês” (Bob Esponja)

Essa etapa da pesquisa faz referência ao primeiro episódio do desenho “Bob Esponja Calça Quadrada”, onde repete a afirmação “Estou pronto!”, empolgado com a possibilidade de promoção que nunca acontece no restaurante onde trabalha - o Siri cascudo. A alegria de Bob Esponja, seu comportamento espontâneo e sua risada peculiar transformaram-no em um dos queridinhos da criançada dessa geração “conectada”, também por se tratar de uma produção relativamente recente.

Aqui trata-se da continuação da fase de coleta e análise de dados - aplicação de questionários junto aos professores de Artes e estudantes do 7º ano, entrevistas e formação do Grupo focal. O intuito é investigar, questionar, refletir sobre as opiniões dos professores e estudantes em relação ao tema. Inclui registros orais, imagéticos e textuais e discorre a respeito das discussões/relações: professor x desenho animado, estudante x desenho animado.

Aqui compartilho do sentimento de empolgação do “Calça Quadrada”, ao questionar, conversar, buscar respostas, ler, escrever, refletir, situando e buscando a compreensão das falas dos professores de Artes e dos estudantes – personagens principais dessa história.

4.1 PERSONAGENS

Os protagonistas dessa história são os professores de Artes e estudantes de turmas de 7º ano de escolas municipais da zona urbana de Santa Rita/PB.

4.1.1 Os professores de artes

De acordo com a Secretaria Municipal de Educação, atualmente são 10 professores no ensino de Artes em anos finais nas escolas municipais da zona urbana de Santa Rita/PB, sendo sete homens e três mulheres, com idade entre 26 e 57 anos. A formação profissional, tempo de docência e outras informações a respeito dos docentes constam no quadro a seguir:

Quadro 7 - Perfis dos professores de Artes - anos finais

Qtde Prof.	Formação/habilitação	Qtde Prof	Carga horária
2	Ed. Artística (Artes Plásticas)	1	10h
1	Ed. Artística (Artes Plásticas) + Pedagogia	6	20h
2	Ed. Artística (Artes Plásticas e Cênicas)	2	25h
2	Ed. Artística (Artes Cênicas)	1	34h (EJA)
1	Licenciatura em Dança	1	-
1	Licenciatura em Dança + Pedagogia		
1	Ed. Artística		
Qtde Prof.	Pós-graduação	Qtde Prof.	Formação Cont.
2	Psicopedagogia	1	Sim (bimestral)
1	Psicologia da Aprendizagem	3	Sim (mensal)
1	Psicopedagogia Institucional	2	Sim (quinzenal)
1	Arte e sociedade	4	Não
1	Metodologia do ensino da Arte		
1	Metodologia do ensino das Artes Cênicas		
3	Nenhuma		
Qtde Prof.	Tempo/docência em Artes Visuais	Qtde Prof.	Part. em Eventos
1	Menos de 1 ano na rede pública de Santa Rita	6	Sim
1	2 anos na rede pública de Santa Rita 18 anos na rede privada	4	Não
1	3 anos na rede pública, sendo 2 meses em Santa Rita		
1	8 anos na rede pública de Santa Rita		
1	10 anos na rede pública, sendo 6 anos em Santa Rita		
1	15 anos na rede pública de Santa Rita 2 anos na rede privada		
2	19 anos na rede pública de Santa Rita		
1	20 anos na rede pública de Santa Rita		
1	29 anos na rede pública, sendo 16 anos em Santa Rita 30 anos na rede privada		

Fonte: Dados do estudo

Do total de 10 professores, oito são Licenciados em Educação Artística (com habilitação em uma das linguagens: Plásticas e/ou Cênicas), dois têm Licenciatura em Dança e 1 não informou a habilitação. Dois professores possuem uma segunda formação, em Pedagogia. Três não cursaram Pós-graduação, enquanto sete informaram ter concluído curso de Especialização. Nenhum deles tem Mestrado. Em resumo, nessa rede de ensino, metade do corpo docente da área de Artes é composto por profissionais habilitados em Artes Plásticas/Visuais – cinco dos 10 professores.

A respeito do tempo de docência, somente um professor tem menos de 1 ano de experiência como docente em Artes na rede pública de ensino. Os demais trabalham na área há mais de 2 anos. O professor mais antigo na rede de ensino de Santa Rita/PB tem 20 anos de carreira nesse município. A carga horária total dos docentes varia entre 10h e 34h. O docente que informou carga horária de 34h justificou que também atua no ensino de Artes na modalidade EJA – Educação para Jovens e Adultos

Sobre Formação Continuada, quatro docentes confessaram não participar dos encontros. E dos 10 professores, seis afirmaram participar de congressos, oficinas e outros eventos. Vale ressaltar que os eventos promovidos pela Secretaria não são direcionados especificamente para a área de Artes, mas para a Educação em geral. Em entrevista, a professora Mônica discorreu sobre a questão:

(Prof^a Mônica): É uma iniciativa positiva da secretaria de Educação. Mas encontros por si só não bastam. Não devem ser um momento de desabafo dos docentes, mas de compartilhamento, troca de experiências, renovação, inspiração para professores. Os encontros geralmente servem para contar angústias, problemas e dificuldades. Mas vejo a formação, capacitação como algo maior.

A fim de se conhecer o espaço físico onde acontecem as aulas de Artes, perguntou-se aos professores sobre os ambientes que constituem as escolas onde trabalham. Considerou-se para essa questão a escola de maior carga horária, visto que alguns trabalham em dois estabelecimentos. A Tabela 2 mostra quais ambientes compõem as instituições. Percebe-se que salas de aula, de direção, secretaria, banheiros, cozinha e sala de professores são espaços comuns à todas as unidades. Seis escolas possuem biblioteca. Somente uma não possui área para recreação e apenas uma possui sala de Artes. Alguns docentes, ao marcarem as respostas, lamentaram a ausência de um espaço adequado para as aulas de Arte, afirmando que esse fato às vezes compromete a realização de algumas atividades, que requerem lugar e material apropriados.

Tabela 2 - Ambientes das escolas

Ambiente	Professores
Salas de aula	10
Sala da direção	10
Secretaria	10
Banheiros	10
Cozinha	10
Sala de professores	10
Área p/ recreação (pátio)	9
Cantina	8
Biblioteca	6
Quadra poliesportiva	5
Sala de audiovisual	3
Sala de informática	2
Sala de artes	1

Fonte: Dados do estudo

Tabela 3 - Recursos e materiais disponíveis

Item	Total de escolas
Quadro/giz/pincel	10
Livro didático / acervo	9
Lápis de cor	9
Impressora	9
Aparelho de som	8
Papel	8
Cola	8
Tesoura	7
Televisão	7
Data show	6
Aparelho/dvd	6
Imagens impressas	5
Tinta / pincel	4
Computador	4
Mídias (cd/dvd)	4
Massa de modelar	2

Fonte: Dados do estudo

A Tabela 3 apresenta os materiais geralmente oferecidos pelas escolas. Atribui-se a pouca utilização de alguns materiais e/ou recursos à dificuldade em se fazer a reserva, a exemplo de *data show* e da televisão. Além disso, o tempo gasto com transporte, instalação e devolução dos equipamentos acaba por comprometer o horário dedicado para a aula. Papéis e equipamentos como computador e impressora, quase sempre não são disponibilizados.

Os próprios professores é que costumam levar o material necessário para suas aulas, especialmente imagens impressas. Nas aulas de Artes, se usa basicamente os seguintes materiais: lápis grafite, lápis de cor, papel, cola, tinta, pincel e tesoura.

A respeito da valorização da disciplina, metade dos docentes entendem que os demais professores, incluindo os da própria área (Artes), bem como a gestão escolar valorizam a disciplina. Mas quatro docentes percebem que os próprios alunos, no geral, valorizam pouco.

As aulas de Artes Visuais devem estimular a investigação, a criatividade, a interpretação das imagens, a fim de que os estudantes desenvolvam a capacidade crítica e possam ser capazes de compreender as informações visuais do cotidiano e, assim, repensar seus modos de ver, agir e pensar. O professor de Artes Visuais deve, como todos os outros, buscar aperfeiçoamento, participando de Formação Continuada, cursos, eventos, palestras, entre outros. Deve ainda pensar em aulas envolventes, ousadas e sobretudo significativas.

A fim de conhecer o perfil das aulas de Artes, questionamos os docentes sobre enfoques, encaminhamentos nas aulas, uso de imagens e tecnologia, entre outros. Os avanços tecnológicos vêm suscitando novos modos perceber o mundo, repercutindo no campo da Educação. Isso exige mudanças nos sistemas educacionais e nos métodos de ensino.

Para Belloni (2002), essa necessidade de mudança recai ainda mais sobre o professor, que precisa buscar uma formação apoiada nas novas linguagens midiáticas, considerando a necessidade de integração das diversas mídias e tecnologias no contexto escolar. A tecnologia e *internet* são consideradas aliadas da Educação, especialmente quando se fala em qualificação e formação continuada para docentes. A professora Lisa expôs sua opinião:

(Prof^a Lisa): Ambas são importantes para o processo de aprendizagem e também influenciam na prática educativa dos professores (...) As novas tecnologias são necessárias porque vivemos num mundo globalizado, tecnológico, com inovações a cada momento. A formação e aperfeiçoamento deve ser um processo permanente, contínuo, haja vista, são saberes necessários à atividade docente. Devemos estar preparados para atender as necessidades da sociedade.

Os professores consideram importante para o sucesso do trabalho docente em Artes Visuais, principalmente de dois fatores: Formação Continuada e uso de imagens. Participação

em Eventos/Congressos, interação com a tecnologia/*internet*, planejamento das aulas e outros aspectos também são considerados fundamentais. Informaram também que costumam combinar pelo menos duas modalidades de avaliação, principalmente prova escrita, prática e/ou por participação. Dois utilizam-se de prova oral e quatro consideram o comportamento dos estudantes (Tabelas 4 e 5).

O planejamento das aulas, segundo os docentes, se dá quase sempre junto à equipe pedagógica. A Tabela 6 apresenta as fontes de pesquisa mais utilizadas pelos docentes, quando da elaboração das aulas. Costumam fazer uso dos PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais) de Artes, livro didático e consultas à *internet*. Também de Projetos escolares, consulta à revistas e reportagens na área. Apenas três consideram a Proposta curricular do município ou do estado.

Os temas que podem ser abordados nas aulas de Artes Visuais abrangem muitas possibilidades. Pode-se tratar de materiais e técnicas

artísticas, história da arte, artistas e obras, elementos da linguagem visual, exposições e outras linguagens. E também de sociedade, cotidiano, economia, natureza, alimentos, moda, jogos, tecnologia, violência, filmes, sentimentos, sonhos, etc. Quando questionados obre quais enfoques costumam dar em suas aulas, os professores apontaram para “história da arte, com foco nos artistas e suas obras”. A história da arte costuma ser abordada relacionando-se artistas e obras de determinado período, ou fazendo-se referência ao contexto social da época. Já os

Tabela 4 - O que é importante para o sucesso na docência em Artes?

Item	Total de professores
Formação Continuada	10
Uso de imagens	10
Participação em Eventos/Congressos	9
Interação com Tecnologia/ <i>internet</i>	9
Planejamento das aulas	9
Orientação pedagógica	8
Auto avaliação constante	8
Amor/dedicação	8
Bom relacionamento	8
Remuneração	7

Fonte: Dados do estudo

Tabela 5 -Tipo de avaliação utilizado

Tipo de avaliação	Total de professores
Por participação	9
Prova escrita	7
Prova prática	7
Por comportamento	4
Prova oral	2

Fonte: Dados do estudo

Tabela 6 - Tipos de fontes utilizadas

Tipo de fonte	Total de professores
PCN artes	10
Livro didático	10
<i>Internet</i>	10
Projetos escolares	8
Revistas, matérias	6
Proposta curricular	3
Outras	2
Nenhuma	0

materiais e técnicas, servem para promover a livre expressão ou para estimular e incrementar a produção dos alunos. As imagens, geralmente são empregadas para reforçar as práticas e os conteúdos, para ilustrá-los ou auxiliar na produção dos alunos. Os livros didáticos muitas vezes orientam a aula, sem que o professor promova uma discussão mais aprofundada acerca do conteúdo/tema. Mas em Artes, a leitura e a visualização das “figuras” não bastam ao processo ensino-aprendizagem.

A Tabela 07 indica que a história da arte e materiais e técnicas artísticas têm lugar de destaque nas aulas de artes nessas escolas. Segundo

Tabela 7 - Principais enfoques nas aulas de Artes

Enfoques nas aulas	Total de professores
história da arte / foco nos artistas obras	8
materiais e técnicas artísticas / livre expressão	7
materiais e técnicas artísticas / produção	7
história da arte com foco na contextualização	7
imagens / ilustração de conteúdos	7
imagens / reforçar conteúdos e práticas	6
imagens / auxiliar na produção dos alunos	5
outros (dança, teatro, música, etc.)	7

Fonte: Dados do estudo

Hernández (2011), as metodologias empregadas no ensino de Artes continua privilegiando os conteúdos de história da arte, sem a preocupação de ajudar a desenvolver a capacidade crítica. Essas práticas tradicionais distanciam o sujeito da tão desejada transformação social. Para este autor, na abordagem da Cultura Visual, as velhas perguntas sobre o que se vê na imagem ou qual a história da imagem, devem dar espaço a novas questões, como: O que diz esta imagem de mim? Como essa representação contribui com meu modo de ver o mundo e a mim mesmo?

A aprovação da Lei de Diretrizes e Base – LDB 9394 de dezembro de 1996, Art. 26, 2º parágrafo, inclui o ensino de Arte como componente curricular obrigatório nos diversos níveis da Educação Básica:

DBE - Lei nº 9.394 de 20 de Dezembro de 1996⁴

Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

Art. 26. Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013)

§ 2º O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório da educação básica (Redação dada pela Lei nº 13.415, de 2017)

⁴Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm

As orientações curriculares do Ministério da Educação – MEC – estabelecem as especificidades do conhecimento artístico em quatro modalidades: artes visuais, teatro, música e dança, o que supõe a crescente especialização em cada campo do saber e a consequente ocupação dos cargos por professores habilitados em suas áreas. Contudo, muitas escolas oferecem as modalidades em série alternadas, ou têm apenas um professor de Artes atendendo várias turmas e abarcando conteúdos diversos durante as aulas. De fato, não há como dominar todas as linguagens em profundidade, o que não significa que o professor de Artes deva se acomodar e só buscar conhecimentos específicos da sua especialidade. Cabe ao profissional analisar e selecionar os temas e os conteúdos a serem trabalhados, considerando as diretrizes, o contexto social e cultural dos alunos, a preferência deles, entre outros.

De acordo com a habilitação do docente, há uma tendência do professor de tratar sobre assuntos relacionados à sua área de formação. Por uma questão de afinidade, preferência e/ou domínio de conteúdo, costumam abordar em suas aulas temas específicos de artes visuais, teatro, dança ou música. Trata-se de uma prática comum, uma vez que a maioria dos respondentes teve formação em Educação Artística, abrangendo todas as linguagens, só decidindo pela habilitação em um segundo momento no curso. Alguns, por ocasião da Especialização, aprofundaram-se em determinada área e, pela falta de familiaridade com certos assuntos, optam por tratar apenas do que se refere ao seu campo de conhecimento.

Quando questionados sobre o que consideram importante na seleção dos conteúdos a serem abordados nas aulas de Artes, sete dos 10 professores concordaram que há de se considerar tanto as diretrizes curriculares como a preferência dos alunos. Para três docentes, é importante seguir apenas as diretrizes.

A Tabela 8 trata dos tipos de atividades/encaminhamentos que os docentes costumam desenvolver nas aulas de Artes. Indica que desenho livre e leitura de imagens configuram-se como as atividades mais comuns, seguidas por pintura, textos para copiar e ler, releituras e recorte e colagem. Alguns docentes, às vezes, exibem vídeos ou promovem

Tabela 8 - Encaminhamentos das aulas de Artes

Atividades/encaminhamentos	Total de professores
desenho livre	9
leitura de imagens	9
pintura	8
textos (cópia/leitura)	8
releituras	8
recorte/colagem	7
música/teatro/dança	6
exibição de vídeos	4
jogos	4
modelagem	1

Fonte: Dados do estudo

atividades relacionadas às áreas de música, teatro ou dança, ou realizam jogos ou trabalham com modelagem.

Nessas escolas, dificilmente o professor formado em Artes Plásticas ou Visuais buscam ou integram técnicas e conteúdos de outras linguagens - artes cênicas, dança, música - às suas aulas. Já os licenciados nessas outras linguagens, ao proporcionarem o contato dos alunos a experiência com certos materiais artísticos, acabam se aproximando das Artes Visuais.

Para Duncum (2011), a prática educacional em Artes Visuais continua a enfatizar elementos e princípios modernistas e meios de comunicação tradicionais. Tal postura não condiz com o modo que os estudantes vivem hoje - eletronicamente conectados. Os dispositivos tecnológicos (computador, *tablet*, *data show*, *smartphones*, etc.) constituem-se como ferramentas de ensino que podem auxiliar no planejamento e no desenvolvimento das aulas. Mas nem sempre é fácil lidar com a tecnologia e operar um microcomputador ou *notebook*, manusear um *data show*, fazer bom uso das funções de um celular, por exemplo. E a *internet*? Quantos sabem navegar? Buscar? *Linkar*? Baixar? Arquivar? Compartilhar?

Para quem nasceu em uma época em que não havia todas essas tecnologias, às vezes é difícil sair da zona de conforto e aventurar-se nas novas possibilidades. Navegar na *internet*, por exemplo, requer certo tempo, paciência e habilidade. A quantidade de informações é tamanha, que é comum perder-se naquele mundo de textos, imagens, *links* e sons. Alguns arriscam-se sentar à frente do computador e realizar uma “busca” por conteúdos relacionados às suas aulas, com o intuito de incrementar ou melhorar seu trabalho. Aliás, parece ser justamente esse o problema: trabalho. Há quem não queira ter (mais) trabalho e por isso acomoda-se em consultar um livro didático apenas ou simplesmente seguir sua intuição do que acham melhor ensinar. Não se dão conta das possibilidades oferecidas pelos avanços tecnológicos, especialmente em relação ao campo da Educação.

Sobre aos meios tecnológicos e a Educação, três docentes afirmaram que utilizam pouco a tecnologia (porque a escola não possui ou não disponibiliza ou porque não possui habilidade), enquanto seis professores disseram que utilizam muito (porque acham que facilita a pesquisa ou que ajuda a democratizar o saber). Apenas um professor assumiu que não utiliza dispositivos tecnológicos nas suas aulas e não justificou sua opção. A tecnologia deve ser uma aliada da educação, principalmente devido à essa era imagética que vivenciamos, na qual quase tudo (em termos de imagem) pode ser reproduzido, copiado e compartilhado. É um momento em que as imagens extrapolam o meio físico (real) e invadem o meio virtual, chegando a provocar grandes mudanças no comportamento e pensamento das pessoas. As imagens podem informar, vender, divertir, fazer refletir e/ou influenciar. No entanto, “os alunos não veem essas imagens

criticamente, a menos que sejam ensinados a fazê-los” (FREEDMAN, 2005, p. 130). E para que possamos compreender melhor as mensagens, faz-se necessário uma leitura crítica, uma seleção do que serve ou não, do que deve ser assimilado ou simplesmente ignorado.

Na escola, as imagens geralmente ilustram textos dos livros didáticos ou reforçam os conteúdos das aulas. Podem ser impressas, exibidas em aparelho de dvd, televisão, *data show* e *smartphones*. O uso de imagens em sala de aula é uma prática cada vez mais comum – e importante. Nas escolas pesquisadas, essa importância do uso de imagens é reconhecida por todos os professores de Artes, por diversos motivos: ilustra e ajuda a fixar os conteúdos, estimula as atividades, incentiva a criação e a imaginação, melhora a percepção, favorece a apreciação, contextualização e criação, permite atribuição de diversos significados e/ou amplia o poder da comunicação. A professora concorda:

(Prof^a Mônica): O uso de imagens nas aulas de arte é fundamental, pois o aluno vai compreendendo melhor o conteúdo. Torna os conteúdos e as aulas mais interessantes.

Conforme a Tabela 9, seis respondentes costumam usar imagens em suas práticas pedagógicas, considerando principalmente o gosto pessoal. Três justificaram a escolha como exigência do plano de ensino.

Tabela 9 - Uso de imagens em práticas pedagógicas

Sim, porque	Total de professores	Não, porque	Total de professores
Gosto pessoal	6	Não sabe como utilizar	1
O plano de ensino exige	3	Não acho necessário	0
A escola exige	0	Não é exigido	0
A rede de ensino exige	0		

Fonte: Dados do estudo

Compreende-se a importância do trabalho com e partir de imagens nas aulas de Artes, mas qual o critério usado na escolha delas? Que tipos de imagens costumam usar? O que elas apresentam? Baseiam-se em algum referencial teórico metodológico?

Os livros didáticos continuam sendo uma das principais fontes de pesquisa nas escolas pesquisadas, mas às vezes os docentes levam para as aulas suas próprias imagens impressas, “achadas” na *internet*. Imagens de revistas também são utilizadas, além de imagens em movimento, porém com menor frequência. Dados na Tabela 10:

Tabela 10 - Tipos de imagens usadas nas aulas de Artes

Imagens fixas (impressas)	Total de professores	Imagens em movimento	Total de professores
De livros	8	De vídeos da <i>internet</i>	6
Da <i>internet</i>	8	De desenhos	5
De revistas	7	De documentários	5
De jornais	0	De filmes	5
De publicidade	0	De propagandas	2

Fonte: Dados do estudo

As imagens em movimento pouco são exibidas, devido principalmente à indisponibilidade ou dificuldade de se reservar os equipamentos eletrônicos. Mas ainda assim, alguns professores afirmaram exibir vídeos da *internet*, trabalhar a partir de desenhos, documentários, filmes, etc. Há de se atentar para o fato de que, exibir imagens de desenhos animados, filmes ou documentários, não significa necessariamente trabalhar “com” desenhos animados, filmes ou documentários, ou “a partir” deles. Muitas vezes essas imagens servem de ilustração dos conteúdos ou como elemento decorativo para a sala de aula – prática comuns nos ambientes voltados para a educação infantil. O trabalho com esse tipo de produção requer uma série de cuidados. No caso dos desenhos animados, por exemplo, envolve a escolha do desenho, o tipo de análise, a interpretação, a possível produção dos alunos, o tempo, recursos, entre outros. Sobre a natureza dessas imagens, as obras de arte são as mais utilizadas, contudo, apontaram também para imagens de artistas, do cotidiano, notícias e paisagens. O critério principal para a seleção das imagens é o gosto pessoal, de acordo com o conteúdo abordado, mas há quem considere a sugestão de alunos e/ou da escola e/ou da rede de ensino.

A Tabela 11 mostra que, para o trabalho com imagens em sala de aula, os docentes apoiam-se em referenciais teórico metodológicos, como a Metodologia Triangular e a Cultura Visual.

Em obras de arte e na mídia em geral (televisão, jornais, revistas, *internet*, etc.) é comum a representação de cenas do cotidiano da sociedade. Esses meios de comunicação são responsáveis pela intensa proliferação de informações visuais na atualidade.

Tabela 11 - Referenciais metodológicos

Referencial	Total de professores
Metodologia Triangular	6
Cultura Visual	2
Teoria Modernista	0
Outros	1
Nenhum	1

Fonte: Dados do estudo

(Prof^a Mônica): Diversos tipos de mídia tentam mostrar cenas do cotidiano. Em alguns desenhos que assisto ou assistia eu via bem isso, inclusive em revista em quadrinhos.

Considerando as imagens que circulam nesses meios de comunicação, todos os docentes concordaram que as imagens podem ajudar na reflexão sobre a sociedade contemporânea, como mostra a Tabela 12:

Tabela 12 - Imagens da mídia

Imagens da mídia	Total de professores
podem ajudar na reflexão sobre a sociedade atual	10
podem contribuir para um ensino de artes significativo	9
podem auxiliar na educação	9
podem influenciar o comportamento/ideias das pessoas	6
não representam o contexto social	1
podem prejudicar o ensino de artes	0

Fonte: Dados do estudo

A maioria também entende que elas podem contribuir para um ensino de artes significativo e podem, sim, ajudar na educação. Apenas um professor entende que as imagens que circulam na mídia não apresentam o contexto social. E nenhum concorda que elas (as imagens) de alguma forma prejudicam o ensino de artes.

A tecnologia digital transformou amplamente os veículos de comunicação, especialmente a televisão. De acordo com Costa (2008), a nova televisão é dotada de dispositivos que permitem a interação com programas e com pessoas. Ferrés (1998) aponta que esse aparelho exerce um papel socializador a partir das interações sociais que os seres humanos estabelecem e pelas quais se desenvolvem as maneiras de pensar, sentir e agir, fatores necessários à participação na sociedade. Para ele, a televisão pode ser um instrumento libertador, quando as mensagens forem vividas de maneira lúcida, consciente e integradora.

A televisão é um dos meios de entretenimento mais apreciado pelas pessoas. É um meio de comunicação de massa, disseminador não só de imagens, mas também de ideias e produtos. Na opinião da maioria dos docentes, a função da televisão é, principalmente, informar, vender, divertir e influenciar. Também apontaram para a função de educar e retratar a realidade (Tabela 13).

Tabela 13 - Funções da televisão

Funções da televisão	Total de professores
informar	10
vender	9
divertir	9
influenciar	9
educar	7
retratar a realidade	7
outros	0

Fonte: Dados do estudo

No Ensino de Artes, a perspectiva da Cultura Visual, sugere que as imagens podem constituir-se como fortes aliadas no processo de aproximação entre os conteúdos escolares e o cotidiano dos alunos. Ao referir-se à Cultura visual como uma série de práticas e interpretações críticas em torno das práticas culturais e sociais do olhar, Hernández (2007) entende que essa abordagem busca orientar a reflexão sobre os modos de ver e de visualizar as representações culturais. Trabalhar imagens do contexto sociocultural dos estudantes, a partir da Proposta da Cultura Visual, pode ser um meio de atrair a atenção dos estudantes, envolvê-los na discussão, nas atividades e despertar a criticidade.

Nesse sentido, perguntou-se aos docentes o que consideram mais na seleção das imagens. A Tabela 14 mostra que, para eles, a natureza das imagens (arte, publicidade, cinema, etc.) é o que mais importa ao

Tabela 14 - Importante na seleção de imagens

Seleção das imagens	Total de professores
Natureza das imagens	6
Faixa etária dos estudantes	5
Preferência dos estudantes	2

Fonte: Dados do estudo

escolher o material para a aula. Suas escolhas são baseadas principalmente em preferência pessoal ou adequação ao conteúdo/período histórico estudado e representam quase sempre obras de arte e artistas. Metade dos professores não considera a faixa etária da turma, não faz distinção se os alunos são crianças ou adolescentes. E apenas dois costumam refletir sobre a preferência dos alunos e seus assuntos de interesses.

Escolher quais imagens trabalhar em sala de aula é tarefa complexa. Há de se considerar sua posição no contexto social, mas também ponderar valores estéticos, utilitários e morais. Na perspectiva da Cultura Visual, Hernández (2000) propõe a seleção de imagens:

- que sejam inquietantes e estejam abertas a múltiplas interpretações;
- que estejam relacionadas com valores compartilhados em diferentes culturas;
- que reflitam as vozes da comunidade e referiram-se às vidas das pessoas;
- que expressem valores estéticos;
- que façam o espectador pensar e pensar o futuro.

Considerando que as imagens influenciam, moldam modos de ver, agir e pensar, é compreensível que aquilo que é visto pelos alunos deva ser analisado, refletido e compartilhado com a própria turma e com a comunidade. Nesse sentido, uma das principais questões é: “quais assuntos e/ou imagens interessam aos alunos?”.

Perguntou-se aos professores se conseguiam identificar nas falas e conversas dos estudantes, quais os seus temas/assuntos preferidos. Sob o ponto de vista dos docentes, os assuntos preferidos estão relacionados à músicas, aparelhos celulares, esportes e jogos de

celular e de *internet*. Contudo, percebem ainda discussões a respeito de moda, amigos/familiares, filmes/séries e desenhos animados (Tabela 15).

Um dos professores ressaltou que a violência é um assunto corriqueiro entre os alunos da sua escola, provavelmente devido ao contexto social em que vivem ou ao conteúdo midiático ao qual estão expostos no cotidiano.

Na programação televisiva, os desenhos animados costumam atrair mais a atenção de crianças e adolescentes. Com a TV por assinatura e a *internet*, o acesso a esse tipo de programação ficou ainda mais fácil. Em virtude dos avanços tecnológicos, aparelhos como *smartphones*, *tablets* e computadores, também podem transmitir esse tipo de programação. Esses dispositivos estão compartilhando da mesma função da TV atualmente, não apenas no que se refere à transmissão, mas também na propagação de ideias, valores, etc. Estudos apontam para os aspectos mercadológicos, educativos ou recreativos dos desenhos animados que têm conquistado ainda mais telespectadores e movimentado o mercado mundial.

Silva (2016) explica que os desenhos animados são interpretados segundo o repertório cultural de cada um, ou seja, cada indivíduo assiste e compreende as mensagens de um desenho à sua maneira, de acordo com as suas experiências. Dessa forma, pensa-se o desenho animado como aliado da educação, no sentido de ajudar na reflexão e compreensão sobre o atual contexto social e cultural, bem como estratégia de diversificação no ensino.

Sobre o aprendizado a partir dos desenhos, professores(as) expressaram suas opiniões:

(Prof^a Lisa): Aprendi muita coisa assistindo aos desenhos, a exemplo de regras de convivência e alguns comportamentos.

(Prof. Preston): Os desenhos de minha época, como She-ra e He-man, deixavam uma lição no final, nos desenhos atuais eu não sei...

A última parte do questionário aborda mais especificamente a temática da pesquisa - desenhos animados - buscando informações a respeito da relação que os professores mantêm (se é que mantêm) com esses desenhos, se gostam, se assistem, se trabalham em sala de aula,

Tabela 15 - Assuntos preferidos dos estudantes

Assuntos preferidos	Total de professores
músicas	7
celulares	7
esportes	6
jogos (cel/net)	6
moda	5
família/amigos	5
filmes/séries	5
desenhos animados	4
animais	3
HQ's	3
novelas	2
religião	2
outros	1

Fonte: Dados do estudo

se há interesse pelo assunto. Perguntou-se como se posicionam em relação à temática “desenhos animados e ensino de artes”, considerando-se quatro aspectos para essa questão: gosto pessoal, familiaridade, uso em sala de aula e motivação (Quadro 8).

Quadro 8 - Opinião dos professores sobre a temática “desenhos animados e ensino de artes”

Professores	Gosto pessoal	Professores	Familiaridade
1	Gosto pouco	5	Pouca
7	Gosto muito	5	Muita
2	Não gosto	0	Nenhuma
Professores	Uso em sala de aula	Professores	Motivo
2	Sempre uso	6	Acho importante
4	Às vezes uso	2	Acho divertido
3	Não costumo usar	0	Não acho interessante
0	Nunca usei	1	Não sei como usar
1	Gostaria de usar	1	Nunca pensei nisso

Fonte: Dados do estudo

Dos 10 professores que responderam aos questionários, sete afirmaram gostar muito de desenhos animados. Metade declarou se tratar de um assunto muito familiar, enquanto a outra metade afirmou possuir pouca intimidade com o tema. Apesar do gosto pessoal e da familiaridade, poucos docentes abordam o assunto nas aulas de artes. Quando questionados sobre o motivo da utilização ou não dos desenhos nas aulas, seis professores apontaram para a importância de se trabalhar o tema, enquanto dois indicaram o aspecto da diversão. Um afirmou que não sabe como abordar o assunto e outro assumiu que nunca havia pensado na possibilidade desse tipo de discussão.

Sobre o trabalho com desenhos animados em sala de aula, seis docentes afirmaram que já abordaram essa temática. A fim de conhecer a forma como esse trabalho foi realizado, perguntou-se sobre o desenho analisado, as imagens utilizadas, o encaminhamento da atividade, o objetivo da aula e sobre a recepção/aceitação dos alunos em relação ao tema.

Uma professora contou que trabalhou a partir do desenho “Caverna do Dragão”, utilizou imagens em movimento e propôs que os alunos caracterizassem o desenho, atentassem e discutissem sobre os efeitos visuais e a narrativa da história. Explicou que o objetivo era estimular a percepção visual dos estudantes ao acompanharem as sequências das cenas. Concluiu que os alunos gostaram muito da aula. Outra professora explicou que já trabalhou, mas não com um desenho específico. Ela pediu que cada aluno falasse sobre seu desenho animado preferido, a fim de conhecer alguns dos seus hábitos e tentar uma aproximação com o universo dos alunos. A ideia era inserir os desenhos citados nas aulas posteriores. Para ela, os alunos gostaram muito da proposta.

Um professor descreveu que trabalhou com o desenho “O menino nervosinho”, por meio de imagens em movimento, com intuito de promover a reflexão sobre o tema “irritação”. Disse que o objetivo foi alcançado e os alunos gostaram muito da aula. Outro docente levou para a sala uma imagem impressa do personagem Pica Pau e propôs uma releitura da cena exibida. Um outro tratou de animações em geral, usando imagens estáticas e em movimento e instigando a produção de uma animação. O objetivo era compreender o processo físico-artístico da animação e aplicá-lo de forma simplificada. Afirmou que a turma gostou muito da proposta.

Por último, um dos docentes afirmou que já abordou os desenhos animados seriados exibidos pela televisão, levando para a aula imagens fixas e em movimento. O objetivo era produzir um desenho animado e auxiliar no desenvolvimento cognitivo da turma.

O trabalho com desenho animado nas aulas de Artes não depende somente de gosto pessoal, ou de familiaridade, ou de diversão, por exemplo. Como qualquer outro tema/conteúdo, há a necessidade de leitura, análise, observação, reflexão. Selecionar um desenho não é tarefa fácil. Há de se considerar que aspectos se deseja abordar (temas sociais, elementos visuais, narrativas, aspectos cinematográficos, etc.). Também deve-se considerar a faixa etária dos estudantes, seus costumes, suas preferências. Talvez não seja interessante apresentar desenhos complexos ou impróprios para os pequenos das turmas dos anos iniciais, pois podem não compreender a mensagem e prestar atenção apenas nos elementos visuais cores, formas e movimentos. Tratar de desenhos muito infantis com uma turma de adolescentes também pode não ser atrativo. Ou talvez seja. Quem sabe? Depende do que se pretende e de como isso é feito.

O estudo de Fernandes (2012) intitulado “As crianças e os desenhos animados: mediações nas produções de sentidos” trata de mudanças sociais, mídia e televisão como principal veiculadora de informações e valores, das novas relações com a cultura a partir das imagens em movimento e dos significados atribuídos pela criança aos desenhos animados. A autora ressalta que muitas pesquisas apontam para os efeitos maléficos e influenciadores da mídia, mas que é crescente o número de estudos que investigam as práticas cotidianas e o espaço doméstico como lugares de produção de sentido. Há um interesse pela forma de apropriação das mensagens recebidas nesses espaços. Pautada nos estudos de “recepção”, em que o espectador/receptor escolhe as programações que atendem às suas necessidades (não simplesmente absorvendo o que lhe é posto) e também no conceito de cultura que entende a entende como local onde se produzem os significados e de onde emergem os sentidos – a autora compreende que a forma como a criança lida com conhecimento é cultural. O estudo sobre mediação busca o diálogo com os olhares das crianças em relação aos desenhos animados.

Ao escolher a escola como campo de estudo, por se tratar de um espaço de convívio social, Fernandes (2012) valeu-se de oficinas, entrevistas e questionários para entender os sentidos atribuídos aos desenhos animados pelas crianças, que cursavam o primeiro segmento do Ensino Fundamental. As oficinas realizaram-se a partir da exibição de episódios de desenhos animados pré-selecionados pelos alunos que, posteriormente, desenvolveram alguma prática e discutiram a respeito das suas produções. Embasada pela teoria das mediações, concluiu que a relação das crianças com os desenhos constitui-se por meio das histórias vividas e o vínculo com a TV e que os próprios colegas de turma descobrem-se como mediadores ao conversar e trocar experiências sobre os desenhos.

Sobre mediação, Ponte (1998) explica que as mídias influenciam formas de pensar por meio da escolha dos temas e conteúdos que apresentam, que nem sempre são educativos. No caso das crianças, é fundamental a presença de um mediador uma vez que, até certa idade, não são capazes de interpretar as mensagens da mídia, especialmente dos desenhos animados. Se os desenhos veiculam mensagens, ideias e valores que, muitas vezes, podem passar despercebidos pelo espectador, isso justifica a necessidade de mediação. Se não dos pais, ao menos da escola.

Os professores de Artes de Santa Rita/PB foram questionados a respeito de suas experiências com os desenhos animados. Dos 10 docentes, nove confessaram que assistiam desenhos animados na infância. Houve apenas uma negativa, justificada pelo fato de, naquela época (se referindo à infância), poucas casas tinham televisão e na sua não tinha. Os demais alegaram que achavam divertido, despertavam a curiosidade, tinham finais educativos ou ajudavam a passar o tempo. Metade dos docentes mantém o hábito de assistir desenhos animados, porque continuam achando interessante ou têm saudades da infância. Outros porque costumam acompanhar os filhos ou netos. E todos demonstraram-se dispostos a discutir mais profundamente o tema da pesquisa.

A penúltima questão refere-se ao interesse pela temática associada à educação em artes. De todos os professores, sete declararam que gostariam de discutir a temática “desenho animado/ensino de artes” mais profundamente. Dois não se interessam em discutir o tema e um afirmou já fazer isso. Contudo, esse último não considerou a possibilidade de expandir as discussões para além da turma de alunos - com outros profissionais da área ou com uma pesquisadora, por exemplo.

Na última parte do questionário – “Recordar é viver! Conhece os desenhos animados?”, foi solicitado que os professores assinalassem os desenhos animados dos quais se recordavam e, em seguida, marcassem os 10 desenhos preferidos. A lista continha 77 imagens de desenhos exibidos na TV, de épocas distintas (ver Apêndice). O objetivo era verificar quais são os

desenhos mais conhecidos e averiguar as preferências dos professores de artes. No final da lista havia um espaço onde poderiam acrescentar algum desenho que, por ventura, não constasse ali.

A Tabela 16 mostra que os desenhos animados “Popeye”, “Pica-Pau”, “Tom e Jerry”, “Os Simpsons”, “He-man”, “Papa Léguas” e “Zé Colméia” são conhecidos por todos os professores de artes envolvidos na pesquisa. Seguidos por “Tartarugas Ninja”, “Scooby Doo”, “Piu Piu e Frajola” e “Os Flintstones”. Alguns não foram lembrados pelos docentes.

Tabela 16 - Desenhos animados mais conhecidos pelos professores de Artes

Desenhos mais conhecidos pelos professores de artes	Total de professores
Popeye, Pica Pau, Tom e Jerry, Os Simpsons, He-Man, Papa Léguas, Zé Colméia	10
Tartarugas Ninja, Scooby Doo, Piu Piu e Frajola, Os Flintstones	9
Thundercats, Ursinhos Carinhosos, Pokémon, Luluzinha, Capitão Caverna, Os Smurfs, Pantera cor de rosa	8
Pernalonga, Liga da justiça, Duck Tales, Cavaleiros do Zodíaco, Bob Esponja	7
Formiga Atômica, Faísca e Fumaça, Os Caça fantasmas, Inspetor Bugiganga	6
Manda Chuva, Snoopy, Os Jetsons, Meninas superpoderosas, Gato Félix, She-Ra, Bob Pai e Bob Filho, Corrida Maluca	
Caverna do Dragão, Dragon Ball Z, Cavalo de Fogo	5
Olho vivo e Faro fino, Wallygator, Digimon, Supermouse, Dênis O Pimentinha, Bem 10, X-man, Riquinho Rico	4
Punk, Alf, Ursinhos Gummy, Dora, 3 Espiãs demais, Peppa Pig	3
Bana e Flapi, Doug, Poples, Capitão Planeta, Snorkels, Os Anjinhos, Pink e Cérebro	2
Ricochete e Blau Blau, Arthur, Os Herculóides	
Turma da Pesada, Looney Tunes, Wuzzles, Coragem O cão covarde, Hey Arnold, Kim Possible, Os Impossíveis	1
As 3 irmãs, Animaniacs, Bel e Sebastião, Tiny Toon, Cailou	0
A nossa turma, Du, Dudu e Edu, Johny Bravo	

Fonte: Dados do estudo

Já a Tabela 17 traz a preferência dos professores em relação a esses desenhos. “Pica-Pau”, “Tom e Jerry”, “Zé Colméia”, “Popeye”, “Os Flintstones” e “Caverna do dragão”, “He-man” e alguns outros foram apontados como os melhores. Constam na lista de preferidos, “Bob Esponja”, “Os Simpsons”, “Cavalo de fogo” e outros. Os que não foram apontados como favoritos, não constam na lista. O fato é que, em se tratando de desenhos animados, cada um tem seus prediletos. Interessante perceber que alguns desenhos, de minha preferência, que contavam as melhores histórias, que tocavam as melhores músicas, os mais divertidos, os mais criativos, coloridos e atraentes, não estão necessariamente no topo da lista dos entrevistados, como “*Thundercats*”, “Cavalo de Fogo”, “Turma da pesada”, “Ursinhos Gummy”, “Cavaleiros do Zodíaco”. Mas como não??? “A nossa turma”, por exemplo, nem sequer foi reconhecida pelos docentes. Me consola ver “Pica-Pau” e “Caverna do Dragão” entre os mais votados.

Tabela 17 - Desenhos animados preferidos pelos professores de Artes

Desenhos preferidos pelos professores de artes	Total de professores
Pica-Pau	8
Tom e Jerry	7
Zé Colméia, Popeye, Os Flintstones	6
Caverna do Dragão	5
He-Man, Pantera cor de rosa	4
Faísca e Fumaça, Papa Léguas, Scooby Doo, Piu Piu e Frajola, She-Ra	3
Tartarugas Ninja, Manda Chuva, Pokémon, Snoopy, Capitão Caverna, Liga da justiça, Pernalonga, Bob Esponja, Os Simpsons, As Três Espiãs demais, Os Herculóides, Corrida Maluca	2
Ursinhos carinhosos, Punk, Thundercats, Bana e Flapi, Os Smurfs, Os Anjinhos, Olho Vivo e Faro Fino, , Dragon Ball Z, Os jetsons, Riquinho Rico, Cavalo de fogo Meninas Superpoderosas, Dora, Peppa Pig, Luluzinha	1

Fonte: Dados do estudo

Como pode, alguém, não vibrar, se empolgar, quando Lion (líder dos “*Thundercats*”) ergue sua “espada justiceira” e convoca seus companheiros felinos do planeta Thundera para lutarem contra a “forma decadente” transmutada em Mumm Rá – o “de vida eterna”? Ou quando a Princesa Sara cavalga com seu “Cavalo de Fogo” através do portal mágico de Dar-Shan, para impedir que a megera Diabolyne e seus espectros dominem o reino? Ou quando os jovens Cavaleiros do Zodíaco despertam seus cosmos e, vestidos de suas armaduras de bronze ou de ouro, golpeiam os inimigos que põem em risco a paz no Santuário grego? Qual criança não sonha em viver nas mansões luxuosas e passear com a turminha em Limusines com piscinas em Beverly Hills? Saltar com o suco de frutas Gummy dos ursinhos? Lutar contra dragões em suas cavernas? Voar em cavalos alados? Transformar-se, desaparecer, acabar com o “mal” com um simples toque em um botão, em um relógio ou em um batom?

Enfim... as divergências de opiniões tornam a pesquisa ainda mais instigante e desafiadora, à medida que ajudam a compreender o que torna um desenho mais atrativo do que outro, que elementos se destacam nesse tipo de produção, que histórias são contadas nas narrativas, de que e de quem falam, quais são os personagens preferidos, como e se os desenhos influenciam no cotidiano dessas pessoas. Para os professores, antigos telespectadores, hoje adultos, trabalhadores, alguns responsáveis pela família, o que ficou desses desenhos? Quais suas memórias? Aprenderam alguma coisa com eles? Deixaram-se influenciar por algum desenho, em termos de valores, comportamento, brincadeiras ou hábitos? Indicaria algum desenho para seus alunos, parentes, filhos? Está preparado para mediar na escola ou mesmo em casa? Estaria disposto a desenvolver o trabalho em sala de aula a partir dos desenhos animados?

Traçar o perfil dos professores serviu para conhecer um pouco do ensino de Artes Visuais nas escolas municipais de Santa Rita, identificar lacunas e dificuldades, verificar como se exerce a docência nesse campo de estudo nessa localidade. Os questionários aplicados serviram para apresentar dados relevantes sobre relação “professor x desenho animado”, além de conhecer suas preferências. A realização das entrevistas com alguns docentes ajudou a aprofundar algumas questões e a verificar o quão importante essa produção é para eles.

4.1.2 Os estudantes do 7º ano

Um dos objetivos da pesquisa é traçar o perfil dos estudantes de Artes do 7º ano do ensino fundamental da rede municipal na zona urbana de Santa Rita/PB. Por se tratar de um universo relativamente extenso, definiu-se como amostra uma turma de 7º ano de cada escola. Uma vez definido o instrumento para esta etapa da pesquisa (questionário), optamos por realizar um pré-teste, em uma turma de 7º ano, a fim de detectar possíveis falhas nas questões.

O pré-teste foi realizado no ano letivo de 2018, no turno da manhã, no horário reservado para a aula de Artes, na Escola Municipal Flávio Ribeiro Coutinho (Centro de Santa Rita/PB) e durou cerca de 1 hora. Participaram dessa etapa 16 estudantes que, informaram dados gerais como nome, idade, bairro e cidade onde moram, nomes dos pais e quantidade de irmãos. O pré-teste indicou que a faixa etária dos estudantes daquela turma era de 12 a 17 anos de idade e que a maioria reside com os pais em bairros próximos da escola. A Tabela 18 apresenta alguns dados a respeito das turmas participantes, o bairro onde as escolas estão localizadas, a quantidade de alunos por sala, a faixa etária e o turno em que ocorrem as aulas de Artes.

Tabela 18 - Quantidade de alunos por turma

Escola	Bairro	Qtde/alunos	Faixa etária	Turno
1. EMEF Monsenhor Rafael de Barros	Centro	18	11 a 14 anos	Tarde
2. EMEF Gov. Flávio Riibeiro Coutinho	Centro	12	11 a 13 anos	Manhã
3. EMEF Índio Piragibe	Bairro Popular	8	12 a 13 anos	Manhã
4. EMEF Antonio Ferreira Nunes	Bairro Popular	16	12 a 16 anos	Tarde
5. EMEF Francisco Marques da Fonseca	Várzea Nova	20	11 a 12 anos	Manhã
6. EMEF Prof. Carlos Arnóbio Maroja Di Pace	Várzea Nova	38	11 a 12 anos	Tarde
7. EMEF Estévão José Carneiro da Cunha	Várzea Nova	11	12 a 17 anos	Manhã
8. EMEF Anibal Limeira	Tibiri II	24	11 a 16 anos	Tarde
9. EMEF Dr. Odilon Ribeiro Coutinho	Tibiri II	24	11 a 16 anos	Tarde
10. EMEF Flávio Maroja Filho	Tibiri II	32	13 a 15 anos	Tarde
11. EMEF Dr. Antonio Pereira de Almeida	Marcos Moura	22	12 a 14 anos	Manhã
12. EMEF Deputado Egídio Madruga	Marcos Moura	23	12 a 15 anos	Manhã
13. EMEF Manoel Faustino de Mendonça	Heitel Santiago	39	11 a 13 anos	Tarde

Fonte: Dados do estudo

O pré-teste indicou também que quase todos os alunos possuem aparelho celular e televisão em casa e que acessam a *internet* principalmente pelo *smartphone*. “Mexer” no celular é um dos passatempos preferidos por essa turma, que também gosta de ouvir música e assistir TV. Costumam assistir a filmes, séries, novelas e desenhos animados, pelo celular ou pela televisão. Aqui já se constata a presença dos desenhos animados no cotidiano de alguns estudantes, pois metade dos respondentes afirmaram se tratar do tipo de programação que mais lhe agrada. Revelou, ainda, que pintura e leitura são as atividades mais comuns nas aulas de artes, que as imagens exibidas pelos professores são geralmente impressas em papel e apresentam quase sempre obras de artes e artistas. Segundo os alunos, os professores não costumam utilizar equipamentos tecnológicos como TV e *data show*. Os estudantes apontaram alguns temas/assuntos de interesse para serem tratados nas aulas: artistas/obras, filmes/séries, celulares, comida e desenhos animados. Sobre este último, a maioria concorda que eles divertem, ajudam a passar o tempo e também ensinam. Todos declararam que costumam ou costumavam assistir desenhos animados, principalmente por meio da TV ou *smartphone*. Ao final desta etapa, verificou-se que as perguntas foram claras, objetivas e não causaram dúvida ou desentendimento. Deu-se prosseguimento ao trabalho, aplicando-se esse mesmo questionário junto a uma turma de 7º ano de cada escola participante da pesquisa.

Para conhecer o perfil dos estudantes de Artes, questionamos sobre hábitos, família e suas impressões sobre as aulas de artes. Participaram desta etapa da pesquisa 287 estudantes de 7º anos de 13 escolas municipais de Santa Rita/PB.

Em um primeiro momento, informaram dados gerais: nome, idade, bairro e cidade onde moram, nomes dos pais e quantidade de irmãos. A faixa etária situa-se entre 11 e 17 anos de idade. A maioria mora com os pais e reside em bairros próximos das suas escolas e algumas famílias constituem-se de até 11 pessoas. A fim de buscar pistas sobre a relação desses estudantes com os dispositivos tecnológicos, perguntou-se sobre os aparelhos que possuem em casa e sobre a via de acesso à *internet*. Televisão e aparelho celular quase todos possuem. Grande parte possui aparelho de som e aparelho de dvd/cd. Menos da metade possui computador ou *tablet* em casa. Do total de 287 estudantes, apenas 10 não tem acesso à *internet*. E o acesso à rede se dá principalmente em casa ou pelo *smartphone*, ou via *wi fi* de terceiros (amigos, estabelecimentos, etc.). Esses resultados constam nas tabelas 19 e 20.

Tabela 19 - Aparelhos em casa

Aparelhos	Total de estudantes
TV	272
Celular	265
Aparelho de som	179
Aparelho dvd/cd	159
Computador	73
Tablet	62

Fonte: Dados do estudo

Tabela 20 - Via de acesso à internet

Via de acesso à internet	Total de estudantes
Casa	214
Celular/smartphone	92
Wi fi de terceiros	54
Lan house	12

Fonte: Dados do estudo

No tempo livre, os estudantes costumam “mexer no celular”, assistir TV, ouvir música, conversar, jogar no PC/celular, brincar (Tabela 21).

Há alguns anos atrás, quando não se tinha essa opção - mexer no celular, era comum as crianças brincarem nas ruas, conversarem mais, interagirem. Hoje em dia as relações sociais mudaram e essa interação está se dando mais no meio virtual, por meio de aplicativos.

Tabela 21 - O que fazem no tempo livre

Atividade	Total de estudantes
mexer no celular	211
assistir TV	173
ouvir música	160
conversar	135
jogar no PC/celular	129
brincar	128
dançar	103
praticar esportes	99
estudar	76
ler	66
Outros	24

Fonte: Dados do estudo

Para Sala e Chalezquer (2009), junto com a televisão, o celular é a tecnologia mais difundida entre as crianças e jovens. É mais do que um aparelho para fazer ligações, recebê-las ou enviar mensagens, é considerado por muitos um elemento básico de identidade. O advento da televisão digital permitiu a interatividade do sistema com o telespectador, que passa a ter uma atitude ativa frente à programação. A TV digital é uma plataforma de comunicação que baseia-se em tecnologia digital para transmitir sinais. O telespectador ganhou em qualidade de áudio e vídeo, aumento da quantidade de programas e novas oportunidades de serviços. Tal como os *smartphones*, permite-se a navegação na *Internet*, o que possibilita a escolha em um leque imenso de canais a disposição, além da oportunidade de interatividade.

De acordo com Coelho e Dias (2013), a criança escolhe o que quer assistir na televisão (e no *smartphone*), aprende o que quer aprender e tira as próprias conclusões. Ao visitar a televisão (e o *smartphone*) como um espaço, ela passa a decidir sobre suas próprias ações, tem autonomia para mudar o canal e selecionar seus programas. Individualmente, faz suas escolhas e, conseqüentemente, constrói sua subjetividade. As autoras ressaltam que a programação da TV é planejada para atingir determinados objetivos, mas não obriga ninguém a aceitar e concordar com o que é exibido.

A respeito do tipo de programação preferido na TV ou no *smartphone*, a maioria apontou para filme, série, novela e desenho animado. Aqui, percebe-se a presença dos desenhos animados no cotidiano de alguns estudantes, pois quase 50% dos respondentes afirmou se tratar da programação que mais lhe agrada (Tabela 22).

Perguntou-se aos estudantes se o(a) professor(a) de Artes costuma usar imagens nas aulas - 235 afirmaram que sim e 52 disseram que não. Informaram tratar-se principalmente de imagens de obras de artes, de artistas, de cenas do cotidiano e notícias. Sobre o dispositivo utilizado, 215 afirmaram que são exibidas em papel e 36 estudantes informaram que as imagens são apresentadas por meio de *smartphone*. Poucos citaram computador, *data show* e TV/DVD. Ambos os grupos concordam que imagens são exibidas nas aulas de artes, mas discordam sobre o meio de apresentação delas. Alguns estudantes afirmam que não se utiliza dispositivos tecnológicos nas aulas, enquanto parte dos docentes declara que, apesar da dificuldade em reservar equipamentos, costumam exibir imagens de desenhos animados, documentários, propagandas, trechos de filmes e vídeos da *internet*, para reforçar conteúdos ou incrementar a aula.

A tabela 23 aponta para as atividades promovidas nas aulas de Artes na rede municipal de Santa Rita/PB. Desenho livre, pintura e cópia de texto foram as mais citadas, seguidas por conversa, leitura de texto, leitura de imagens e recorte/colagem. Nos apontamentos dos estudantes, percebe-se que, no geral, os docentes se utilizam de práticas bastante tradicionais, contudo, não foi apurado se essas

Tabela 22 - Tipo de programação preferida

Tipo de programação	Total de estudantes
Filme	222
Série	186
Novela	159
Desenho animado	119
Animais	85
<i>Reality show</i>	42
Show <i>musical</i>	41
Culinária	39
Telejornais	37
Missa	17
Auditório	17
Outros	00

Fonte: Dados do estudo

Tabela 23 - Atividades nas aulas de Artes

Atividades	Total de estudantes
desenho livre	192
pintura	170
cópia de texto	118
conversa	109
leitura de texto	104
leitura de imagens	91
recorte/colagem	73
música	70
teatro	65
jogos	52
dança	49
releituras	44
assistir vídeo	32
modelagem	18
outros	0

Fonte: Dados do estudo

atividades buscam promover o diálogo e a reflexão acerca do assunto em pauta, ou resumem-se ao “fazer por fazer”.

Segundo Moran (2009), pode-se transformar o processo ensino-aprendizagem em algo mais prazeroso. Quando o estudante participa na aquisição do saber, o papel do docente será ajudar a interpretar, relacionar e contextualizar os dados de investigação, buscados também por iniciativa do educando. Sobre os temas/assuntos que gostariam de tratar nas aulas de artes, a maioria dos estudantes apontou para músicas, celulares, filmes/séries, jogos (celular ou internet), esportes e desenhos animados. Novamente o desenho animado aparece, agora como um dos assuntos de interesse das turmas. Contudo, outros

assuntos que interessam aos estudantes do 7º ano (Tabela 24). Grande parte dos estudantes acha que os desenhos divertem, ajudam a passar o tempo e ainda ensinam (Tabela 25). A grande maioria - 219 estudantes - afirmou que nunca discutiu sobre esse tema. E dos 68 que disseram que já discutiram, apenas nove alunos não gostaram da forma como o trabalho com desenhos foi feito. Quase todos (277 respondentes) afirmaram que costumavam assistir esse tipo de produção quando crianças, normalmente por meio da TV. Atualmente, a maioria mantém esse hábito, principalmente por meio da TV e *smartphone*. A Tabela 26 indica que 44, dos 287 alunos não assistem mais aos desenhos animados.

Tabela 24 - Temas/assuntos preferidos

Temas/assuntos	Total de estudantes
músicas	167
celulares	137
filmes/séries	136
jogos (cel/net)	130
esportes	108
desenhos animados	103
natureza	94
comida	90
artistas/obras	71
animais	71
HQ's	54
novelas	50
família/amigos	44
problemas sociais	43
moda	39
religião	27
Outros	0

Fonte: Dados do estudo

Tabela 25 - Função dos desenhos animados

Função dos desenhos	Total de estudantes
Divertem	197
Ajudam a passar o tempo	174
Ensinam	95
Estimulam o consumo	24
Nenhum	12

Fonte: Dados do estudo

Tabela 26 - Meios de transmissão dos desenhos animados

Meio de transmissão	Assistiam	Assistem
TV	252	212
<i>smartphone</i>	40	87
computador	31	40
<i>tablet</i>	24	33
Não assistia ou não assistem	10	44

Fonte: Dados do estudo

Na última parte do questionário: “Recordar é viver! Conhece os desenhos animados?”, os estudantes assinalaram os desenhos animados dos quais se recordavam e em seguida marcaram os 10 desenhos preferidos. A lista foi a mesma apresentada aos professores, com 77 imagens de desenhos que foram (ou são) exibidos pela TV, em épocas distintas. Também poderiam, ao final, acrescentar algum desenho, caso não constasse na relação. O objetivo era verificar quais os desenhos mais conhecidos e averiguar as preferências das turmas, que totalizaram 287 alunos.

Os questionários respondidos pelos estudantes do 7º ano indicam que “Pica-Pau”, “Tom e Jerry”, “Scooby Doo” e “Os Simpsons”, “Tartarugas Ninja”, “Popeye” e “Bob Esponja” são os desenhos animados mais conhecidos pelos estudantes. Alguns alunos recordaram de outros, além daqueles apresentados na lista – “Lilo e Stitch”, “Shime e Chai”, “Jorge o Curioso”, “Moranguinho”, “Mickey Mouse”, “Turma da Mônica” e “Naruto”. Sobre os preferidos, os desenhos “Pica-Pau”, “Tom e Jerry”, “Scooby-Doo”, “Tartarugas Ninja” e “Os Simpsons” estão no topo da lista. São, portanto, os melhores desenhos animados, de acordo com os estudantes. As Tabelas e 27 e 28 apresentam uma síntese desses resultados.

Tabela 27 - Desenhos animados mais conhecidos pelos estudantes de Artes do 7º ano

<i>Desenhos conhecidos</i>	<i>Total</i>	<i>Desenhos conhecidos</i>	<i>Total</i>	<i>Desenhos conhecidos</i>	<i>Total</i>
Pica-pau	283	He-man	150	Tiny Toon	62
Tom e Jerry	253	Inspetor Bugiganga	144	Kim Possible	59
Scooby-Doo	253	Hey Arnold	143	Digimon	58
Os Simpsons	253	X-man	130	Caça Fantasmas	57
Tartarugas Ninja	252	Os Anjinhos	127	Manda Chuva	57
Popeye	249	Cavaleiros do Zodíaco	126	Faísca e Fumaça	55
Bob Esponja	244	Snoopy	120	Ricochete e Blau Blau	51
Os Smorfs	242	Capitão Caverna	118	Formiga Atômica	50
Pernalonga	231	Dênis O Pimentinha	118	Du, Dudu e Edu	47
Pantera cor de rosa	227	Doug	110	Snorkels	41
Liga da Justiça	223	Riquinho Rico	110	Os Impossíveis	39
Pokémon	214	Gato Félix	101	Turma da Pesada	37
Dragon Ball	211	Arthur	100	Bana e Flapi	35
Zé Colméia	209	Ursinhos Carinhosos	92	Capitão Planeta	35
Os Flintstones	199	Olho vivo e Faro Fino	86	Animaníacs	34
Duck Tales	196	Luluzinha	86	Super mouse	33
Bem 10	195	Coragem, o cão covarde	85	Os Herculóides	33
Piu Piu e Frajola	191	Pink e Cérebro	85	Bel e Sebastião	23
Meninas Superpoderosas	190	Bob Pai e Bob Filho	81	Punk	21
Dora	187	Os Jetsons	79	Ursinhos Gummy	21
Peppa Pig	183	Wally Gator	78	As 3 Irmãs	19
Papa Léguas	181	Cavalo de Fogo	78	Alf	19
As 3 Espiãs demais	169	Thunder Cats	74	A Nossa Turma	19
Caverna do dragão	168	Johny Bravo	73	Poples	18
Corrida Maluca	155	Cailou	69	Wuzzles	16
Looney Tunes	151	She-ra	63		

Fonte: Dados do estudo

Tabela 28 - Desenhos preferidos pelos estudantes de Artes do 7º ano

<i>Desenhos preferidos</i>	<i>Total</i>	<i>Desenhos preferidos</i>	<i>Total</i>	<i>Desenhos preferidos</i>	<i>Total</i>
Pica-pau	208	Doug	31	Os Jetsons	7
Tom e Jerry	177	Peppa Pig	31	Arthur	7
Scooby-Doo	154	X-man	28	Bob Pai e Bob Filho	7
Tartarugas Ninja	149	Corrida Maluca	26	Manda Chuva	6
Os Simpsons	138	Os Anjinhos	24	Super mouse	6
Popeye	127	Coragem, o cão covarde	24	Faísca e Fumaça	5
Os Smorfs	114	Piu Piu e Frajola	23	Animaniacs	5
Bob Esponja	114	Hey Arnold	23	Wally Gator	5
Dragon Ball	108	Ursinhos Carinhosos	22	Tiny Toon	5
Pokémon	92	Dênis O Pimentinha	22	Du, Dudu e Edu	5
Pantera cor de rosa	80	Capitão Caverna	21	Kim Possible	5
Liga da Justiça	67	Thunder Cats	20	Bel e Sebastião	4
Papa Léguas	64	Digimon	20	Bana e Flapi	4
Zé Colméia	64	Snoopy	16	Olho vivo e Faro Fino	4
Bem 10	64	Cavalo de Fogo	16	Os Herculóides	4
Duck Tales	61	She-ra	16	Punk	3
Pernalonga	60	Cailou	15	Os Impossíveis	3
Cavaleiros do Zodíaco	55	Gato Félix	15	As 3 Irmãs	2
Caverna do dragão	53	Luluzinha	14	Poples	1
Dora	47	Johny Bravo	12	Alf	1
Meninas Superpoderosas	47	Riquinho Rico	12	Wuzzles	1
Os Flinstones	47	Caça Fantasmas	11	A Nossa Turma	1
Inspetor Bugiganga	45	Turma da pesada	11	Capitão Planeta	1
As 3 espíãs demais	44	Pink e Cérebro	11	Ricochete e Blau Blau	1
Looney Tunes	43	Snorkels	9	Ursinhos Gummy	0
He-ma	41	Formiga Atômica	7		

Fonte: Dados do estudo

Comparando-se então as Tabelas 17 (*Desenhos animados preferidos pelos professores de Artes*) e 28 (*Desenhos preferidos pelos estudantes de Artes do 7º ano*), conclui-se cada grupo têm suas preferências em relação aos desenhos e que adultos e crianças, neste caso compartilham de algumas preferências. Na Tabela 29, é possível observar essas semelhanças.

A coluna que se refere aos professores apresenta 13 desenhos, visto que os últimos cinco apontados (“Papa Léguas”, “Faísca e Fumaça”, “Scooby-Doo”, “Piu Piu e Frajola”, e “She-ra”) obtiveram a mesma quantidade de votos, ou seja, são os preferidos de três, dos 10 professores. Já a segunda coluna, apresenta os 10 desenhos prediletos dos estudantes. Dessa forma, apresentam-se em

Tabela 29 - Comparativo - desenhos preferidos

Professores de artes	Estudantes do 7º ano
Pica Pau	Pica Pau
Tom e Jerry	Tom e Jerry
Zé Colméia	Scooby-Doo
Popeye	Tartarugas Ninja
Os Flinstones	Os Simpsons
Caverna do Dragão	Popeye
He-man	Os Smurfs
Pantera cor de rosa	Bob Esponja
Papa Léguas	Dragon Ball
Faísca e Fumaça	Pokémon
Scooby-Doo	
Piu Piu e Frajola	
She-ra	

Fonte: Dados do estudo

comum às duas listas, os desenhos animados: “Pica Pau”, “Tom e Jerry”, “Popeye” e “Scooby-Doo”. São estes, portanto, que servem de mote para as discussões com grupo focal.

Essa parte final do questionário foi igualmente planejada para os dois grupos de respondentes (professores e estudantes), pois o objetivo era averiguar quais são os 10 desenhos preferidos na opinião dos grupos, fazer um comparativo e assim partir para a próxima etapa da pesquisa – grupo focal.

Dito isto, vários questionamentos surgem e o primeiro é: “por que?”. Por qual(is) motivo(s) esses desenhos aparecem nas duas listas? Girardello (1999) ressalta que as crianças preferem geralmente programas infantis que dispõem principalmente de uma qualidade de som e de uma imagem com cores e movimentos bem definidos. Mas será que somente isso justifica a audiência dos desenhos animados? Será que isso basta ao público? Tenho outras indagações: O que têm (se têm) em comum esses desenhos? Do que eles tratam? O que fazem os personagens? O que mais atrai o olhar dos espectadores? Quais questões sociais podem ser abordadas a partir de suas narrativas? Como desenvolver o trabalho nas aulas de Artes Visuais a partir dos desenhos?

Considerando as preferências dos dois grupos, buscamos algumas dessas respostas.

4.2 HISTÓRIAS CONTADAS OU IDEIAS OCULTADAS?

De acordo com Flexa (2018), o desenho animado pode servir ao entretenimento, à educação, ao comércio, à propagação de mensagens ideológicas. Pode ser um instrumento lúdico e pedagógico ou um meio para divulgação de mensagens subliminares, isto é, que não deve ser percebida conscientemente pelo telespectador. Para ela, o desenho traz a concepção do seu criador – ideologia, cultura, história, educação, informação. O não exercício do pensamento leva o indivíduo a consumir uma mensagem pronta, dada por quem cria e produz o desenho.

As mensagens - ideias, conceitos e valores, nem sempre estão claros nas histórias dos desenhos animados. Estão nas entrelinhas, encobertas por uma fala ou ação dos personagens, escondidas, ocultadas. E não por acaso isso é feito. Há um jogo de interesses, especialmente por parte da indústria cultural que, segundo Adorno (2002), induz o consumidor de forma tão sutil, que seus produtos são consumidos em estado de distração. A indústria cultural faz parte do sistema capitalista, traz informações e entretenimento. Tudo o que se relaciona à comunicação de massa pertence, de alguma forma, à indústria cultural. “A indústria cultural parece homogeneizar a vida e visão do mundo das diversas populações” (SANTOS, 2005, p.67).

No caso do desenho animado, ele “invade a vida das crianças, muitas vezes, como isca para o consumo, sem que a preocupação com o entretenimento sadio ou com a educação estejam presentes”. (FLEXA, 2018 p.123)

Existem várias maneiras de se contar uma história infantil - pode ser a partir de uma lenda, fábula ou conto de fadas. Para cada estilo, existe uma diferença. Muitas histórias têm cunho moral, instigando o imaginário infantil. Os contos de fadas, por exemplo, são narrativas de fácil memorização. São histórias imaginárias de personagens encantados, que vivem em reinos distantes (SILVA; GOMES, 2009). Já as fábulas, são histórias curtas, geralmente narradas por animais que falam e agem com características semelhantes à dos humanos e sustentam o diálogo em prosa, verso ou em forma descritiva. Além disso, a conclusão é sempre dotada de um sentido e de um ensinamento moral (DANNEMANN, 2007).

Para Eisner (2005), “contar histórias” é um desejo antigo da humanidade. As imagens contam histórias e por isso precisamos decifrá-las. Cada um, ao ver uma representação, cria uma nova história. No âmbito da representação, Amaral (2007) aponta que, em todos os tempos e culturas, o homem sempre buscou reproduzir sua imagem, através de simulacros estáticos (em barro, madeira, metal, pintura ou fotografia), ou em movimento (figuras bidimensionais do teatro de sombras, bonecos tridimensionais, robôs ou através de imagens criadas por meio de técnicas cinematográficas, TV, vídeo ou computador). “É contando histórias, nossas próprias histórias, o que nos acontece e o sentido que damos ao que nos acontece, que nos damos à nós próprios uma identidade no tempo”. (LARROSA, 1994, p.69)

Para Dannemann (2007), as histórias, além de ajudar o desenvolvimento do imaginário infantil, podem ser usadas como jogo de raciocínio. O objetivo desse tipo de jogo é o aprendizado, com cunho de moralidade, sobressaindo a fraqueza sobre a força, a bondade sobre a astúcia e a derrota de presunçosos. Outra forma de desenvolver o imaginário – trata-se de uma prática comum na infância - é a imitação. Para Piaget (1978), a imitação é uma das ações infantis que mais desenvolve a inteligência e a aquisição de novas aprendizagens. Através da imitação, a criança reconstrói internamente o que apreendeu nas mensagens vistas nos episódios e, conseqüentemente, elabora suas representações e visões de mundo. Para Vygotsky (1996), através da imitação e do faz de conta, é possível reconstruir internamente aquilo que é observado externamente. Imitando, as crianças superam seus limites, pois a imitação é um instrumento de reconstrução.

De acordo com Coelho e Dias (2013), ao imitar, a criança apreende as representações e dá significados às ações e às atitudes do personagem. Contudo, ao assistir aos desenhos, não está preocupada em analisar, julgar ou classificar em certo ou errado o que vê na TV. Seus

interesses em assistir desenhos são outros. Elas querem diversão. Nesse sentido, é necessário fazer uma nova leitura da cultura midiática no imaginário infantil para buscarmos possibilidades de mediação e intervenção educativa.

Para Adorno (2002), a mídia exerce papel importante na formação da identidade do indivíduo, haja vista que os meios de comunicação estão presentes no cotidiano, seja em desenhos animados, revistas, rádio, jogos eletrônicos, televisão, etc. Tal fato já justifica a urgência de uma conscientização em torno da tríade indústria cultural x mídias x educação.

A imagem em movimento faz parte da cultura contemporânea. E histórias não se contam apenas por meio de fábulas ou contos de fadas. Os desenhos animados também são uma forma de contar histórias. Falam de amizade, de família, de aventuras, de infância, de esportes, da natureza e de violência, consumo, sexualidade, moda, adolescência, infância, política, luta, guerra, escola, sociedade, etc. Mas será que os estudantes estão atentos à essas questões? Conseguem identificar esses temas nos seus desenhos preferidos? Como essas produções falam do cotidiano dos alunos da rede municipal de Santa Rita/PB?

É reconhecida a importância da animação brasileira e seu crescente espaço no contexto sócio educacional no país. As animações nacionais, com certeza têm muito a contribuir na discussão em torno de muitas dessas temáticas e da sociedade como um todo. Porém o foco do trabalho não recai sobre esse tipo produção. Tampouco se almeja uma análise formal dos desenhos animados, fílmica ou de conteúdo. Os desenhos seriados televisivos – mote da pesquisa – marcaram uma geração (adultos hoje), mas também fazem parte do imaginário de adolescentes e crianças que encontraram nas novas mídias (*smartphones, tablete*) e na *internet*, a possibilidade de “voltar ao passado” e se deliciar com personagens e histórias inesquecíveis, muitas vezes (re)contadas por seus pais, mães, familiares e amigos. Esses desenhos, são carregados de mensagens, ideias e ensinamentos e, também por esse motivo, moveram as discussões com o grupo focal. A escolha dos desenhos animados para a discussão com o grupo pautou-se nas preferências dos professores e estudantes participantes da pesquisa - ScoobyDoo, Tom e Jerry, Popeye e Pica Pau. E os episódios ou cenas selecionadas possibilitam elencar questões pertinentes à sociedade - antiga e atual.

Os encontros com grupo focal foram realizados na E.M.E.F. Índio Piragibe, Bairro Popular, zona urbana de Santa Rita/PB. Foram dois encontros no total, cada um com duração de 2h30min e intervalos de 10 minutos a cada uma hora. Os participantes puderam rever alguns trechos de episódios de desenhos animados, analisar algumas imagens e refletir sobre as mensagens veiculadas. Puderam ainda expor suas opiniões em relação à temática da pesquisa, ao ensino de Artes e à sociedade na qual estão inseridos. A discussão foi guiada por um roteiro

de perguntas (ver Apêndice) e enfatizou algumas categorias/temas, como consumo, violência, corpo ideal e tecnologia, relacionando-as às referidas produções, a fim de embasar o debate e também fazer um recorte, frente à grande variedade de temas e encaminhamentos possíveis. Todas as cenas (imagens fixas) e trechos de episódios (imagens em movimento) dos desenhos apresentados retratam o cotidiano, os costumes, a sociedade de uma época. E confirmam que as ideias, valores e ensinamentos, muitas vezes ocultados, acabam revelando-se, quando se “treina” o olhar, quando se pensa sobre o que se vê, quando se exerce a criticidade e não passividade frente às imagens. As discussões durante os encontros giraram em torno de alguns eixos: O que eu penso sobre os desenhos animados?; O que os desenhos falam de mim?; O que os desenhos falam para mim?; O que os desenhos podem fazer?

4.2.1 O que eu penso sobre os desenhos animados?

Ao assistirem algumas aberturas de desenhos animados, os estudantes foram lembrando personagens e expressando palavras como felicidade, animação, interesse, diversão, alegria e saudade. O grupo afirmou que ainda costuma assistir desenhos e compartilha do pensamento que eles divertem, mas também ensinam. Expressaram suas opiniões:

(Capitão América): Quase não passa mais desenhos na televisão

(Jerry): O mercado quer agradar as crianças

(Poly): As imagens dos desenhos atuais são melhores.

(Homem de Ferro): Os desenhos atuais são mais divertidos.

Para Silva e Gomes (2009), a leitura de um filme contém vários aspectos a serem analisados. Há um conjunto de signos que influenciam a percepção humana: o figurino, a música de fundo, o local da história fílmica, a cultura do povo analisado, os cenários e as ideologias. Os professores entrevistados comentaram sobre o que chama mais atenção nos desenhos animados seriados da TV:

(Profª Lisa): Gosto das histórias, efeitos visuais e sonoros.

(Profª Mônica): Chama a atenção: o dinamismo, o movimento, as cores e as formas.

Elencamos alguns elementos para que os estudantes discorressem sobre as mudanças e melhorias nos desenhos animados – cenários, personagens e histórias.



Figura 21 - Cenários de desenhos animados

Cenários são muito explorados nessas produções e vão desde planetas, florestas, fundo do mar, castelos, espaço sideral, à shopping centers, clubes, laboratórios, residências, escolas. Reconheceram alguns, exibidos em *data show*, a exemplo da Floresta do Sussurro de “She-Ra”, o Parque de “A Caverna do dragão”, as casas dos “Flinstones”, o Castelo de Grayskull de “He-Man”. Para os estudantes, há uma infinidade de possibilidades de locais que podem servir de cenário e, hoje em dia, é muito mais comum encontrar histórias que se passam em cidades, parques, praças, casas e escolas – cenários que retratam a realidade em que vivem.

Quanto aos personagens, podem ser pessoas, animais, robôs, monstros e até alienígenas. O grupo chamou a atenção para as mudanças nas expressões faciais dos personagens, para a capacidade de movimentação e rapidez dos gestos – mudanças perceptíveis em produções mais recentes. Atualmente, eles correm, saltam, lutam, dançam, mastigam. Percebem claramente isso quando comparam uma luta no desenho “He-Man” e outra no desenho “Dragon Ball”. Comentaram que no primeiro, há poucos e curtos movimentos, além da pouca expressividade nos rostos dos lutadores e espectadores. Enquanto no segundo, traços indicam movimento, a explosão de cores reforça o impacto do golpe, as expressões faciais demonstram a agressividade dos personagens, até os espectadores da luta tem expressões marcantes, de

espanto e apreensão. Os estudantes compreendem que as expressões faciais dos personagens estão sincronizadas com as falas, gestos e ações na cena.



Figura 22 - Expressões faciais e movimentos de personagens – mudanças nos desenhos

Um aluno destacou o pouco movimento da boca de alguns personagens.

(Jerry): Há um tempo atrás, os bonecos se mexiam pouco, eram duros (...) quase não abriam a boca para falar.

Scooby-Doo foi outro desenho usado para exemplificar as diversas expressões utilizadas, a exemplo de medo, espanto, alegria e curiosidade.



Figura 23 - Expressões faciais no desenho Scooby-Doo

No que tange as histórias, inúmeros são os temas abordados – violência, família, amizade, riqueza, luta, meio ambiente. Apesar de algumas apresentarem uma proposta mais, “irreal”, com cenários mirabolantes, lugares encantados, personagens mágicos, muitos desenhos retratam o cotidiano, lugares, pessoas e acontecimentos “reais”. Contudo, a aproximação com a realidade não define o aspecto educativo de um desenho. Pelo contrário, há muitas histórias “fantasiosas” que podem contribuir mais ao desenvolvimento cognitivo infantil, do que histórias demasiadamente realistas. Vai depender da intenção do produtor e da percepção do telespectador.

4.2.2 O que os desenhos falam de mim?

A exibição de imagens da Arte (pinturas) e da publicidade (propagandas) em *data show* foi uma tentativa de aguçar e provocar o olhar do grupo para a questão principal – o cotidiano nas imagens, especialmente nos desenhos animados.

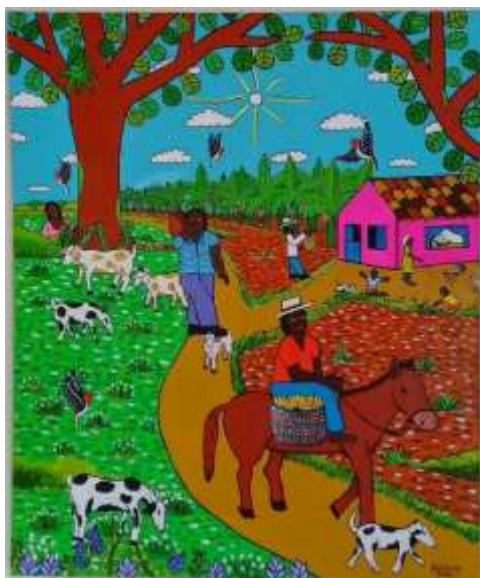


Figura 24 - Pintura Naif (Adriano Dias PB)



Figura 25 - Pintura pontilhista (Jorge Seurat)



Figura 26 - Propaganda antiga de margarina

(Jerry): As pinturas mostram o que acontece na vida real.

(Tom): As propagandas mostram pessoas felizes e incentivam a comprar margarina

Os desenhos animados também retratam os costumes, a cultura, a sociedade uma época e de um lugar. Muitas ações dos personagens remetem a hábitos comuns da época em que foram criados e da contemporaneidade, relacionadas a trabalho, lazer, comportamento, etc. Falar sobre o que as imagens retratavam, ajudou os estudantes a observarem com mais cuidado o cotidiano mostrado nos desenhos, a forma como a sociedade é representada nessas produções. Ao observarem as imagens, foram percebendo que as cenas falavam muito do que eles vivenciavam e presenciavam no dia-a-dia. Uma cena que chamou a atenção de alunas foi a que mostra o Pica Pau na escola, prestes a levar uma palmada da professora. Colocaram em pauta o que é certo ou errado antigamente e hoje em dia, em relação à violência ou punição, especialmente no ambiente escolar.



Figura 27 - Cena do episódio “Adeus às aulas” (Pica Pau)



Figura 28 - O cotidiano nos desenhos animados

(Mulher Maravilha): A professora tá escrevendo na sala de aula, na escola

(Homem de Ferro): Brutos tá paquerando Olivia na Academia

(Tom): Bob esponja tá trabalhando no restaurante, fazendo hambúrguer e Lula Molusco tá de mau humor, aguardando pedido.

(Homem de Ferro): As 3 espiãs tão numa loja comprando roupas.

O trecho das falas a seguir mostra que os estudantes estão atentos às mudanças de comportamento na sociedade, de acordo com suas concepções de certo e errado:

(Poly): O Pica-pau tá apanhando da professora.

(Sara): Deve ter feito alguma coisa errada.

(Poly): Mas isso não pode. Antes era normal, mas agora não pode mais.

A professora Lisa, por ocasião da entrevista, citou um episódio do desenho animado “Os Simpsons” que trata da questão ambiental. Porém, para o Professo Preston “os desenhos nos mostram sempre situações que não refletem a realidade”. As imagens apresentadas aos alunos

comprovam que o cotidiano é frequentemente retratado pelos desenhos. Como já mencionado, desenhos não contam apenas histórias fantasiosas, de mágicas, bruxas e fadas, mundos incríveis e animais estranhos. Eles também falam de pessoas, trabalho, natureza, escola, saúde, diversão, política, consumo – coisas que acontecem todos os dias em todas as partes do mundo. Às vezes basta apenas um olhar mais apurado, mais preparado, para que se dê conta disto.

4.2.3 O que os desenhos falam para mim?

Desenhos animados são produções midiáticas contemporâneas que, movidos pela indústria cultural, muitas vezes, visam estimular o consumo. Flexa (2018) ressalta que o desenho animado é produzido para ser consumido mundialmente, pois precisa ser comprado por emissoras de vários países para que se pague o custo da produção. Precisa atingir culturas diferentes e viabilizar a comercialização de diversos produtos. Os objetos materializados em mercadorias é uma maneira do telespectador comprar o desenho animado. Assim, o desenho, enquanto mercadoria, produz consumidores.

À indústria cultural cabe o papel de provocar o consumo, para que cada um consuma sem se dar conta do que se consome, mas sentindo um desejo inexplicável pelo consumo de bens, imagens e estilos. O desenho animado e a tecnologia também podem ser vistos nessa mesma lógica. (FLEXA, 2018, p.21)

Segundo Merlo-Flores (1999), a criança é aceita pelo grupo quando ela assume um comportamento aceitável. No espaço escolar, as crianças são persuadidas a usarem os produtos da moda para não serem excluídas do grupo. As crianças parecem aprender cada vez mais cedo que para ‘ser’ é preciso ‘ter’, ao menos ‘parecer’ (FLEXA, 2018, p.125).

(Profª Mônica): A criança não tem uma personalidade formada e muitas vezes quer imitar a ação de um desenho, seja para o lado negativo ou positivo(...) nunca me deixei influenciar por desenhos animados, moda, etc.

(Prof. Mickey): A criança está na fase de descobertas, e os desenhos, dependendo da sua apresentação, podem influenciá-la.

(Profª Preston): Já fui influenciado por muitos desenhos, principalmente por personagens magos ou bruxos. Eu queria ser como eles.

Os professores, de acordo com o exposto acima, concordam que as histórias, falas e ações de personagens de desenhos animados podem influenciar o modo de agir e pensar,

despertar sentimentos e desejos no telespectador, especialmente nas crianças. A curiosidade e a personalidade em formação são dois fatores que podem contribuir para essa ação sobre o comportamento infantil.

Ainda que tantas imagens, propagandas, mensagens sejam veiculadas na mídia diariamente, muitas crianças podem não atentar para determinadas questões ou não se deixarem influenciar por elas. Nesse sentido, discutimos sobre como a mídia em geral induz, muitas vezes de forma sutil, o telespectador a consumir, a comprar os produtos, sem que muitas vezes ele se dê conta dessa influência. Trata-se de uma prática bastante antiga e algumas imagens de propagandas ilustram bem esse comportamento da mídia - provocar o desejo de aquisição. Em um anúncio de 1938, a Coca Cola informava que com a nova embalagem, o consumidor poderia levar não uma, mas seis garrafas de refrigerante para casa de uma vez. E que até uma criança poderia carregar o produto. Uma estudante destacou o valor cobrado pela bebida:

(Cinderela): Coca cola refresca, mas nem todo mundo tem dinheiro pra comprar.

Outro exemplo é o anúncio da empresa LEGO (1986), que estimula a criança a criar, adquirindo um de seus produtos, seguindo o modelo/atitude das demais e também incentivando a competitividade: “E você, não vai brincar? (...) Peça para o papai os brinquedos de montar LEGO (...) com ele você vai fazer coisas ainda mais bonitas que o gatinho da Camila, o Tecoteco do Junior...”. E ainda, um anúncio da BRASTEMP (1960): “Para a mulher moderna, a arte de arranjar tempo é uma questão de BRASTEMP” – não é diretamente voltada para o público infantil, mas deixa incutida a ideia de que a mulher que possui uma máquina de lavar em casa tem mais tempo para a família e, conseqüentemente, dará mais atenção aos filhos. E qual criança não quer a atenção da mãe?



Figura 29 - Propaganda Coca-cola



Figura 30 - Propaganda LEGO



Figura 31 - Propaganda Brastemp

Propagandas falam diretamente ao consumidor. E os desenhos? Será que nos desenhos animados, as histórias, falas e ações de personagens podem induzir a algum tipo de comportamento ou pensamento, podem despertar sentimentos, ideias ou desejos no telespectador? Será que ao assistir um desenho, a criança se sente instigada a adquirir determinado produto? Será que uma criança está mais sujeita a esse tipo de influência do que um adulto? Estudos indicam que os desenhos são capazes de influenciar na formação da personalidade, na construção de valores, em hábitos de consumo.

Quando se fala em influência dos desenhos, os estudantes remetem logo à questão da imitação, da brincadeira – um hábito comum na infância - mas também se referem aos produtos comercializados. Conseguem identificar no dia-a-dia, na escola e nas ruas, materiais que fazem referência aos desenhos e personagens, como: embalagens de alimentos, roupas e brinquedos. Alguns comentaram que às vezes vêem alguns estudantes brincando de imitar os personagens.

(Mulher Maravilha): Na escola tem desenho animado nos lápis, bolsas e cadernos.



Figura 32 - Desenhos animados comercializados em produtos encontrados na Internet

Ainda em relação aos produtos comercializáveis – uma das formas de consumo do desenho animado – os estudantes compreendem que as “coleções” são formas de manter o público fiel. “Vá juntando e se deliciando”, diz a propaganda da margarina Delícia, no início dos anos 80, quando lançou 25 tampas de potes de margarina com estampas de super-heróis para colecionar. Atualmente, a Pop Funko, por exemplo, que é uma empresa fabricante de brinquedos licenciados da cultura pop, fundada em 1998, produz brinquedos de pelúcia, Bobbleheads (bonecos com cabeça grande), Action Figures (figura plástica de um personagem

que pode mudar de posição), itens eletrônicos licenciados, entre outros. Devido ao grande sucesso dos produtos, a Funko é autorizada por mais de 175 grandes marcas como Marvel, HBO, WarnerBros e Disney a usar mais de 10.000 personagens e transformá-los em bonecos.



Figura 33 - Itens colecionáveis
- Margarina Delícia



Figura 34 - Itens colecionáveis - Pop Funko

Itens colecionáveis são uma ótima estratégia não somente para conquistar novos públicos, mas também para manter os cativos. Assim como versões de filmes para o cinema ou ainda as chamadas edições especiais (limitadas) de produtos, que costumam alavancar as vendas. A empresa MCDONALDS é adepta desse tipo de estratégia - ao adquirir certo produto (lanche), o consumidor “ganha” brinquedinhos. Pegando carona no lançamento do filme “Snoopy & Charlie Brown” (um clássico dos desenhos animados), a empresa lançou uma coleção com os personagens. Dava para levar a turminha toda para casa.



Figura 35 - Cartaz do filme Snoopy (2015)



Figura 36 - Campanha Mcdonalds - Coleção Snoopy (2016)

4.2.4 O que os desenhos podem fazer?

Na perspectiva da Cultura visual, são inúmeras as possibilidades no trabalho com os desenhos animados, em virtude principalmente das temáticas a serem propostas. Observando cenas e trechos de episódios que retratam o cotidiano da sociedade e abordam questões sociais e culturais, foi possível elencar categorias/temas, sem a pretensão de fazer uma análise mais aprofundada das produções, apenas para verificar se os estudantes estão atentos às mensagens veiculadas nas produções.

4.2.4.1 *Pica pau e consumo*

O Pica Pau foi criado em 1940, pelo cartunista Walter Lantz. O personagem é brincalhão, divertido, carismático e aventureiro, mas também atrapalhado e dono de uma risada inconfundível. Os episódios são repletos de confusão, roubo de objetos, disputas por mulheres e dinheiro, estratégias para se dar bem, muito embora quase sempre, o Pica Pau termina a história machucado. Por se tratar de um desenho animado seriado, a base da estrutura narrativa é a mesma em todos os episódios, assim, não há necessidade de assistir o episódio anterior para compreender o próximo, não há uma sequência de histórias. Desenhos repetitivos como esse, assumem muitas vezes caráter educativo, visto que as crianças acabam aprendendo por repetição. Segundo Coelho e Dias (2013), a cada ano que passa, o Pica Pau conquista novos telespectadores, prova disso é que ainda é exibido em canais de televisão.

Durante os encontros com o Grupo focal, ao assistir trechos de episódios do Pica Pau, observamos que eles contêm poucas falas e muitas ações. Contudo, algumas mensagens são bem diretas. No que se refere ao incentivo ao consumo, no episódio “Basta pedir ao tio”, o Pica Pau e Leôncio disputam um brinquedo – o último da loja – para satisfazer o desejo dos sobrinhos. Após algumas discussões e corridas, acabam quebrando o boneco. Os sobrinhos, decepcionados, dizem que não o querem mais e que agora desejam um outro brinquedo. Outro Episódio que enfatiza essa questão do consumo, é “Ensopado de Pica Pau” - os sobrinhos do Pica Pau estão assistindo TV, quando o apresentador do programa sugere a aquisição de um novo jogo, mais avançado: “Agora que você já é um mestre do Jogo Ossos e Pelancas, então é melhor passar para o nível Ossos e Pelancas Mega Monstro, versão de luxo do jogo. Ou sua vida será como um pesadelo vivo!”. A mensagem é explícita, direta e desperta o desejo das crianças pelo produto.

O episódio “Basta pedir ao tio” reflete bem a forma vertiginosa com que algumas

crianças hoje em dia ‘se cansam’ de brinquedos, especialmente quando não são eletrônicos. Às vezes o encanto desaparece minutos depois da posse do tão sonhado brinquedo – e nem sempre é tão sonhado assim, ao menos não por aquela criança. Muitas vezes, retomando o pensamento de Merlo-Flores (1999) e Flexa (2018), adquirir um brinquedo ou outro produto qualquer é mais uma questão de aceitação em grupos do que de satisfação mesmo.



Figura 37 - Cena do episódio "Basta pedir ao tio"



Figura 38 - Cena do episódio "Ensopado de Pica Pau"

Em outro episódio - “Difícil entrega”, o Pica Pau tenta a todo custo adquirir uma fatia de pizza, porém com suas artimanhas, só se envolve em confusão. De imediato, fizeram a conexão do episódio “Difícil entrega”, com a propaganda da Coca-cola exibida no início da discussão. A questão da desigualdade social nesse instante falou bem alto.

(Mulher Maravilha): O Pica Pau quer uma fatia, mas o dono só vende a pizza inteira.

(Tom): E ele não tem dinheiro suficiente pra comprar.

(Cinderela): Mesma coisa da Coca Cola, não é todo mundo que pode comprar.

4.2.4.2 Tom e Jerry e violência

Segundo Kerber e Gomes (2013), Tom & Jerry é uma série de desenho animado que surgiu em 1940, sob direção de William Hanna e Joseph Barbera. Utilizando-se da técnica de animação 2D, o desenho segue sempre a mesma trama: a tentativa de Tom, um gato doméstico, de capturar o rato Jerry. As aventuras são repletas de confusão, agressão, bombas, armas de fogo, ratoeiras entre outros artefatos que remetem à violência. Os ataques afetam temporariamente os personagens, que se deformam com os golpes, mas logo em seguida voltam a sua forma original.



Figura 39 - Cena do episódio "Um rato na casa"



Figura 40 - Cena do episódio "Apanhar ou ser apanhado"

Essas representações de violência tornaram-se uma característica dos desenhos animados daquela época. Mas o elemento violência não é exclusivo de Tom & Jerry. Inclusive, o desenho traz à tona também a questão dos maus tratos aos animais, já que em diversos desenhos, são personagens animais os que mais sofrem/apanham.

Interessante perceber que este é um aspecto comum a três, dos quatro desenhos apontados como preferidos pelos participantes da pesquisa. Popeye, Pica Pau e o gato Tom sofrem constantemente com socos, pancadas, golpes, quedas, mordidas e arranhões. Somente o atrapalhado Scooby-Doo parece não passar por esse tipo de situação.



Figura 41- Cena do episódio "Os problemas do Popeye"



Figura 42 - Cena do episódio "A fabulosa caixa de comida" (Pica -pau)



Figura 43 - Cena do episódio "Em casa, mas não sós" (Tom e Jerry)

A respeito do sofrimento dos personagens dos desenhos animados, as opiniões dos estudantes divergem. Enquanto uns se comovem, outros se divertem com a pancadaria, afirmando inclusive que “essa é a graça do desenho”.

(Sara): Não é divertido!

(Barbie): Eu acho divertido!

Será que essa reação – divertir-se com cenas em que personagens se machucam, sofrem com a dor pode desencadear algum tipo de comportamento agressivo nas crianças? Será que deixam-se influenciar por ações violentas, a ponto de tentarem reproduzi-las na escola, em casa,

na rua, com amigos ou animais, ainda que com intenção de brincadeira, ou de parecer engraçado(a) diante da turma? Ou será conseguem discernir realidade de fantasia e compreender que certos tipos de comportamento não são bem aceitos, especialmente em ambientes de socialização, como a escola?

4.2.4.3 Popeye e corpo ideal

As primeiras histórias de Popeye (1929) não eram muito apropriadas para crianças, mas com o aumento da popularidade do marinheiro, cresceu o interesse por parte do público infantil. Nos episódios, Olívia Palito é namorada de Popeye e sempre que está em apuros, grita por socorro. Popeye e Brutus disputam a atenção de Olívia, mas o marinheiro, apesar de menor e aparentemente mais fraco, sempre vence a luta, após comer um pouco de espinafre. Durante muito tempo o espinafre virou sinônimo de vida saudável e as crianças aumentaram muito o seu consumo, além disso, o personagem passou a ser considerado um herói.

No episódio “A dieta da Olivia”, quando os dois rapazes – Popeye e Brutus – chegam à casa da moça, se deparam com Olívia gorda, bem diferente da forma física original, sugerida pelo próprio nome: Olívia Palito. A reação deles é de espanto, mas enquanto Popeye se oferece para ‘ajudar’, comprometendo-se a fazê-la emagrecer, Brutus se mostra solidário e conformado com a nova forma física da garota. Diz, inclusive, que prefere ela assim. Popeye leva Olívia a uma série de aparelhos de ginástica e incentiva (obriga mesmo) à prática de exercícios físicos, ao passo que Brutus entrega-lhe doces e tenta afastá-la das máquinas. O resultado é que os rapazes brigam, enquanto Olívia é exaustivamente ‘amassada’ por um equipamento, até que o espinafre aparece e Popeye consegue resgatá-la, deixando-a magra novamente. No final da história, Brutus também se rende aos equipamentos e começa ele mesmo a praticar exercícios.



Figura 44 - Cena I do episódio "A dieta da Olívia" (Popeye)



Figura 45 - Cena II do episódio "A dieta da Olívia" (Popeye)

O episódio abarca uma discussão bastante atual sobre a idealização do corpo – a importância à aparência física e a necessidade de praticar exercícios para conseguir o tão sonhado corpo. As falas dos estudantes refletem o estado emocional de Olívia, infeliz com os quilinhos a mais e a preferência e expectativa dos outros em relação à sua aparência.

(Sara): Olívia está gorda e triste.

(Hulk): Popeye quer ajudar ela.

(Sara): Mas ele quer que ela seja magra, do jeito que ele gosta.

(Sara): Brutos gosta de Olivia do jeito que ela está, gordinha mesmo.

As demais produções também reforçam em algumas cenas a ideia de corpo ideal associada a músculos e força. Percebe-se isso, geralmente, quando os personagens se preparam para uma briga ou ataque e imediatamente seus corpos aumentam de tamanho, músculos surgem e eles ganham um ar mais confiante, ainda que logo em seguida retornem à sua forma original e ainda que mesmo assim não se dêem bem no final da história. Além disso, muitos super-heróis carregam consigo o estereótipo de força associada a corpo torneado e robusto.



Figura 46 - Cena do episódio "O super Pica Pau"



Figura 47 - Cena do episódio "Parque de diversões" (Popeye)



Figura 48 - Cena do episódio "Tom e o gato do Gym" (Tom e Jerry)

Como não acreditar, então, que a criança que assiste a esses desenhos não é influenciada? Não deseja ficar grande, forte e corajosa para poder enfrentar seus ‘inimigos’ – coleguinhas inoportunos e chateadores? Qual criança não deseja uma fórmula mágica, um pozinho encantado, um “suco de fruta Gummy”, para sair saltitando, correndo, voando, lançando raios? Até que entenda que não existem pozinhos mágicos, suco de fruta, nem mesmo espinafre que possam lhes conceder tais poderes, muita coisa pode acontecer – e imaginar.

4.2.4.4 *Scooby-Doo e tecnologia*

A proposta da série “Scooby-Doo cadê você?” (1969) veio ao encontro de uma preocupação com a violência nos desenhos.

De acordo com Gabriel Ávila⁵, no canal “Você não sabia”, no Youtube, quando da criação de “Scooby-Doo”, em 1969, a sociedade vivenciava altos índices de criminalidade. Isso teria refletido na produção dos desenhos animados, que caracterizavam-se pela presença marcante do elemento violência. Tal fato fez com que as pessoas passassem a prestar mais atenção em como a cultura, especialmente os desenhos, abordava esse assunto. Isso gerou discussão em torno das possíveis implicações dos desenhos no comportamento infantil.

As aventuras do cão e seus amigos adolescentes investigando mistérios são carregadas de humor, histórias que misturam horror e comédia. Os monstros misteriosos, no desenho, são humanos que vão deixando pistas ao longo da narrativa e, no final, sempre são desmascarados. Do ponto de vista da psicologia, pode-se fazer aqui uma associação entre os monstros e os sentimentos das pessoas, ou ao comportamento de quem não tem escrúpulos e é capaz de fazer qualquer coisa para atingir um objetivo. Mas isso é pauta para outra discussão - vamos nos ater às mensagens discutidas no grupo focal.

Scooby-Doo estrelou em desenhos animados, filmes em *live-action*, HQ’s, jogos eletrônicos e uma variedade de produtos licenciados – que vão de material escolar a brinquedos. Além disso, consta na edição do Guinness Book de 2006, como recorde de série de animação de comédia com o maior número de episódios. Isso nos leva a pensar sobre o que tem o desenho de tão atrativo. Também o fato de ter sido citado como um dos preferido por professores e estudantes da pesquisa. Tanto tempo em exibição se deve também à ousadia dos produtores que, através de adaptações e inovações - inclusive tecnológicas - possibilitaram o uso de novas linguagens, formas, cores e histórias.

⁵Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eNN9hK-CFL4>

Comparando-se aos três desenhos discutidos anteriormente (Pica Pau, Popeye e Tom e Jerry), preferidos pelos grupos participantes da pesquisa, Scooby-Doo parece ser o menos violento, que mostra poucos elementos relacionados à agressividade - com exceção de algumas cenas em que personagens tropeçam, caem, se esbarram - mas sempre com um toque de humor.



Figura 49 - Os "monstros" de Scooby-Doo



Figura 50 - As trapalhadas de Salsicha e Scooby

Dentre os desenhos apontados como preferidos, o desenho agrada muito pelo aspecto do humor, pelas trapalhadas do cão e seu dono. Mas o que chamou mesmo a atenção do grupo de estudantes foi uso da tecnologia para auxiliar a desvendar os mistérios, já que, em alguns episódios, os personagens se utilizam de recursos tecnológicos como computador ou *notebook* para ajudar a descobrir quem são os verdadeiros vilões por trás das máscaras de monstros.



Figura 51 - Tecnologia em Scooby-Doo I



Figura 52 - Tecnologia em Scooby-Doo II

Scooby-Doo! & Kiss: Mistério do Rock & Roll”, filme lançado em 2015, ressalta o uso da tecnologia, mas agora no que se refere ao processo de produção, que envolveu uma renomada banda de rock contemporânea. No filme, a turma de detetives viaja para assistir a um show da banda Kiss e, é claro, desvendar mais um mistério. Os integrantes da banda, além de fazerem parte da narrativa, dublaram seus próprios personagens. Além disso, gravaram uma música para a trilha sonora do filme. Isso é só uma amostra do que as novas tecnologias e a criatividade têm a contribuir com a produção de desenhos animados.



Figura 53 - Cena do filme Scooby-Doo e Banda Kiss (2015)

Graças à tecnologia, muitos outros desenhos tiveram suas mudanças e adaptações – de estética, de roteiro, de conceito – a exemplo de Mickey Mouse, Pica-Pau, He-man, Liga da Justiça e X-man. Alteram-se os traços, as formas, as cores, até as roupas, mas a essência dos personagens, os cenários e a trama dos episódios continuam os mesmos.

No caso de Scooby-Doo, diversas séries foram criadas ao longo dos anos e nelas são perceptíveis algumas transformações – especialmente no *design* dos personagens. Em “Os novos filmes do Scooby-Doo” (1972), o cão e sua turma dividem cenas com outros personagens de desenhos animados e do cinema. Depois surgem parentes – um primo, o sobrinho Scooby-Loo, sem abandonar o conceito original da trama (a turma que desvende mistérios e desmascara monstros). Algumas séries apresentam mudanças estéticas, a exemplo de personagens em versão infantil e traços com estilo mangá. Outras uma linguagem mais jovial ou ainda episódios sequenciais. As imagens a seguir apresentam algumas dessas mudanças:



Figura 54 - “Os novos filmes do Scooby-Doo” (1972)

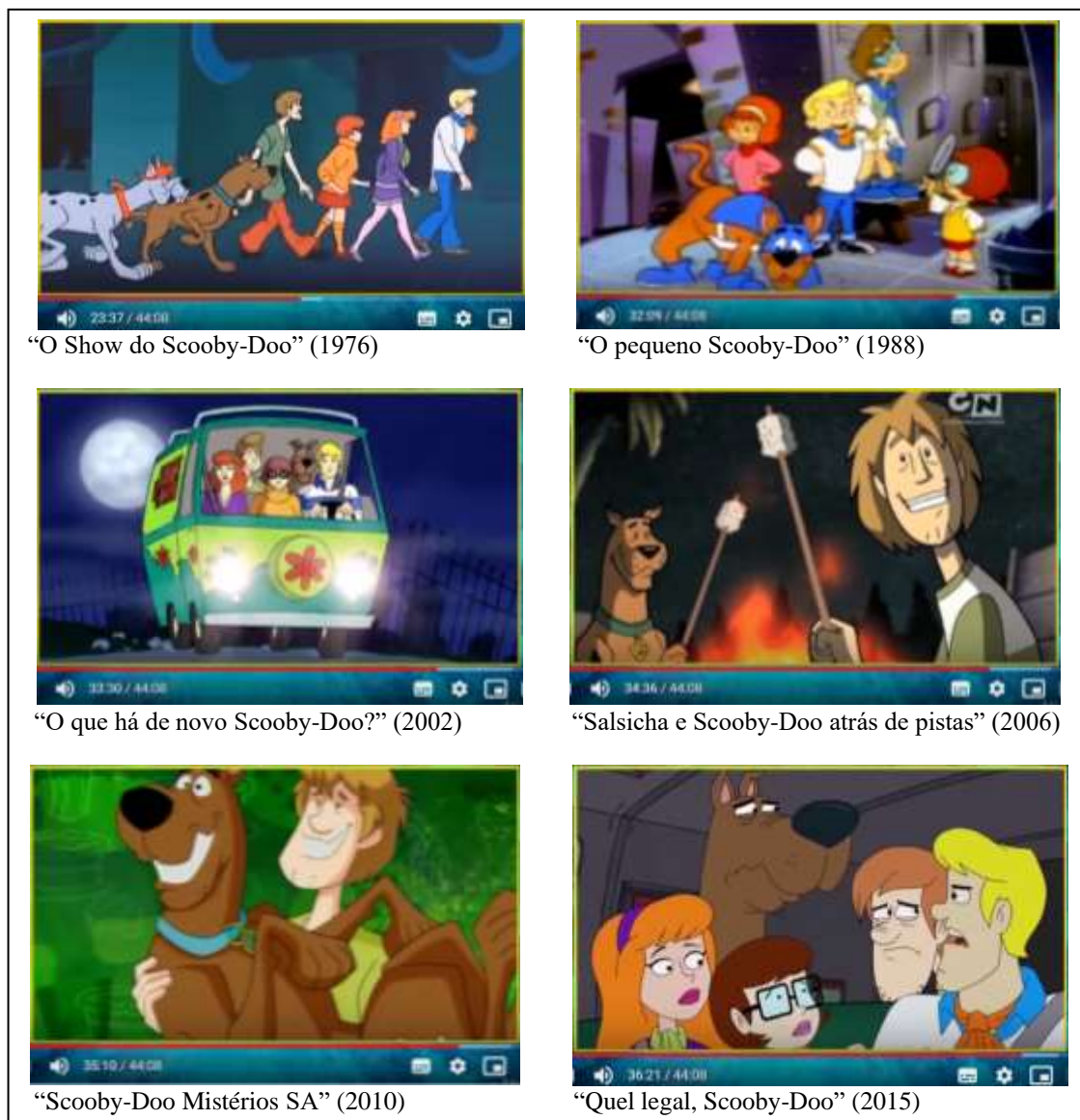


Figura 55 - Scooby-Doo – mudanças estéticas nas séries

Já as histórias contadas, essas podem até se repetir, mas continuam agradando e divertindo o telespectador. Continuam alegrando a rotina e movendo o imaginário não só de crianças, mas de pessoas de qualquer faixa etária. As histórias contadas se renovam. Se atualizam. Continuam retratando a sociedade, do ponto de vista do produtor/animador, revelando aspectos sociais e culturais que nem sempre estão às vistas do telespectador.

As histórias contadas, têm mensagens ocultadas, que não estão escancaradas, evidentes, que ficam nas entrelinhas, ou melhor, “entre ações” e “entre falas” dos personagens. E estas sim, merecem toda a atenção dos pais, educadores e pesquisadores, para que as crianças percebam, compreendam e reflitam sobre aquilo que assistem, vêem e ouvem da mídia em geral.

Ao final dos encontros com grupo focal, propomos uma atividade de colagem. Inicialmente, a partir do debate em torno dos elementos atrativos nos desenhos, os estudantes

escolheram um cenário (impresso) e criaram cenas com personagens diferentes daqueles pertencentes ao ambiente escolhido, ou seja, tiraram os personagens de seus “mundos” de origem e os colocaram em outro, distinto. Criaram também diálogos entre esses personagens, atentando para as expressões e gestos apresentados nas figuras.



Figura 56 – Produção dos alunos – (re)contextualizando personagens e compondo histórias

Em outro momento, considerando a discussão sobre a influência dos desenhos nos hábitos de consumo das pessoas. Elegeram alguns problemas da cidade e desenharam um objeto qualquer, atribuindo-lhe um superpoder – capaz de solucionar aquele problema. Depois compuseram um cenário com esse objeto e algum personagem. As produções finais revelam certa preocupação dos estudantes com problemas sociais locais urgentes, como é o caso do lixo jogado nas ruas da cidade e dentro da própria escola e também com questões mais abrangentes, como o recente derramamento de óleo em águas do litoral nordestino – caso noticiado mundialmente.

Deslocando os personagens de seus contextos/cenários para outro e (re)significando os objetos escolhidos, os estudantes puderam refletir sobre a importância da diversidade cultural e do respeito à ela; imaginar como é sair do seu “mundo” (entenda-se aqui como cultura) e viver em um local novo, estranho, com pessoas desconhecidas; atentar para os problemas sociais da sua cidade e pensar em soluções – ainda que fantasiosas – para eles.



Figura 57 – Produção dos alunos – repensando a sociedade

Contudo, colocando-se como pensadores, produtores e formadores de uma sociedade mais justa e consciente, os estudantes compreenderam melhor como a criticidade pode fazer a diferença no processo ensino e aprendizagem e no quanto pode ser prazerosa e eficaz a aproximação de artefatos da Cultura Visual, como os desenhos animados e outros assuntos do cotidiano com a Grade curricular da escola.



Figura 58 - Grupo focal com estudantes de 7º ano

Na perspectiva de uma educação pautada na Cultura Visual, a disciplina Artes Visuais pode não só ajudar a ampliar o modo de ver a sociedade, a si mesmo e o outro, mas principalmente transformar as maneiras de se pensar, produzir e valorizar a Arte. Por fim, as considerações dos estudantes e professores de Artes participantes revelam seus entendimentos em relação à importância desse estudo:

(Sara): Eu acho importante falar sobre desenhos animados. É legal.

(Mulher Maravilha): Tem muitos assuntos nos desenhos que os alunos devem saber.

(Tom): As atividades ajudam a pensar sobre o mundo e a discutir sobre os problemas da cidade e sobre comportamentos das pessoas.

(Capitão América): Os problemas da cidade têm alguns fáceis e outros difíceis de resolver. Depende da prefeitura e da população. (...) É importante usar as tecnologias, porque deixa as aulas mais criativas e interessantes. (...) A pesquisa é importante porque ajuda a perceber os problemas, agora posso falar com outras pessoas, pra que elas não se influenciem tão fácil.

(Profª Mônica): Os desenhos animados têm grande potencial pedagógico, podem se constituir como importante instrumento nas aulas, pois tratam de temáticas sociais, culturais, comportamentais, entre outros. (...) Pesquisas como essas podem fornecer indicadores e ajudar a enriquecer e promover o avanço do ensino de artes.

(Profª Mickey): Pesquisas desse tipo podem contribuir para a melhoria do trabalho com Artes nas escolas de Santa Rita e de outras regiões, pois nos dão um norte de como desenvolver trabalhos ligados não só ao tema desenho animados, como a vários outros (...) O professor de Artes Visuais deve auxiliar as pessoas a desenvolverem suas próprias opiniões.

(Profª Lisa): Para a secretaria, é muito importante conhecer o trabalho desenvolvido pelos docentes da rede de ensino, os problemas, as necessidades, etc. Se os resultados da pesquisa chegarem aos interessados – gestão e demais professores, vale muito à pena. Não deve ficar engavetada.

(Prof. Preston): Pesquisas assim contribuem. Têm que ser levadas aos professores e não ficarem apenas no âmbito acadêmico.



5 THE END -
“PELOS PODERES DE GRAYSKULL”

5 THE END: “PELOS PODERES DE GRAYSKULL!”



Figura 59 - Cena do episódio:
“A origem da Feiticeira” (He-man)

A história de He-man conta que, ao erguer sua espada e evocar poderes sobrenaturais, o príncipe Adam se transforma em um super-herói encarregado de proteger o Castelo de Grayskull do “mal” - representado pela figura do Esqueleto. A força descomunal de He-man e a coragem e lealdade dos seus amigos e companheiros, os levam a duras batalhas, aventuras e vitórias que só podem ser experienciadas por quem está disposto a lutar por um nobre propósito – no caso deles, a paz no Castelo.

Essa etapa final da pesquisa faz referência ao desenho animado “He-Man” e traz as últimas considerações, refletindo sobre os resultados da pesquisa e as potencialidades educativas do desenho animado, especialmente no ensino de Artes Visuais. Aqui, a força de He-man se compara à força dos desenhos animados, ao potencial pedagógico que tem esse tipo de produção midiática, quando explorado no contexto escolar. Atraída pelas possibilidades e potencialidades educativas dos desenhos, foi possível delinear o ensino de Artes na cidade de Santa Rita/PB e investigar a relação dos professores de Artes e estudantes dos anos finais com os desenhos animados. Nosso propósito, portanto, recai na contribuição com os estudos em torno da Cultura Visual no ensino de Artes Visuais.

O mapeamento do ensino de Artes nas escolas com anos finais na rede municipal da zona urbana de Santa Rita/PB nos permitiu conhecer um pouco da estrutura educacional da região - quantidade de escolas, de professores, organização dos polos em bairros. Por meio dos questionários aplicados junto aos docentes e estudantes da rede, pôde-se verificar que o trabalho na disciplina Artes têm sido realizado com dedicação, porém, devido às dificuldades apontadas pelos professores, carece de um certo cuidado, especialmente por parte da gestão escolar. A formação continuada é vista como um suporte para o planejamento das aulas e, nesse sentido, está fazendo falta aos docentes. Embora os desenhos animados ainda se façam presentes na vida dos professores de Artes, eles não têm sido incluídos frequentemente enquanto conteúdo nas aulas da disciplina. O principal motivo, segundo os professores, é justamente a necessidade de orientação sobre como desenvolver um trabalho ou projeto que abarque esse tipo de conteúdo. Além disso, a pouca familiaridade com o estudo das imagens e as novas tecnologias parece ser um entrave nas escolas pesquisadas.

Para os estudantes das turmas de 7º ano, as aulas de Artes poderiam ser mais proveitosas

e atrativas se tratasse de temas e assuntos do dia-a-dia. No entanto, se mostraram satisfeitos com os procedimentos, encaminhamentos e atividades desenvolvidas na disciplina. A rotina e a familiaridade com as novas tecnologias parecem aproximar esse grupo da temática da pesquisa, uma vez que mantêm o hábito de assistir desenhos animados, agora também por meio da *internet*, computador, *smartphones*, etc. Hoje em dia, passam mais tempo ‘conectados’ do que lendo, estudando, conversando ou brincando.

Atualmente, uma série de canais transmitem desenhos animados diariamente e podem ser acessados por meio de diversos aparelhos eletrônicos e por qualquer pessoa, sem restrição de faixa etária – Tv Cultura, *Discovery Kids*, *Cartoon Network*, *Disney Jr.*, *Toon Cast*, *Nickelodeon*, *Nick Jr.*, *Warner Chanel*, *Boomerang*, entre outros. Ou seja, a televisão não é mais a única “babá eletrônica” na contemporaneidade. Há uma infinidade de opções na programação televisiva e especialmente na *internet*, que permitem acompanhar as aventuras dos novos personagens e também rever as histórias de desenhos antigos que fizeram parte da infância e adolescência de muitos adultos. A *internet* é “uma danada” mesmo. Além de possibilitar a volta ao passado apenas com um “clique”, possibilita ao usuário viajar por lugares desconhecidos, conhecer pessoas diferentes, adquirir produtos diversos e aprender coisas novas sem sair de casa, tal como fazem os desenhos. Foi ela que permitiu a “busca” pelos episódios e diversas outras imagens e informações que compõem este trabalho. Um trabalho de “catador”, como diz Fernando Hernandez, em *Catadores da Cultura Visual* (2007). Estar conectado em tempos de navegação *on line*, *downloads*, *pixels*, *apps* e *hyperlinks* faz toda a diferença para o professor/pesquisador que pensa sobre os modos de ver e ser visto.

Traçar o perfil de 10 professores de Artes e 287 estudantes de 7º ano nos possibilitou conhecer a realidade do ensino de Artes Visuais nessas escolas e verificar como se dá a relação professores x estudantes x desenhos animados. Ao responderem as questões específicas sobre os desenhos e apontarem suas preferências, deixaram transparecer a sensação de alegria e empolgação dos dois grupos – adolescentes e adultos. Isso reflete também o lugar que essas produções ocupam no imaginário e na vida dessas pessoas.

Nas entrevistas, os(as) docentes destacaram que apesar do pouco conhecimento que têm acerca do conteúdo/tema da pesquisa, especialmente no que tange às animações brasileiras e as técnicas empregadas nessas produções, acreditam que o trabalho em Artes Visuais – não somente aquele voltado para a temática desenhos animados – pode ser enriquecido e melhorado com o uso de imagens e das novas tecnologias. Ressaltaram que as maiores dificuldades na disciplina nas escolas de Santa Rita/PB estão relacionadas principalmente às condições de trabalho - turmas numerosas, carência de recursos materiais ou ausência de espaço adequado

para o desenvolvimento das práticas educativas e de Formação continuada na área. Concluíram que o(a) docente em Artes Visuais na contemporaneidade necessita de ousadia, curiosidade, interesse, persistência, criatividade e sobretudo compromisso e responsabilidade.

Os desenhos Pica Pau, Tom e Jerry, Popeye e Scooby-Doo, que apareceram na lista de preferidos dos dois grupos participantes da pesquisa, foram motes da discussão com Grupo Focal. Os estudantes atentaram para alguns aspectos dessas produções, como cenários, personagens, histórias contadas e também para questões de ordem social e cultural, como violência, maus tratos, consumo e idealização do corpo. Discorreram sobre vantagens dos avanços tecnológicos para a produção de animação e para a indústria de entretenimento. Verificaram que o humor é um elemento chave não somente em Tom e Jerry, Popeye, Pica Pau e Scooby-Doo, mas em diversas produções que fizeram e continuam fazendo sucesso nas telas da televisão, *smartphones*, *tablets*, entre outros. Compreenderam que a estética dos desenhos pode mudar conforme a época, lugar e intenção dos produtores e que assuntos do cotidiano são frequentemente apresentados nos desenhos animados, geralmente de forma bem-humorada e inteligente. Constataram ainda que histórias são contadas, mas as mensagens veiculadas nos desenhos nem sempre são óbvias, escancaradas, podem ser ocultadas e que há muito o que se ver e ouvir entre e por detrás das falas e ações de personagens. Só que para que isso aconteça, muitas vezes necessita-se de um mediador e de um ambiente favorável ao exercício da consciência crítica, que situe o desenho animado como ferramenta de aproximação entre o cotidiano e a grade curricular.

O Grupo Focal trouxe à tona problemas sociais que requerem soluções urgentes na cidade de Santa Rita, a exemplo da educação ambiental. Os estudantes destacaram a sujeira nas ruas e na própria escola, mas só atentaram para suas parcelas de responsabilidade quando se colocaram como produtores e puderam refletir sobre as medidas cabíveis para a solução dos problemas. A partir das discussões, elencando-se categorias/temas – consumo, violência, idealização do corpo e tecnologia – foi possível conhecer concepções e reconhecer acontecimentos cotidianos comuns às experiências dos estudantes. Analisando-se as mensagens veiculadas nos desenhos, articulando-se a esses temas, o Grupo foi estimulado a pensar como interpreta as ações dos personagens em relação ao que traz em sua vivência. Falando sobre os desenhos, foi possível provocar reflexões acerca do município de Santa Rita/PB e, por esse motivo, o estudo sinaliza para a possibilidade de intervenções, tais como as que ocorreram no Grupo Focal. Por meio da aproximação entre cotidiano, sociedade e currículo escolar, a proposta da abordagem da Cultura Visual pôde ser efetivada.

Considera-se ainda, como possibilidades de estudos nesse campo, os desenhos animados e técnicas de animação contemporâneos, voltados tanto para o público infanto-juvenil para o adulto, as mensagens veiculadas nas produções brasileiras e as representações sociais e culturais abarcadas e disseminadas nesse tipo de produção.

Não é por acaso que os desenhos despertam o interesse de crianças ao longo dos anos e em várias partes do mundo. As fórmulas e técnicas empregadas pelos grandes estúdios de animação não só deram certo, como influenciaram os profissionais que despontaram no cenário da animação mundial e nacional. Os festivais comprovam que as animações, sejam elas feitas em 2D, 3D, com massinhas, papéis ou outros materiais, têm lugar garantido na indústria de entretenimento e na cultura infanto-juvenil. A indústria cultural se beneficia com o crescimento da produção de animação, com os milhares de bens materiais licenciados e colecionáveis - ou não - e com as cifras bilionárias que movimentam esse mercado, mas o telespectador, a sociedade e a Academia também ganham com esse trabalho, seja em opções de lazer e entretenimento ou em sugestões para projetos e discussões nos campos da Educação e Pesquisa.

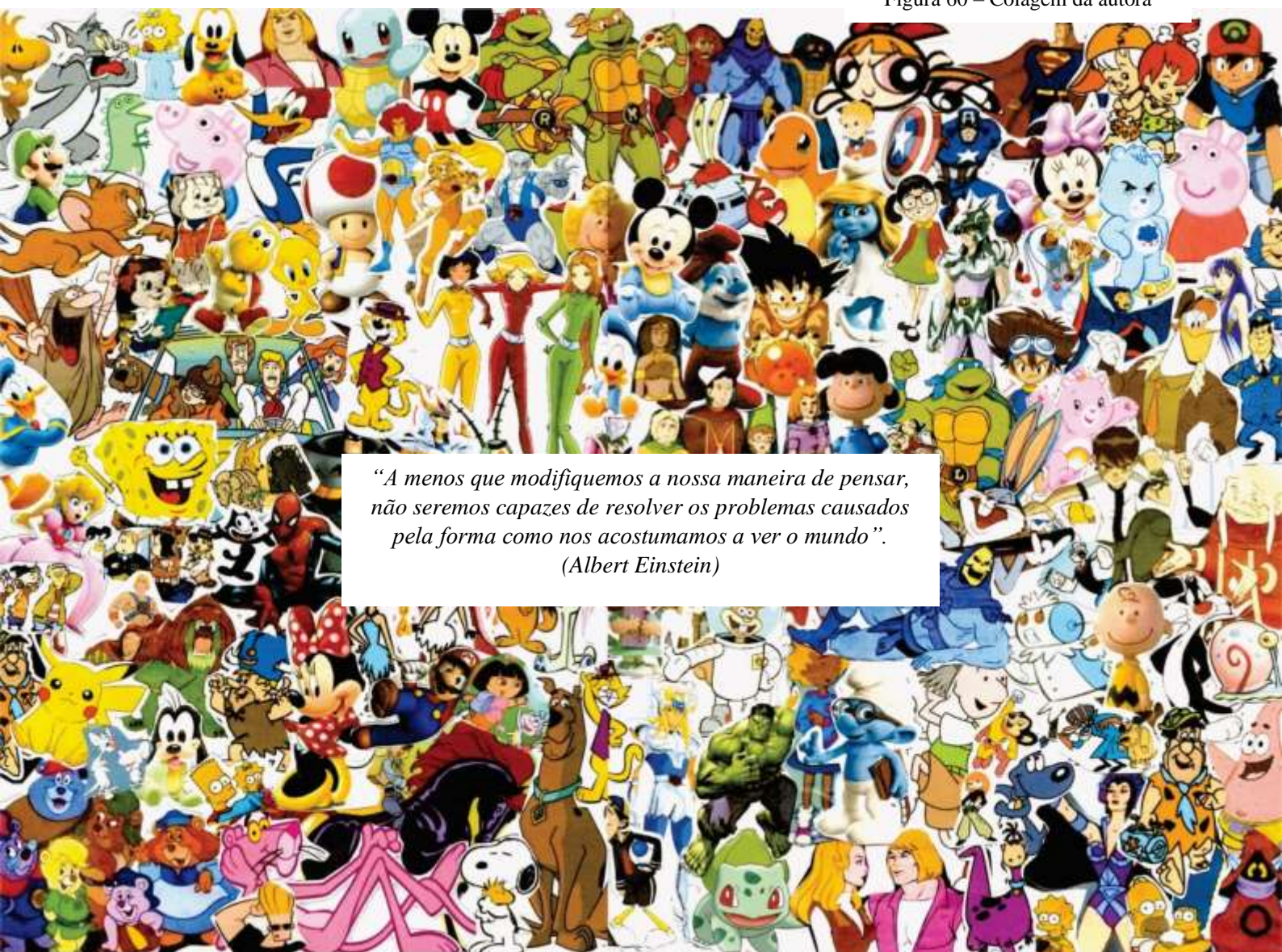
Faço jus às palavras de Leitão (2011), que aponta a importância de se analisar os desenhos animados como produtos culturais que constituem e são constituídos pelas culturas das infâncias, sendo, portanto, fundamental para o entendimento das formações das subjetividades das crianças e suas implicações no contexto escolar. Ao delinear o ensino de Artes na cidade de Santa Rita/PB e investigar a relação dos professores de Artes e estudantes com os desenhos animados, sou agora capaz de afirmar que esse tipo de artefato cultural se configura como um forte aliado da Educação e, especialmente, do ensino de Artes Visuais, uma vez que ajudou a suscitar reflexões e discussões acerca do contexto escolar, do cotidiano, da cultura e da sociedade como um todo.

O episódio de “Os Jetsons” apontado por Flexa (2018), que enfatiza que a TV não é para pessoas inteligentes, me causa certo incômodo. Apesar da trama se passar em um futuro não muito distante agora, no ano de 2062, o debate em torno de um bom programa de televisão, entretenimento e educação, requer de fato, muita atenção. O telespectador é o principal responsável pela formação da grade televisiva e pelos conteúdos expostos pela mídia. Mas para exercer esse poder de escolha, de seleção, é necessário o exercício da criticidade e uma boa dose de bom senso, afinal, em se tratando de desenhos animados, eles também irão ajudar na formação de valores e da subjetividade das crianças e na sua posterior reflexão/ação em prol da sociedade. E a Escola tem papel fundamental nesse processo.

O potencial pedagógico dos desenhos animados se reflete, nessa pesquisa, ao convidar o leitor à (re)visitar suas memórias, suas vivências, especialmente aquelas atreladas à infância,

quando as brincadeiras iam além das telas da televisão, ao imitar personagens e reproduzir histórias contadas. Se reflete também, ao chamar estudantes e professores de Artes de Santa Rita/PB a (re)pensar a prática pedagógica e atentar para os seus cotidianos, para os problemas da comunidade e para as possibilidades educacionais e culturais dos seus entornos. Por fim, a pesquisa é reflexo de um olhar encantado, mas sobretudo crítico, curioso e transformado. Os desenhos, que me levaram a um percurso acadêmico instigado pela Arte/Design/Educação, suscitaram nessa pesquisa o desejo de compreender aspectos relacionados a esse tipo de produção. Quando revejo um episódio, compreendo melhor algumas mensagens, ideias e valores que estão imbuídos na minha personalidade e entendo que a criticidade se desenvolve no dia-a-dia, no cotidiano, no falar, no ouvir e no pensar. Talvez esse estudo possa, assim, ajudar a desmascarar o “monstro” do preconceito, que costuma rotular esse tipo de produção exclusivamente como vilão, “coisa” de criança, instigador de violência e estimulador do consumo - formas estereotipadas e equivocadas de se perceber os desenhos animados que, na verdade, podem se constituir como verdadeiros heróis nessa história.

Figura 60 – Colagem da autora

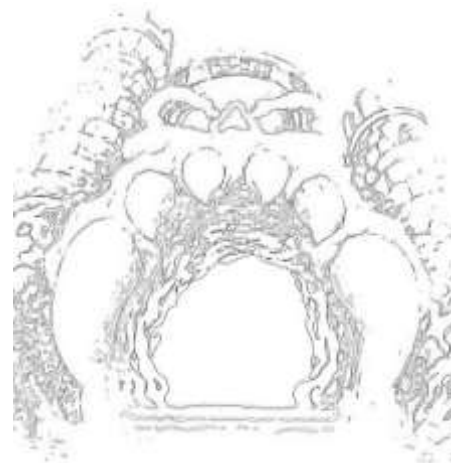


*“A menos que modifiquemos a nossa maneira de pensar,
não seremos capazes de resolver os problemas causados
pela forma como nos acostumamos a ver o mundo”.*

(Albert Einstein)

6 NOTA AO LEITOR

Dia desses, me deparei, na internet, com uma imagem do Castelo de Grayskull, do desenho animado He-man. Olhando alguns instantes para aquela “caveira de pedra”, perguntei-me o que, afinal, significava a palavra Grayskull e, imediatamente, busquei a tradução: caveira cinza, crânio cinzento, algo assim. Diz-se, no desenho, que esse Castelo guarda segredos que possibilitam a conquista do universo. Fiquei pensando naquela fortaleza de pedras, de interior escuro e aparência medonha. Como um lugar tão sombrio e macabro pode guardar tamanho poder?



Foi concluindo o presente trabalho, que pensei em relacionar, metaforicamente, a alusão do castelo, associando-o com uma escola cinzenta: uma GRAYSCHOOL.

Muitas vezes, a visão que se tem da instituição Escola não é bem quista, nem tanto por sua aparência externa, estrutura física, mas pelo que abriga no seu interior. Pensei no que algumas Escolas Cinzentas podem guardar do lado de dentro dos seus muros - estudantes indiferentes e indisciplinados, professores cansados e desvalorizados, gestores descomprometidos, colaboradores depreciados e pais desinteressados. O problema vai muito além de uma questão de números. Algumas Escolas Cinzentas podem não estar preocupadas com a saúde física ou mental dos professores, nem com o desinteresse do aluno, tampouco com as situações de violência ou condições de precariedade em que vivem suas famílias. Certas Escolas Cinzentas não tentam minimizar as dificuldades dos gestores, não pretendem ajudar a comunidade, nem melhorar as condições de ensino. Elas desprezam, agridem verbal e moralmente, silenciam. Deixam as pessoas desanimadas, desorientadas e, por assim dizer, acinzentadas. Falta muito para que as Escolas Cinzentas, que se enquadram neste perfil, tornem-se mais coloridas, mais acolhedoras, invistam na educação e promovam a tão sonhada transformação social.

Quanto a isso, sabe-se que a Arte, junto com outros saberes, tem um poder transformador e é capaz de iluminar até o mais obscuro castelo, de colorir até a mais cinzenta escola. À medida que busca a aproximação dos conteúdos com o cotidiano, o ensino de Artes contemporâneo promove a reflexão crítica a respeito das imagens e da sociedade que apresentam e representam. O papel socializador do ensino de Artes é fundamental e, por isso, deve ser priorizado e valorizado, para que mais pessoas se deixem contaminar por suas cores e efeitos.

Nessa pesquisa, os desenhos animados são parte fundamental nesse processo. São eles que convidam estudantes, professores, gestores e comunidade a (re)pensar a Escola como um espaço de construção, de cooperação e de transformação. Podem ajudar a enxergar a sociedade, tal como ela é e tal como desejamos que deva ser. E podem, também, ajudar a colorir os indivíduos, a transformá-los e prepará-los para essa luta difícil, mas não impossível – transformar as Escolas Cinzentas em Escolas de Cor.

Se uma coisa é certa nessa vida, é que ela é feita de incertezas. Enquanto escrevo, recordo-me do tempo/espço da minha infância e adolescência, dos primeiros passos da vida acadêmica e o repertório imagético, sensorial e afetivo vem à tona. Surgem na mente as imagens, as lembranças, as memórias e, ao compor palavras, textos, fotos, vídeos e desenhos, vou registrando, refletindo, construindo uma história que talvez se encontre com outras, talvez se desdobre em outras. Ao conhecer esse estudo, talvez o leitor desperte suas memórias da infância, da escola, das aulas de Artes. Talvez ele compreenda a importância de pesquisas nesse campo. Possivelmente, atente para a força dos desenhos animados na Educação. Mas, ainda que nada disso aconteça, para mim, já valeu a pena adentrar espaços/cenários educacionais da minha cidade – Santa Rita/PB, conhecer pessoas/personagens do universo da arte-educação, compartilhar do sentimento de satisfação a cada capítulo/episódio concluído e colaborar na construção do conhecimento e da aprendizagem em Artes Visuais.

A vida é feita de incertezas e, talvez, essa história não acabe aqui...

REFERÊNCIAS

- ACHUTTI, Luis Eduardo. **Fotoetnografia da Biblioteca Jardim**. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, Tomo Editorial, 2004.
- ADORNO, Theodor W. **Indústria Cultural e Sociedade**. 3ª. ed. São Paulo, SP: Paz e Terra, 2002.
- AMARAL, Ana Maria de Abreu. **Teatro de animação: da teoria à prática**. 3ª Ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2007
- ARIKAWA, Monalisa. **A evolução da animação**. Observatório da imprensa (online). Edição 746, 14/05/2013. Disponível em: http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorioacademico/_ed746_a_evolucao_da_animacao/. Acesso em: 15 jun. 2019.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. 15ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2010.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papirus, 2006.
- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- _____. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.
- _____. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.
- BAUER, Martin W.; GASKEL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BELLONI, Maria Luiza. **A formação na sociedade do espetáculo**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Animation: A world History**. Volume 2. The Birth of a Style - The Three Markets. Boca Raton: CRC Press. 2016.
- BOSELLI, Silvana Maria Carvalho. **Desenho Animado Infantil: Um caminho da Educação a Distância**. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina, 2002. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/82901>. Acesso em: 12 ago 2019
- CAMPOS, Ricardo. **Introdução à cultura visual - abordagens e metodologias em Ciências Sociais**. Lisboa: Mundos Sociais, 2013.
- CHARRÉU, Leonardo. **Cultura visual: rupturas com inércias ignorâncias curriculares**. In.: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Org.). **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: Editora UFSM, 2011, p. 113-128.
- COELHO, Fernanda Coelho M. C. A.; DIAS, Adelaide Alves. **Representações infantis sobre desenhos animados televisivos: um estudo com crianças entre quatro e cinco anos**. **Revista**

temas em educação, n.22, v.1, 146-162, 2013. Disponível em:
<https://periodicos.ufpb.br/index.php/rteo/article/view/17542/0>. Acesso em: 25 jul 2019.

CORSARO, William A. Reprodução interpretativa e cultura de pares. In: MÜLLER, F.; CARVALHO, A. M. A. **Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro**. São Paulo: Cortez, 2009. p. 31-50.

CORTELLA, Mario Sergio. **A escola e o conhecimento: fundamentos epistemológicos e políticos**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2004.

COSTA, Rogério da. **A cultura digital**. 3ª ed. São Paulo: Publifolha, 2008.

COUTINHO, Marcus Odilon Ribbeiro. **Santa Rita de Ontem e de Sempre**. Santa Rita. Interarte Comunicações, 2004.

CRUZ, Paula ribeiro da. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias** (monografia), Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-paula-desenho-animado-computacao-grafica.pdf>. Acesso em: 13 dez 2018.

DANNEMANN, Fernando. K. **Biografias** - Esopo. 24 ago. 2007. Disponível em:
 <<http://recantodasletras.uol.com.br/biografias/621597>> Acesso em: 2007.

DIAS, Belidson. Entre Arte/Educação multicultural, cultura visual e teoria queer. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005. p.277-291.

_____. **O I/Mundo da Educação em Cultura visual**. Brasília: Editora do Programa de Pós-graduação em Arte da UnB, 2011

DIAS, Rui Luís Correa. **Sistema de animação de personagens virtuais para comunicação não verbal**. 105 f. Dissertação (Mestrado) Departamento de Engenharia Informática, Instituto Superior de Engenharia do Porto, 2010. Disponível em:
<http://hdl.handle.net/10400.22/3083> Acesso em: 12 jul. 2019.

DUARTE, Rosália. Mídia audiovisual e formação de professores. **Revista Nós da Escola**, n. 64, p. 22-23, 2008. Disponível em: www.grupem.pro.br/docs/artigo3.pdf. Acesso em: 23 set. 2019.

DUNCUM, Paul. Por que arte-educação precisa mudar e o que podemos fazer. In.: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Org.). **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: Editora UFSM, 2011, p. 15-30.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. Tradução Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

FECHINE, Yvana. (2004). Programação direta da TV: sentido e hábito. **Significação: Revista De Cultura Audiovisual**, v.31, n. 22, p. 41-57. Disponível em:
<https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2004.65593>. Acesso em: 09 jan 2019.

FERNANDES, Adriana Hoffman. **As crianças e os desenhos animados:** mediações nas produções de sentidos. Rio de Janeiro: Nau, 2012.

FERRÉS, Joan. **Televisão e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

_____. **Televisão subliminar:** socializando através de comunicações despercebidas. Porto Alegre: Artmed, 1998.

FISCHER, Rosa Maria bueno. **Televisão e Educação:** Fruir e pensar a TV. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

FLEXA, Márca Maria Arco e. **O lado desanimado do desenho animado – o olhar do espetáculo para a sociedade:** Guy Debord. Jundiaí: Paco, 2018.

FREEDMAN, Kerry. The Importance of student artistic production to teaching visual culture. **Art Education**, v.56, n.303, p.38-43, mar.2003.

FREIRE, Jaísa Faria de Sousa. **O uso de imagens nas aulas de artes visuais em escolas municipais do Recife** (dissertação) Universidade Federal de Pernambuco - Universidade Federal da Paraíba, Programa Associado de Pós-graduação em artes visuais UFPE/UFPB, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/17668>. Acesso em 22 ago 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GARCEZ, Lucília.; OLIVEIRA, Jô. **Explicando Arte:** uma iniciação para entender e apreciar as Artes Visuais. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

GIRARDELLO, Gilka. **A imaginação infantil e as histórias e as histórias da tv.** Primeira Jornada de Debates sobre Mídia e imaginário infantil: Pós-Graduação em Educação da UFSC. 1999.

GOMBRICH, Ernst. **A História da Arte** (Traduzido por Álvaro Cabral). 16.ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GOMES, Eunice Simões; LIMA, Marisete Fernandes, GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Estudo e pesquisa monográfica.** João Pessoa: Editora UFPB, 2004.

GOMES, Maria Elásir S.; BARBOSA, Eduardo F. A técnica educativa de grupos focais para obtenção de dados qualitativos. **Educativa**, 1999. Disponível em: http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/%7B9FEA090E-98E9-49D2-A638-6D3922787D19%7D_Tecnica%20de%20Grupos%20Focais%20pdf.pdf. Acesso em 25 jul 2019.

GOMES, Maria Claudia Bolshaw. C. B. **Animação:** uma linguagem com vocação inclusiva. Tese (doutorado), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2015.

GÓMEZ, Guillermo Orozco. (1997). Professores e meios de comunicação: desafios, estereótipos. **Comunicação & Educação**, n.10, 57-68. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i10p57-68>> Acesso em 10 dez 2018.

GROENING, Matt. **The Simpsons: A Complete Guide to Our Favorite Family**. Harper Perennial; Edição: 1. 4 out 1997.

GUILLÉN, J. M. **El cine de animación**: En más de 100 longametrajés. Madri: Alianza, 1997.

HALL, Stuart. Gramscis's relevance for the study of race and ethnicity. **Journal of Communication Inquiry**, n. 10, v.2, p 5-27, 1986. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/019685998601000202> Acesso em: 1 set. 2019.

HALAS, John. **Masters of Animation**. London: BBC Books, 1987.

HERNÁNDEZ, Fernando. A cultura visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. **Educação da cultura visual**: conceitos e contextos. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2011. p. 31-50.

_____. **Catadores da Cultura Visual**: proposta para uma nova narrativa educacional. Porto Alegre: Mediação, 2007.

_____. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: ArtMed, 2000.

_____. Da alfabetização visual ao alfabetismo da Cultura Visual. In: MARTIN, R.; TOURINHO, I. (Org.). **Educação da Cultura Visual**: narrativas de Ensino e Pesquisa. Santa Maria: Ed da UFSM, 2009.

HILTY, Greg; PARDO, Alana. **Movie-se**: no tempo da animação. Rio de Janeiro: Centro cultural Banco do Brasil, 2013.

ISRAEL, Daniela; CONTE, Daniel. **Cinema de Animação Nacional**: O trânsito entre experiências cinematográficas, séries para televisão e a expectativa dos consumidores brasileiros. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVIII Congresso Brasileiro De Ciências da Comunicação – Rio de Janeiro, RJ – 4 a 7/9/2015. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3342-1.pdf> Acesso em: 12 ago 2019.

KELLNER, Douglas. Lendo imagens criticamente: em direção a uma pedagogia pós-moderna. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Alienígenas na sala de aula**: uma introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

KERBER, Marina Teixeira; GOMES, James Zortéa. **Inocência e agressividade nos desenhos animados**: Tom & Jerry e Happy Tree Friends. XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na região Sudeste – Bauru – SP, 2013. Disponível em: https://www.academia.edu/27574269/Inoc%C3%AAncia_e_Agressividade_nos_desenhos_animados_Tom_and_Jerry_e_Happy_Tree_Friends. Acesso em 18 ago 2019.

LARROSA, Jorge. “Tecnologias do eu e educação”. In: SILVA, T. T. da (Org). **O sujeito da**

educação – Estudos foucaultianos. Rio de Janeiro: Vozes, p. 35-86, 1994.

LEITÃO, Arnaldo. **Desenhos animados televisivos, ética e educação física nos anos iniciais do ensino fundamental: diálogos possíveis**. Porto Alegre: Orquestra, 2013

LIMA, Venício A. de. **Sete teses sobre a relação Mídia e Política**. Mimeo, 2003.

_____. **Mídia: Teoria e Política**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2001.

LUCENA JÚNIOR, A. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2011.

LUZ, Felipe. **Animação Digital: Reflexos dos Novos Médios nos conceitos tradicionais de animação**. In: Imagem e Cultura Visual, 2009, Lisboa. Trabalho apresentado em 8º Lusocom, Comunicação, Espaço Global e Lusofonia. Lisboa: Lusocom, 2009.

MARTIN-BARBERO, J. **Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século**. In: MORAES, D. (Org.). Sociedade midiaticizada. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 51-79.

MARTINS, Alice Fátima. Da educação artística à educação para Cultura Visual – revendo percursos, refazendo pontos, puxando alguns fios dessa meada. In: MARTIN, R.; TOURINHO, I. (Org.). **Educação da Cultura Visual: narrativas de Ensino e Pesquisa**. Santa Maria: Ed da UFSM, 2009.

MARTINS, Índia Mara. **Documentário Animado: Experimentação, Tecnologia e Design**. 244 f. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2009.

MAZZA, Maurício Duarte. **O acting no Design de Animação**. 187f. (Dissertação) Programa de pós-graduação em Design. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.

MERLO-FLORES, Tatiana. Por que assistimos à violência na televisão? Pesquisa de campo argentino. In.: CARLSSON, U. e FEILITZEN, C. (orgs.). **A Criança e a Violência na Mídia**. Tradução MATAR, M. e AZEVEDO, D. de A. São Paulo: Cortez, Brasília, UNESCO, 1999.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 7. ed. São Paulo: Hucitec, 2000. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-73312009000300013. Acesso em 25 jul 2019.

MIKOSZ, José Eliézer. **Inovações tecnológicas e desenho animado: uma análise da influência recíproca entre os artefatos técnicos e o fazer criativo**. (Dissertação) Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná. Curitiba, 2002. Disponível em: [http://www.utp.br/Artesvisuais/ Docs/Bibliografias/Inova](http://www.utp.br/Artesvisuais/Docs/Bibliografias/Inova). Acesso em: 16 out 2019.

MORAN, José. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. São Paulo: Papirus, 2009.

_____. Desafios que as tecnologias digitais nos trazem. In **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21 ed. São Paulo: Papyrus, 2013, p. 30-35.

NASCIMENTO, Erinaldo Alves do. Culturas das imagens e os desafios dos referenciais curriculares do Ensino Fundamental do estado da Paraíba – Artes. In: MARTINS, R.; TOURINHO, I. (Org.). **Culturas das imagens: desafios para a arte e para a educação**. Santa Maria: Ed. Da UFSM, 2012.

_____. Singularidades da educação da Cultura Visual nos deslocamentos das imagens e das interpretações. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Org.). **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: Editora UFSM, 2011, p. 209-226.

NAZÁRIO, Luiz. **A animação norte americana**. Coletânea lições de Cinema Volume 4. São Paulo: FDE, 1996.

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade**. São Paulo: Cortez, Instituto Paulo Freire, 2005.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis, Vozes, 1977.

PEREIRA, Paulo Gustavo. **Animaq – Almanaque dos desenhos animados**. 3ª ed. São Paulo: Matrix, 2010.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1978.

PILLAR, Analice Dutra. **Criança e televisão: leitura de imagens**. Porto Alegre: Mediação, 2001.

PINTO, Cláudio. **Desenhos animados: olhar além da tela**. Bauru, SP: Canal 6, 2017.

PIZZOL, Silvia Janine S. Combinação de grupos focais e análise discriminante: um método para tipificação de sistemas de produção agropecuária. **Rev. Econ. Sociol. Rural**, Brasília, v. 42, n. 3, p. 451-468, 2004. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-73312009000300013. Acesso em 25 jul 2019.

PRETTO, Nelson de Luca. **Uma escola sem/com futuro**. Campinas: Papyrus, 1996.

PONTE, Cristina. **Televisão para Crianças: O Direito à Diferença**, Lisboa, Edição E.S.E. João de Deus, 1998.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Enciclopédia do cinema brasileiro**. São Paulo: Senac, 2000.

RIGBY, Rita. **Hanna-Barbera's Morning 'Toons. Step-by-Step Magazine**, Editora Dynamic Graphics, Illinois, Novembro/Dezembro de 1988.

SALA, Xavier B.; CHALEZQUER, Charo S. **A Geração Interativa na Ibero-américa: Crianças adolescentes diante das telas**. Col. Fundación Telefónica, 2009.

SALGADO, Raquel Gonçalves.; PEREIRA, Rita Marisa Ribes; SOUZA, Solange Jobim e. Pela tela, pela janela: questões teóricas e práticas sobre infância e televisão. **Cadernos CEDES** (Impresso), Campinas, v. 25, n. 65, p. 9-24, 2005. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-32622005000100002&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em: 4 jun 2019.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das Mídias**. 2ª ed. São Paulo: Experimento, 1996.

SANTOS, José Luiz. **O que é cultura**. São Paulo, SP: Brasiliense, 2005.

SARMENTO, Manoel Jacinto. (2005). **Gerações e alteridade: Interrogáveis a partir da sociologia da infância**. Educação & Sociedade, 91, 361-378. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/es/v26n91/a03v2691.pdf>. Acesso em 05 jan 2019.

SILVA, Bruna Tairini. **A representação da infância veiculada no desenho animado Hora da Aventura**. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual Paulista, 2016. Disponível em: http://www2.fct.unesp.br/pos/educacao/teses/2015/ms/bruna_silva.pdf. Acesso em 02 jun 2017.

SILVA, Lidiane Pereira da. **As Artes Visuais na Educação Infantil: uma experiência na Zona Rural de Boa Vista-PB**. Trabalho de Conclusão de Curso. Campina Grande/PB: 2012. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/1943> Acesso em 28 ago 2019

SILVA, Tânia Cristina do Ramo; GOMES, Ana Cláudia Fernandes. A importância dos desenhos animados como representação ideológica: formação da identidade infantil. **CESUMAR**. jan./jun. 2009, v. 11, n. 1, p. 37-43. Disponível em: <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/iccesumar/article/download/664/758/>. Acesso em: 15 mai. 2019.

SOLOMON, Charles. **The Art of The Animated Image An Anthology**. Los Angeles, The American Film Institute, 1987.

_____. **The History of Animation: Enchanted Drawings**. New York: Wings Books, 1994.

STHUR, Patrícia. A cultura Visual na arte educação multi-cultural crítica. In.: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Org.). **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: Editora UFSM, 2011, p. 131-152.

TAVIN, Kevin. Contextualizando a visualidade na vida cotidiana: problemas e possibilidades do ensino de Cultura Visual. In: MARTIN, R.; TOURINHO, I. (Org.). **Educação da Cultura Visual: narrativas de Ensino e Pesquisa**. Santa Maria: Ed da UFSM, 2009.

THOMAS, Bob. **O mago da tela**. São Paulo: Melhoramentos, 1969.

TOURINHO, I.; MARTINS, R. Circunstâncias e inferências da cultura visual. In.: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Org.). **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: Editora UFSM, 2011, p. 51-68.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.

WERNECK, Daniel Leal. **Estratégias Digitais para o Cinema de Animação Independente** (Dissertação). 200f. Universidade Federal de Minas Gerais Escola de Belas Artes. Mestrado em Artes Visuais, 2005. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/VPQZ-75VP3W/1/daniel_werneck__estrategias_digitais_animacao_independente.pdf. Acesso em: 18 abr 2019.

REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS

Fig.1 - Cena do episódio “A vassoura da bruxa” (Pica-Pau)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sm36AexeQNk> Acesso em 15 de ago de 2019

Fig.2 - Cena do episódio “O terrível mão de martelo” (Thundercats)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vLyaWD-FULI> Acesso em 15 de ago de 2019

Fig.3 - Pintura rupestre em caverna na França

Disponível em: <https://journalofseeing.wordpress.com/2012/10/12/from-the-beginning/> Acesso em 15 de ago de 2019

Fig.4 - Brinquedos ópticos: Lanterna Mágica, Taumatroscópio, Fenaquistoscópio, Praxinoscópio e Cinematógrafo

Arquivo da autora

Fig.5 - Personagens e desenhos animados exibidos pela televisão a partir da década de 1930

Arquivo da autora

Fig.6 - A vida nos estúdios Hanna-Barbera (1960)

Disponível em: <https://www.gettyimages.com.br/fotos/hanna-barbera-productions?sort=mostpopular&mediatype=photography&phrase=hanna%20barbera%20productionshttps://skdesu.com/rotoscopia-o-que-como-e-usada-nos-animes/> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.7 - Toy Story, Cassiopéia, Shrek e A era do gelo (animação digital a partir da década de 1990)

Arquivo da autora

Fig.8 - A fuga das galinhas (stop motion), A noiva cadáver (animação de bonecos), South Park (animação de recortes) - técnicas de animação pós 1990

Arquivo da autora

Fig.9 - Os Simpsons (1989) – críticas à cultura e sociedade norte-americanas

Disponível em: <https://netflixyseries.com/mas-8-millones-abonados-maratonean-serie-favorita.htmlhttps://skdesu.com/rotoscopia-o-que-como-e-usada-nos-animes/> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.10 - Cartaz do Animamundi 2019

Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-149032/https://skdesu.com/rotoscopia-o-que-como-e-usada-nos-animes/> Acesso em 03 de set de 2019

Fig.11 - Revista periódica, Cartaz de filme e versão *Toy art* da turminha

Arquivo da autora

Fig.12 - Pica Pau – animação em 2D (imagem plana) e em 3D (realista)

Arquivo da autora

Fig.13 - Técnicas de animação

Disponível em <http://www.mostramosca.com.br/estacao-animacao> Acesso em 14 de jul de 2019

Fig.14 - Cena do episódio: "O farol do medo" (Scooby-Doo)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XD7f2ScAnEA> Acesso em 14 de jul de 2019

Fig.15 - Localização do município de Santa Rita

Disponível em: <https://ibge.gov.br/cidades-e-estados/pb/santa-rita.html> Acesso em 14 de jul de 2019

Fig.16 - História de Santa Rita/PB em fotografias

Arquivo da autora

Fig.17 - Praça do Povo (Tibiri Fábrica – Santa Rita/PB)

Disponível em: <http://pautapb.com.br/2019/07/01/junina-do-rn-conquista-nordestao-de-quadrilhas/> Acesso em 14 de jul de 2019

Fig.18 - Praça Getúlio Vargas (Centro – Santa Rita/PB)

- Disponível em: <<https://www.guiadoturismobrasil.com/cidade/PB/600/santa-rita>> Acesso em 14 de jul de 2019
- Fig.19 - Praça Getúlio Vargas (vista aérea – Santa Rita/PB)
- Disponível em: <<http://culturaecristianismo.blogspot.com/2013/06/uma-reflexao-sobre-cultura-de-santa-rita.html>> Acesso em 14 de jul de 2019
- Fig.20 - Cena do episódio: “O funcionário do mês” (Bob Esponja)
- Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=beSEK4kqBT4>> Acesso em 14 de jul de 2019
- Fig.21- Cenários de desenhos animados
- Arquivo da autora
- Fig.22 - Expressões faciais e movimentos de personagens – mudanças nos desenhos
- Arquivo da autora
- Fig.23 - Expressões faciais no desenho Scooby-Doo
- Arquivo da autora
- Fig.24 - Pintura Naif (Adriano Dias - PB)
- Disponível em: <<https://www.paraibacriativa.com.br/artista/adriano-dias/vida-no-campo/>> Acesso em 14 de jul de 2019
- Fig.25 - Pintura pontilhista (Jorge Seurat)
- Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/cores-e-pontos-com-as-obras-de-george-seurat/>>
- Fig.26 - Propaganda antiga de margarina
- Disponível em: <<https://assets-institucional-ipg.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com/2014/05/familia-margarina.jpg>> Acesso em 14 de jul de 2019
- Fig.27 - O cotidiano nos desenhos animados
- Arquivo da autora
- Fig.28 - Cena do episódio “Adeus às aulas” (Pica Pau)
- Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hx4fAq6YtSw>> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.29 - Propaganda Coca-cola
- Disponível em: <<http://www.topdesignmag.com/52-superb-vintage-coca-cola-ads-part-1/>> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.30 - Propaganda LEGO
- Disponível em:
<https://propagandasdegibi.wordpress.com/tag/brinquedos/page/4/?iframe=true&preview=true%2Ffeed%2F>> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.31 - Propaganda Brastemp
- Disponível em: <https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1066912831-propaganda-antiga-brastemp-lavadora-viva-sabo-em-polave-_JM> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.32 - Desenhos animados comercializados em produtos encontrados na Internet
- Arquivo da autora
- Fig.33 - Itens colecionáveis - Margarina Delícia
- Disponível em: <<https://www.propagandashistoricas.com.br/2017/12/margarina-delicia-super-heroes-1980.html>> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.34 - Itens colecionáveis - Pop Funko
- Arquivo da autora
- Fig.35 - Cartaz do filme Snoopy (2015)
- Disponível em: <<http://www.foxfilm.com.br/peanuts-o-filme>> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.36 - Campanha Mcdonalds - Coleção Snoopy (2016)
- Disponível em: <<https://acontecendoaqui.com.br/marketing/snoopy-e-charlie-brown-estrelam-nova-campanha-do-mclanche-feliz>> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.37 - Cena do episódio "Basta pedir ao tio"
- Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GCBIVhmbc3I>> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.38 - Cena do episódio "Ensopado de Pica Pau"
- Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GtCFzSzso-g>> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.39 - Cena do episódio "Um rato na casa"
- Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MUuEwXJLof8>> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.40 - Cena do episódio "Apanhar ou ser apanhado"
- Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=artk8ojY1YE>> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.41 - Cena do episódio "Os problemas do Popeye"
- Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kDmBvgy99wc>> Acesso em 25 de ago de 2019
- Fig.42 - Cena do episódio "A fabulosa caixa de comida"
- Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Diez3hh709c>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.43 - Cena do episódio "Em casa, mas não sós"

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nwTatevEkT0>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.44 - Cena I do episódio "A dieta da Olívia"

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4Wi8X6Z_hP0> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.45 - Cena II do episódio "A dieta da Olívia"

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4Wi8X6Z_hP0> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.46 - Cena do episódio "O super Pica Pau"

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Gyc0La7fohY>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.47 - Cena do episódio "Parque de diversões"

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Uu3KiTe-Z04>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.48 - Cena do episódio "Tom e o gato do Gym"

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mP0s5s0i20E>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.49 - Os "monstros" de Scooby-Doo

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eNN9hK-CFL4>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.50 - As trapalhadas de Salsicha e Scooby

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eNN9hK-CFL4>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.51 - Tecnologia em Scooby-Doo I

Disponível em: <<http://pictures-of-cartoon.blogspot.com/2008/01/scooby-doo-and-education.html>>

Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.52 - Tecnologia em Scooby-Doo II

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VZafmKnwU8>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.53 - Cena do filme Scooby-Doo e Banda Kiss (2015)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A35YBHx0ots>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.54 - "Os novos filmes do Scooby-Doo" (1972)

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eNN9hK-CFL4>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.55 - Scooby-Doo – mudanças estéticas nas séries

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eNN9hK-CFL4>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.56 - Produção dos alunos – (re)contextualizando personagens e compondo histórias

Arquivo da autora

Fig.57 - Produção dos alunos – repensando a sociedade

Arquivo da autora

Fig.58 - Grupo focal com estudantes de 7º ano

Arquivo da autora

Fig.59 - Cena do episódio: "A origem da Feiticeira" (He-man)

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7xLNI7PHqJ4>>> Acesso em 25 de ago de 2019

Fig.60 - Colagem da autora



APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO PROFESSORES DE ARTES



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
Mestranda: GEANE ANGÉLICA BARRETO GOMES



QUESTIONÁRIO

PROFESSORES DE ARTES VISUAIS DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE SANTA RITA/PB

PARTE I – Perfil do docente

1. Nome: _____
2. Idade: ____ 3. Telefone: _____ 4. E-mail: _____
3. Formação/habilitação: _____
4. Pós-graduação: () Sim () Não - Qual? _____
5. Tempo de docência em Artes Visuais: Rede pública: _____ Rede privada: _____
6. Tempo de docência em Artes Visuais na Rede municipal de ensino de Santa Rita/PB: _____
7. Unidade(s) de ensino em que atua (nome da escola): _____
8. Turma(s) que leciona: _____ 9. Carga horária total: _____
10. Participa de encontros de formação continuada? () Sim () Não - Frequência/mês: _____
11. Costuma participar de Eventos/Congressos na área? () Sim () Não

Quem é o(a) professor(a) de Artes?



PARTE II – Perfil da escola

12. Assinale os ambientes que compõem a escola
- | | | |
|---------------------------|-------------------|--------------------------|
| () salas de aula | () secretaria | () sala de audiovisual |
| () biblioteca | () banheiros | () sala de informática |
| () cantina | () cozinha | () sala de professores |
| () sala/direção | () sala de artes | () quadra poliesportiva |
| () área recreativa/pátio | Outro(s): _____ | |



13. Quais recursos a escola disponibiliza para auxiliar nas atividades desenvolvidas na disciplina Artes?
- | | | | |
|---------------------------|-----------------------|----------------|-----------------------|
| () livro didático/acervo | () tesoura | () computador | () aparelho/DVD |
| () lápis de cor | () cola | () impressora | () aparelho/som |
| () tinta/pincel | () papel | () Data show | () mídias (cd/dvd) |
| () massa de modelar | () quadro/giz/pincel | () TV | () imagens impressas |
- Outros: _____

14. No geral, como você percebe a valorização da disciplina Artes na instituição?

<i>pelos alunos</i>	() pouco valorizada	() valorizada	() muito valorizada
<i>pelos docentes/Artes</i>	() pouco valorizada	() valorizada	() muito valorizada
<i>pelos demais docentes</i>	() pouco valorizada	() valorizada	() muito valorizada
<i>pelos gestores</i>	() pouco valorizada	() valorizada	() muito valorizada

PARTE III – Perfil do ensino de Artes na escola

15. O que você considera importante para o sucesso do trabalho docente em Artes Visuais?
- | | |
|--|----------------------------|
| () formação continuada | () planejamento das aulas |
| () participação em Eventos/Congressos | () amor/dedicação |
| () orientação pedagógica | () bom relacionamento |
| () interação com tecnologia/internet | () remuneração |
| () auto avaliação constante | () uso de imagens |

Outros: _____



16. Como ocorre o planejamento das aulas de artes?

() sem acompanhamento () junto à equipe pedagógica () não há planejamento

17. Como se dá o processo de avaliação da aprendizagem dos estudantes?

() prova escrita () prova oral () prática () por participação () por comportamento

18. Quais fontes utiliza na elaboração das aulas?

() PCN artes () livro didático () Proposta curricular do município/estado () nenhuma
() Projetos escolares () *Internet* () Revistas, matérias/reportagens na área () outras

Outros: _____

19. Qual(is) enfoque(s) costuma dar nas aulas de Artes?

() materiais e técnicas artísticas / livre expressão () imagens / ilustração de conteúdos
() materiais e técnicas artísticas / produção () imagens / reforçar conteúdos e práticas
() história da arte com foco nos artistas e suas obras () imagens / auxiliar na produção dos alunos
() história da arte com foco na contextualização () outros (dança, teatro, música, etc.)

20. Sobre os conteúdos abordados nas aulas de artes visuais, você acha importante considerar:

() as diretrizes curriculares () a preferência dos alunos () as duas propostas

21. Que tipos de atividades/encaminhamentos você costuma desenvolver em sala de aula?

() desenho livre () modelagem () leitura de imagens () releituras () exibição/vídeos
() pintura () recorte/colagem () textos (cópia/leitura) () jogos () música/teatro/dança

Outros: _____

22. Considerando a constante evolução no campo da tecnologia, como lida com a diversidade de aparatos tecnológicos (computador, *tablet*, *data show*, celular, etc.) enquanto ferramentas disponíveis para o ensino?

() utilizo pouco	() utilizo bastante	() não utilizo
-------------------	----------------------	-----------------

Por que? _____

23. Considera importante o uso de imagens nas aulas de artes visuais? () Sim () Não

Por que? _____

24. Costuma utilizar imagens em suas práticas pedagógicas?

<i>Sim, porque:</i>			
() A rede de ensino exige	() A escola exige	() O plano de ensino exige	() Gosto pessoal
<i>Não, porque:</i>			
() Não é exigido	() Não acho necessário	() Não sei como utilizar imagens nas aulas	

25. Que tipo de imagens costuma usar?

<i>Imagens fixas (impressas)</i>				
() de livros	() de revistas	() de jornais	() de publicidade	() da <i>internet</i>
<i>Imagens em movimento</i>				
() documentários	() filmes	() desenhos	() propagandas	() vídeos da <i>internet</i>

26. Geralmente, o que essas imagens apresentam?

() obras de arte () artistas () notícias () cenas do cotidiano

Outros: _____

27. Quais os critérios para a escolha dessas imagens?

() sugestão da rede de ensino () sugestão da escola () sugestão dos alunos () pessoal

28. Baseia-se em algum referencial teórico-conceitual para o trabalho com imagens? () Sim () Não

Se sim, qual? () Teoria Modernista () Metodologia Triangular () Cultura Visual

Outros: _____

29. As mídias em geral (TV, jornais, revistas, *internet*, etc.) contribuem para a intensa proliferação de informações visuais. Sobre as imagens que circulam nesses meios, assinale as alternativas com as quais concorda:

() podem contribuir para um ensino de artes significativo () podem auxiliar na educação
() podem prejudicar o ensino de artes () podem ajudar na reflexão sobre a sociedade atual
() podem influenciar o comportamento/ideias das pessoas () não representam o contexto social atual

30. A televisão é um meio de entretenimento bastante apreciado por pessoas de todas as idades. Importante meio de comunicação de massa, disseminador de imagens, ideias, produtos, sua função é, na sua opinião:

vender informar divertir educar influenciar retratar a realidade

Outros: _____

31. Na seleção das imagens, o que você considera?

preferência dos estudantes faixa etária dos estudantes natureza das imagens (arte, publicidade)

32. Você consegue identificar nas falas dos estudantes seus temas/assuntos preferidos? Se sim, quais?



<input type="checkbox"/> músicas	<input type="checkbox"/> família/amigos	<input type="checkbox"/> celulares
<input type="checkbox"/> esportes	<input type="checkbox"/> animais	<input type="checkbox"/> jogos (cel/net)
<input type="checkbox"/> moda	<input type="checkbox"/> religião	<input type="checkbox"/> HQ's
<input type="checkbox"/> novelas	<input type="checkbox"/> filmes/séries	<input type="checkbox"/> desenhos animados
Outros: _____		

PARTE IV – O desenho animado nas aulas de artes

Na programação televisiva, os desenhos animados costumam atrair mais a atenção de crianças e adolescentes. Estudos indicam que esses desenhos podem apresentar aspectos mercadológicos, educativos, ou meramente recreativos. Os aparelhos de *smartphones*, *tablets* e computadores, aliados à *internet*, tem compartilhado da mesma função da TV atualmente, especialmente no que se refere à transmissão dos desenhos, facilitando ainda mais acesso a esse tipo de entretenimento.

No ensino de artes, a proposta da Cultura Visual instiga o trabalho com imagens e sugere a aproximação com o cotidiano e a cultura dos estudantes. Dessa forma, pensa-se o desenho animado como aliado, no sentido de ajudar na reflexão compreensão sobre o atual contexto social e cultural, bem como estratégia de diversificação no ensino da disciplina.



33. A respeito da temática **desenho animado e ensino de artes**, como você se posiciona?

Gosto pessoal	Familiaridade	Uso em sala de aula	Motivo
<input type="checkbox"/> gosto pouco	<input type="checkbox"/> pouca	<input type="checkbox"/> sempre uso	<input type="checkbox"/> acho importante
<input type="checkbox"/> gosto muito	<input type="checkbox"/> muito	<input type="checkbox"/> às vezes uso	<input type="checkbox"/> acho divertido
<input type="checkbox"/> não gosto	<input type="checkbox"/> nenhuma	<input type="checkbox"/> não costumo usar	<input type="checkbox"/> não acho interessante
		<input type="checkbox"/> nunca usei	<input type="checkbox"/> não sei como usar
		<input type="checkbox"/> gostaria de usar	<input type="checkbox"/> nunca pensei nisso

34. A respeito da temática **desenho animado**, alguma vez ela foi abordada em sala de aula? Sim Não
Se sim, responda as questões abaixo (se não, pule para o item 3)

a) Qual desenho animado foi abordado? _____

b) Que tipo de imagens foram utilizadas? fixa em movimento

c) Que tipo de encaminhamento foi adotado (Descreva a atividade): _____

d) Qual era o objetivo? Foi alcançado? _____

e) Como você percebeu a recepção dos estudantes à temática desenho animado nas aulas de artes?

<input type="checkbox"/> gostaram pouco	<input type="checkbox"/> gostaram muito	<input type="checkbox"/> não gostaram
---	---	---------------------------------------

35. Você costumava assistir desenhos na infância? Sim Não

Por que? _____

36. Mantém esse hábito? Sim Não

Por que? _____

37. Gostaria de discutir a temática desenhos animados/ensino de artes mais profundamente?




Sim Não



PARTE V – Recordar é viver! Conhece os desenhos animados?

- 1) ASSINALE COM UM 'X' OS DESENHOS ANIMADOS DOS QUAIS RECORDA:
- 2) CIRCULE OS 10 PREFERIDOS

Pica Pau () 	As três irmãs () 	Papaléguas () 	Ursinhos carinhosos () 	Doug () 
Poples () 	Duck Tales () 	Punk () 	Faisca e Fumaça () 	Bel e Sebastião () 
Formiga atômica () 	Os Caça Fantasmas () 	Alf () 	Turma da pesada () 	Tartarugas Ninja () 
Zé Colmeia () 	Thunder Cats () 	Bana e Flapi () 	Manda Chuva () 	Pokemón () 
Animaniacs () 	Ursinhos Gummy () 	He-Man () 	Wuzzles () 	Wally Gator () 
Caillou () 	Snoopy () 	Tiny Toon () 	A nossa turma () 	Inspetor Bugiganga () 
Capitão Caverna () 	Os Smorfís () 	Caverna do dragão () 	Liga da Justiça () 	Snorkels () 
Tom e Jerry () 	Olho Vivo e Faro Fino () 	Looney Tunes () 	Os Anjinhos () 	Dragon Ball () 

Popeye () 	Os Jetsons () 	Du, Dudu e Edu () 	Pantera Cor de rosa () 	Scoobydoo () 
Digimon () 	Coragem, o cão covarde () 	Super mouse () 	Pernalonga () 	Johny Bravo () 
Capitão Planeta () 	Bob Esponja () 	Dênis – o pimentinha () 	Ricochete/Blau Blau () 	Piu Piu e Frajola () 
Simpsons () 	Cavaleiros do Zodíaco () 	Dora () 	Gato Felix () 	Bem 10 () 
Pink e Cérebro () 	As 3 espãs demais () 	Hey Arnold () 	X-man () 	Kim Possible () 
Riquinho rico () 	Meninas superpoderosas () 	Os Herculóides () 	Cavalo de Fogo () 	Peppa Pig () 
Arthur () 	Os Impossíveis () 	Corrida Maluca () 	Bob Pai/Bob Filho () 	Luluzinha () 
Os Flnstones () 	She-Ra () 			

Obrigado!



Outros: _____

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO ESTUDANTES



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
Mestranda: GEANE ANGÉLICA BARRETO GOMES



QUESTIONÁRIO

ESTUDANTES DO 7º ANO DA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE SANTA RITA/PB

PARTE I – Perfil do estudante

Quem é o(a) estudante de Artes?

1. Nome: _____
 2. Idade: _____ 3. Turno: _____ 4. Prof./artes: _____
 5. Nome da escola: _____
 6. Bairro onde mora: _____ 7. Cidade: _____
 8. Mãe: _____ 9. Pai: _____ 10. Irmãos: ()



11. Qual(is) destes aparelhos você possui em casa?

() TV () celular () computador () tablet () aparelho dvd/cd () aparelho de som

12. Possui acesso à internet? () Sim () Não

Qual a via de acesso? () casa () celular () lan house () wifi de terceiros

13. O que costuma fazer no tempo livre?

() brincar () praticar esportes () estudar () ouvir música () dançar () jogar no PC/celular
 () ler () mexer no celular () conversar () assistir TV () Outros: _____

14. Que tipo de programação mais lhe agrada na TV/celular?

() filme () série () novela () telejornais () reality show () missa
 () auditório () show musical () culinária () animais () desenho animado () Outros:

PARTE II – Perfil das aulas de artes

Como são as aulas de Artes?

15. Que tipos de atividades você costuma desenvolver nas aulas de artes?

() desenho livre () pintura () modelagem () jogos () música
 () leitura de imagens () releituras () recorte/colagem () assistir vídeo () teatro
 () leitura de texto () cópia de texto () dança () conversa () Outros:

16. O(a) professor(a) costuma usar imagens nas aulas? () Sim () Não

17. Quais dispositivos o(a) professor(a) de Artes costuma usar para exibir as imagens?

() TV/DVD () computador () Data show () smartphone () papel () nenhum

18. Geralmente, o que essas imagens representam?

() obras de arte () artistas () notícias () cenas do cotidiano () Outros: _____

19. Quais temas/assuntos você gostaria que fossem tratados nas aulas de artes?

() músicas	() novelas	() celulares	() família/amigos	() natureza
() esportes	() filmes/séries	() jogos (cel/net)	() animais	() comida
() moda	() religião	() HQ's	() artistas/obras	() desenhos animados
() problemas sociais Outros: _____				



20. A respeito da temática desenho animado, alguma vez ela foi abordada em sala de aula? () Sim () Não

21. Você gostou da forma como o assunto foi abordado? () Sim () Não

22. Você acha que os desenhos animados:

() divertem () ensinam () estimulam consumo () ajudam a passar o tempo () nenhum

23. Costumava assistir desenhos animados? () Sim () Não

Se sim, por meio de qual aparelho assistia? () TV () computador () smartphone () tablet





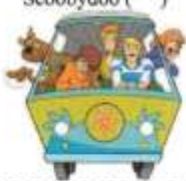



























Costuma assistir desenhos animados? () Sim () Não

Se sim, por meio de qual aparelho assiste? () TV () computador () smartphone () tablet

PARTE III – Recordar é viver! Conhece os desenhos animados?

- 1) ASSINALE COM UM 'X' OS DESENHOS ANIMADOS DOS QUAIS RECORDA:
- 2) CIRCULE OS 10 PREFERIDOS

Pica Pau () 	As três irmãs () 	Papaléguas () 	Ursinhos carinhosos () 	Doug () 
Poples () 	Duck Tales () 	Punk () 	Fáisca e Fumaça () 	Bel e Sebastião () 
Formiga atômica () 	Os Caça Fantasmas () 	Alf () 	Turma da pesada () 	Tartarugas Ninja () 
Zé Colmeia () 	Thunder Cats () 	Bana e Flapi () 	Manda Chuva () 	Pokemón () 
Animaniacs () 	Ursinhos Gummy () 	He-Man () 	Wuzzles () 	Wally Gator () 
Caillou () 	Snoopy () 	Tiny Toon () 	A nossa turma () 	Inspetor Bugiganga () 
Capitão Caverna () 	Os Smorfs () 	Caverna do dragão () 	Liga da Justiça () 	Snorkels () 
Tom e Jerry () 	Olho Vivo e Faro Fino () 	Looney Tunes () 	Os Anjinhos () 	Dragon Ball () 

Popeye () 	Os Jetsons () 	Du, Dudu e Edu () 	Pantera Cor de rosa () 	Scoobydoo () 
Digimon () 	Coragem, o cão covarde () 	Super mouse () 	Pernalonga () 	Johny Bravo () 
Capitão Planeta () 	Bob Esponja () 	Dênis – o pimentinha () 	Ricochete/Blau Blau () 	Piu Piu e Frajola () 
Simpsons () 	Cavaleiros do Zodíaco () 	Dora () 	Gato Felix () 	Bem 10 () 
Pink e Cérebro () 	As 3 espãs demais () 	Hey Arnold () 	X-man () 	Kim Possible () 
Riquinho rico () 	Meninas superpoderosas () 	Os Herculóides () 	Cavalo de Fogo () 	Peppa Pig () 
Arthur () 	Os Impossíveis () 	Corrida Maluca () 	Bob Pai/Bob Filho () 	Luluzinha () 
Os Flintstones () 	She-Ra () 			

Obrigado!



Outros: _____

APÊNDICE C – FORMULÁRIO DE ENTREVISTA PROFESSORES DE ARTES

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – MESTRADO

PELOS PODERES DE GRAYKULL - Desenhos animados no ensino de Artes Visuais em Santa Rita/PB

OBJETIVO DA PESQUISA: Investigar ‘Como os professores de artes e estudantes de turmas de 7º ano da rede municipal de Santa Rita/PB se relacionam com os desenhos animados’.

MESTRANDA: Geane Angélica Barreto Gomes

ORIENTADOR: Prof. Dr. Erinaldo Alves do Nascimento

ENTREVISTADOS: Professores de Artes - Prefeitura Municipal de Santa Rita/PB

FORMULÁRIO DE ENTREVISTA – PROFESSORES DE ARTES

1. Endereço de e-mail: _____

1º Parte: O que eu penso sobre os desenhos animados? *Percepções acerca dos desenhos animados*

2. Que palavras ou sentimentos lhe vem à mente, quando se fala em desenhos animados?

3. O que você acha dos conteúdos veiculados nos desenhos animados? São educativos, mercadológicos ou apenas divertem? Por que?

4. É possível aprender algo com os desenhos? Você já aprendeu ou conhece alguém que aprendeu algo com eles? O que?

5. O que mais lhe chama a atenção em um desenho animado?

() personagens () histórias () aspecto visual () sons () Outro: _____

2º Parte: O que os desenhos falam de mim e para mim? *A realidade contemporânea representada nos desenhos*

6. Nos desenhos animados, você costuma atentar para a forma como o cotidiano é representado? Se lembra de algum episódio/desenho que retratou cenas do dia-a-dia (pessoas trabalhando, estudando, comprando, passeando, etc.)?

7. Nas obras de artes é comum representar cenas do cotidiano da sociedade. Você percebe esse tipo de cena na mídia em geral (revistas, panfletos, comerciais de televisão)? Qual seria o objetivo?

8. Você acha que as histórias, falas e ações de personagens de desenhos animados podem influenciar o modo de agir e pensar, despertar sentimentos e desejos no telespectador? () sim () Não

9. Você acha que uma criança está mais sujeita a esse tipo de influência do que um adulto? Por que?

10. Você já se deixou influenciar por algum desenho? Se sim, comente.

11. No contexto escolar é possível observar a presença/influência dos desenhos animados. Na sua escola, em quais situações você percebe essa influência?

() nas conversas dos alunos () nas brincadeiras () nas roupas () no material escolar

() Outro: _____

3º Parte: O que os desenhos podem fazer comigo e com os outros? *Possibilidades no trabalho com os desenhos*

12. Você acha que a tecnologia e a internet podem ser aliadas da Educação? Justifique.

13. As novas tecnologias são necessárias na formação/aperfeiçoamento do professor? Por que?

14. No ensino de Artes, a abordagem da Cultura Visual sugere o uso de imagens nas aulas, sejam elas de obras consagradas ou de produções da mídia (propagandas, jogos eletrônicos, moda, filmes, desenhos, etc.). Você considera importante o trabalho com imagens em sala de aula? Comente.

15. Considerando o potencial pedagógico dos desenhos animados, é importante abordar esse tema nas aulas de Artes?

16. Você conhece a produção de desenhos animados no Brasil? () Sim () Não

17. Você saberia como desenvolver trabalhos a partir da temática desenhos animados? () Sim () Não

18. Qual a importância do professor de Artes na atualidade?

19. Quais são as maiores dificuldades no trabalho com artes nas escolas de Santa Rita/PB? Como solucionar?

20. Sobre a formação continuada no município, qual seu ponto de vista e expectativas para o próximo ano letivo?

21. Pesquisas como essa podem contribuir para a melhoria do trabalho com Artes nas escolas? Justifique.

Disponível em: https://docs.google.com/forms/d/1-NOntStbv1_p1XovyUSK4G2MVCBBgG6QC7FzKsJnuWBA/edit

APÊNDICE D – ROTEIRO GRUPO FOCAL ESTUDANTES

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - MESTRADO

PELOS PODERES DE GRAYKULL - Desenhos animados no ensino de Artes Visuais em Santa Rita/PB

Mestranda: Geane Angélica Barreto Gomes / Orientador: Prof. Dr. Erinaldo Alves do Nascimento
















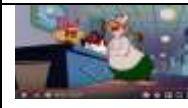






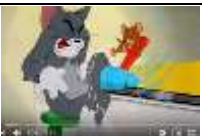


Data do encontro: 27 e 28/11/2019 / Duração: 5horas/aula

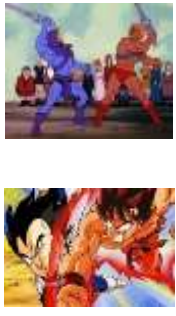






ROTEIRO GRUPO FOCAL – ALUNOS DA PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTA RITA/PB

- **Tema:** Desenhos animados no ensino de Artes
 - **Objetivo:** complementar informações a respeito da temática desenhos animados e do ensino de Artes.
 - **Etapas:**
- 1º momento:** Apresentação
2º momento: O que eu penso sobre os desenhos animados? (Concepções acerca dos desenhos animados)
3º momento: O que os desenhos falam de mim?(A realidade contemporânea representada nos desenhos)
4º momento: O que os desenhos falam para mim?(A influência dos desenhos animados)
5º momento: O que fazer a partir dos desenhos? (Possibilidades no trabalho com os desenhos)
6º momento: O que os desenhos fizeram comigo - estudante(a)? (Mudanças no olhar para os desenhos)
7º momento: Encerramento

Descrição das etapas e Guia de imagens

1º momento - Apresentação e boas vindas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Informar sobre Pesquisa e Grupo Focal - Informar nome, Instituição, Curso, Título da Pesquisa, Objetivos e Metodologia - Explicar a intenção do Grupo Focal, critérios de seleção, sigilo das informações, avisar sobre registros escritos e audiovisuais e sobre permissão para gravações; Explicitar as regras: inexistência de ‘certo’ ou ‘errado’, expressar-se com sinceridade, respeito ao tempo de fala, evitar discussões paralelas. Agradecer a presença. Apresentação do grupo. 2. Exibir vinhetas de abertura de desenhos animados e entregar doces aos alunos, a fim de resgatar memórias da infância estimulando os sentidos. 3. Definir codinomes a partir de seus personagens preferidos.
2º momento - O que eu penso sobre os desenhos animados? Percepções acerca dos desenhos animados
<ol style="list-style-type: none"> 1. Que palavra ou sentimento lhe vem à mente, ao lembrar alguns desenhos animados? 2. Qual sua relação com os desenhos animados na infância e adolescência? Continua assistindo? 3. Vocês acham que o conteúdo dos desenhos animados é educativo? Por que? 4. Percebem interesse do mercado na produção dos conteúdos? 5. As pessoas se divertem assistindo aos desenhos? Ou prevalece outro sentimento? Qual seria? 6. É possível aprender algo com os desenhos? Você já aprendeu ou conhece alguém que aprendeu algo com eles? 7. Quais mudanças você percebe em relação aos desenhos de antigamente e os atuais? 8. O que chamava mais a atenção - personagens, narrativas, aspecto visual? O que chama mais a atenção agora? 9. Leitura de texto-resumo sobre Cultura visual e o ensino de Artes.
3º momento: O que os desenhos falam de mim? A realidade contemporânea representada nos desenhos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Exibir imagens de Artes (pinturas) que representem o cotidiano de pessoas comuns e artistas famosos 2. Exibir imagens publicitárias que representem o cotidiano de pessoas comuns e artistas famosos 3. Exibir imagens de desenhos animados que representem o cotidiano dos personagens 4. Pedir que observem as imagens e falem sobre o que vêm – considerar aspecto formal e possíveis interpretações. 5. Atividade/composição: Os participantes deverão compor cenas, deslocando personagens de seus contextos/cenários para outro, criando diálogos atentando para expressões.
4º momento - O que os desenhos falam para mim? A influência dos desenhos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vocês acham que os desenhos podem influenciar o modo de agir e pensar de uma pessoa? 2. As histórias, falas e ações de personagens podem induzir a algum tipo de comportamento ou pensamento, podem despertar sentimentos, ideias ou desejos no telespectador? 3. Você acha que uma criança está mais sujeita a esse tipo de influência do que um adulto? Por que? 4. Você já se deixou influenciar por algum desenho? Em que época e de que maneira? 5. Na escola, você percebe a presença/influência dos desenhos animados? Os estudantes falam sobre os desenhos nas aulas ou nos intervalos? 6. Atividade de colagem - desenhar um objeto qualquer e (re)significá-lo, atribuindo um superpoder. Depois inserir personagens no cenário.
5º momento - O que os desenhos podem fazer? Possibilidades no trabalho com os desenhos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Exibição de cenas e trechos de episódios de desenhos animados e análise de mensagens veiculadas. 2. Sugestão de temas a partir dos desenhos assistidos e de outros direcionamentos no trabalho a partir dessas produções.
6º momento – O que os desenhos fizeram comigo - estudante? (Mudanças no olhar para os desenhos)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sobre os desenhos animados: - Como você percebe a relação das crianças hoje em dia com os desenhos animados? (Ainda assistem? Por qual aparelho? Quanto tempo?) - Acha importante trabalhar o tema desenhos animados nas aulas de Artes e demais disciplinas? 2. As novas tecnologias são necessárias na formação/aperfeiçoamento do professor? Por que? 3. As produções da mídia (cinema, jogos eletrônicos, propagandas e especialmente desenhos animados) devem ser explorados nas aulas de Artes? Com que intuito? 4. Sobre as aulas de Artes: Você acha importante usar imagens nas aulas? E usar as tecnologias e a internet nas aulas de Artes? Por que? 5. Cite as maiores dificuldades encontradas nas escolas de Santa Rita/PB. Saberia como solucionar? 6. Você acha que esse tipo de pesquisa pode contribuir para a melhoria do trabalho com Artes nas escolas?
7º momento - Encerramento
<ol style="list-style-type: none"> 1. Agradecimentos e Lanche

GUIA DE IMAGENS PARA GRUPO FOCAL			
3º momento: O que os desenhos falam de mim? A realidade contemporânea – o cotidiano nas imagens		4º momento: O que os desenhos falam para mim? A influência dos desenhos animados	
Arte I - Pintura Renascentista: Escola de Athenas - Raphael https://www.culturagenial.com/renascimento/		Propaganda I - consumo Coca cola http://www.topdesignmag.com/52-superb-vintage-coca-cola-ads-part-1/	
Arte II - Pintura impressionista: Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte, Seurat, 1884 https://www.historiadasartes.com/salados-professores/cores-e-pontos-com-as-obras-de-george-seurat/		Propaganda II - consumo Brastemp https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-747323541--1-290-g-propaganda-antiga-maquina-lavar-brastemp-2-_JM	
Arte III - Arte Moderna: O Mamoeiro - Tarsila do Amaral http://www.novaprint.com.br/professores/05-tarsila-do-amaral		Propaganda III - consumo Inversão de papéis 1 https://publicinove.com.br/propagandas-machistas/	
Arte IV - Naif: Alexandre Filho – PB http://rotaprincipal.com.br/5-artistas-plasticos-paraibanos-para-conhecer-e-se-tornar-fa/		Propaganda V - consumo Lego https://propagandasdegibi.wordpress.com/tag/brinquedos/page/4/?iframe=true&preview=true%2Ffeed%2F	
Arte V - Naif: Adriano Dias – PB https://www.paraibacriativa.com.br/artista/adriano-dias/vida-no-campo/		Propaganda VI – consumo https://propagandasdegibi.files.wordpress.com/2013/07/204.jpg	
Arte VI - Assis Costa – RN http://g1.globo.com/rn/trio-grande-do-norte/noticia/2016/07/inspirado-em-recordacoes-artista-potiguar-retrata-cotidiano-do-sertanejo.html		Propaganda VII - consumo Itens colecionáveis https://www.propagandashistoricas.com.br/2017/12/margarina-delicia-super-herois-1980.html	
Propaganda I https://assets-institucional-1pg.sfo2.cdn.digitaloceanspaces.com/2014/05/familia-margarina.jpg		Vídeo I - consumo Episódio - Ensopado de Pica Pau (6:47-7:20) https://www.youtube.com/watch?v=GtCFzSzsog	
Propaganda II https://tatiandoavida.wordpress.com/2014/03/11/familia-doriana/		Vídeo II - consumo Episódio - Basta pedir ao tio (00:01 – 00:22 / 05:44 - 06:45) https://www.youtube.com/watch?v=GCBIVhmbc3I	
Propaganda III https://www.youtube.com/watch?v=QkEtCZDlnwA		Vídeo III - consumo Episódio: Difícil entrega (1:00:11 – 1:00:55) https://www.youtube.com/watch?v=B0mebVqRF_0	
		Vídeo IV – idealização corpo Episódio: A dieta da Olívia https://www.youtube.com/watch?v=4Wi8X6Z_hP0	
4º momento: cenas			
Idealização corpo Episódio: Super Pica Pau https://www.youtube.com/watch?v=Gyc0La7fohY Episódio: parque de diversões https://www.youtube.com/watch?v=Uu3KiTe-Z04 Episódio: O gato do Gym https://www.youtube.com/watch?v=mP0s5s0i20E			
Maus tratos Episódio: Em casa, mas não sós https://www.youtube.com/watch?v=nwTatevEkT0 Episódio: A Fabulosa Caixa de Comida https://www.youtube.com/watch?v=Diez3hh709c Episódio: Os problemas do Popeye https://www.youtube.com/watch?v=kDmBvgy99wc			

GUIA DE IMAGENS PARA GRUPO FOCAL	
Outras discussões	
<p>Aspecto visual e expressões de personagens</p> <p>He-man https://geektrooper.wordpress.com/2014/05/31/o-auge-da-cultura-pop-as-aventuras-nostalgicas-de-he-man-e-os-mestres-do-universo/</p> <p>Goku https://criticalhits.com.br/anime/estas-foram-as-5-melhores-lutas-de-vegeta-em-dragon-ball-z-e-dragon-ball-super-super/</p>	
O Cotidiano nos desenhos	
<p>Deformações de personagens em Tom e Jerry</p> <p>https://boomo.com.br/n/artista-japonesa-cria-esculturas-divertidas-do-tom-de-tom-e-jerry-4514895</p>	
<p>Maus hábitos em Tom e Jerry</p> <p>https://www.pinterest.at/pin/668432769665855342/</p>	
<p>Os monstros de Scooby-Doo</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=eNN9hK-CFL4</p>	
<p>Humor em Scooby-Doo</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=eNN9hK-CFL4</p>	
<p>Tecnologia em Scooby-Doo</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=A35YBHx0ots</p>	
Expressões	
	
Cenários	
	

APÊNDICE E – AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES (CCHLA)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – UFPE/UFPB



SOLICITAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO PARA REALIZAÇÃO DE PESQUISA

À Secretaria de Educação da Rede Municipal de Santa Rita/PB

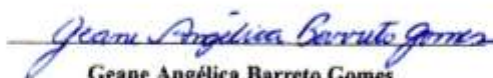
Eu, **Geane Angélica Barreto Gomes**, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal de Pernambuco e Universidade Federal da Paraíba, Linha de Pesquisa: Ensino de Artes Visuais no Brasil, sob orientação do Prof. Dr. Erinaldo Alves do Nascimento, venho solicitar a autorização para coleta de dados nas instituições de ensino fundamental, zona urbana, que contemplam os anos finais (turmas de 7º ano), para a Dissertação de Mestrado, intitulada “**Problematizando os desenhos animados no ensino de artes em escolas públicas de Santa Rita/PB**”.

O objetivo da pesquisa é investigar ‘**Como os professores de artes e estudantes de turmas de 7º ano da rede municipal de Santa Rita/PB se relacionam com os desenhos animados**’. Para tanto, pretende-se aplicar questionários para obter informações a respeito do ensino de artes e da temática Desenhos Animados, junto à professores de Artes e turmas de 7º ano. Dados mais específicos serão obtidos através de grupos focais (professores e alunos), a serem definidos. Os registros visuais e audiovisuais, bem como anotações auxiliarão nessa fase da investigação e também quando da análise dos dados.

Comprometo-me a disponibilizar os dados resultantes da pesquisa, juntamente com a Dissertação de Mestrado, à Prefeitura Municipal de Santa Rita/PB.

Desde já, agradecemos a atenção e colaboração para a realização desse estudo.

Atenciosamente,



Geane Angélica Barreto Gomes

(Pesquisadora)



Prof. Dr. Erinaldo Alves do Nascimento

(Orientador)

*Autenticado
20/11/18
Rita PB*

CNPJ: 09.159.666/0001-61
Prefeitura Municipal de Santa Rita
Rua Juarez Távora, 93 - Centro
CEP: 58300-410 - Santa Rita - PB

Santa Rita, 20 de Novembro de 2018.

Geane Angélica Barreto Gomes
Rua Prof. Joana Gomes da Silveira, 358 – Centro – Santa Rita/PB – Cep: 58300-450
Contatos: (83) 99900-1915 / geane.pb@hotmail.com

APÊNDICE F – TERMO DE CONSENTIMENTO



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES (CCHLA)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – UFPE/UFPB



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos o(a) Sr(a) para participar da Pesquisa intitulada “**PELOS PODERES DE GRAYSKULL - Desenhos animados no ensino de Artes Visuais em Santa Rita/PB**” sob a responsabilidade da pesquisadora **Geane Angélica Barreto Gomes**, a qual pretende investigar as relações que os professores de Artes e estudantes de escolas públicas do município de Santa Rita/PB mantêm com os desenhos animados.

A pesquisadora é aluna do programa de Mestrado em **Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**, da Universidade Federal de Pernambuco e Universidade Federal da Paraíba. A Linha de Pesquisa é Ensino de Artes Visuais no Brasil, orientação do Prof. Dr. Erinaldo Alves do Nascimento.

Sua participação é voluntária e se dará por meio de entrevista ou Grupo Focal. Ao aceitar participar, estará contribuindo para a melhor compreensão do ensino de Artes Visuais no município de Santa Rita/PB, visando favorecer a melhoria da qualidade da referida disciplina, bem como do entendimento a respeito da temática ‘desenhos animados’.

Terá o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, caso deseje desistir da participação, independente do motivo e sem nenhum prejuízo à sua pessoa. Neste momento, toda e qualquer informação fornecida ao pesquisador será descartada. Após a redação final do texto da pesquisa, os dados coletados e analisados serão descartados.

Para qualquer outra informação, poderá entrar em contato sempre que desejar com a pesquisadora através do seguinte telefone: Geane Angélica Barreto Gomes - (83) 99900-1915 / Erinaldo Alves do Nascimento – (83) 98873-0783. Ou no endereço: Castelo Branco, s/n. Campus Universitário. Departamento de Artes Visuais. Os pesquisadores estarão à disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Consentimento Pós-Informação

Eu, _____,
fui informado(a) sobre os objetivos da pesquisadora e o motivo de precisar da minha colaboração. Por isso, eu concordo em participar do projeto, ciente de que posso retirar minha autorização se e quando desejar. Assim sendo, autorizo a utilização dos dados obtidos nos questionários, entrevistas e/ou discussões. Este documento é emitido em duas vias, que serão assinadas por mim e pela pesquisadora, ficando uma via com cada um de nós.

Santa Rita, ____ / ____ / _____


Geane Angélica Barreto Gomes
(Pesquisadora)


Prof. Dr. Erinaldo Alves do Nascimento
(Orientador)

APÊNDICE G – QUADRO SÍNTESE / PERFIL ESTUDANTES

ALUNOS/IDADE	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVÃO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
PROFESSOR(A)	Jáilson	Jáilson	Kátia	Charlita	Acimara	Acimara	Robson	Cristóvão	Rogério	Charlita	Gilvandro	Gilvandro	Emiliano	
BAIRRO	Centro	Centro	Popular	Popular	V. Nova	V. Nova	V. Nova	Tibiri	Tibiri	Tibiri	Heitel	Marcos	Marcos	
TOTAL/ALUNOS	18	12	16	8	11	20	38	24	32	24	39	22	23	287
IDADE	11 a 14	11 a 13	12 a 16	12 a 13	12 a 17	11 a 12	11 a 12	11 a 16	13 a 15	11 a 16	11 a 13	12 e 14	12 a 15	
TURNO	tarde	manhã	tarde	manhã	manhã	manhã	tarde	tarde	tarde	tarde	tarde	manhã	manhã	
IRMÃOS	01 a 08	01 a 03	01 e 07	01 a 08	01 e 06	01 a 07	01 e 06	01 a 07	01 a 06	01 a 08	01 a 09	01 a 06	01 a 09	
ESCOLA/APARELHO	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVÃO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
TV	18	12	15	8	10	20	36	24	30	21	37	20	21	272
CELULAR	17	12	13	7	10	20	36	22	29	24	36	19	20	265
COMPUTADOR	1	1	4	0	2	8	5	10	10	12	13	2	5	73
TABLET	4	2	0	3	2	9	8	6	7	6	6	3	6	62
APARELHO DVD/CD	12	10	8	4	5	12	19	17	21	11	23	6	11	159
APARELHO DE SOM	15	6	9	3	6	15	26	19	21	17	22	7	13	179
ESCOLA/ACESSO/INTERNET	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVÃO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
SIM	16	12	16	8	11	20	37	24	32	22	39	19	21	277
NÃO	2	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	3	2	10
ESCOLA/COMO ACESSA	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVÃO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
CASA	11	12	11	5	4	19	28	22	25	19	29	12	17	214
CELULAR	7	6	6	2	6	5	11	13	9	2	17	6	2	92
LAN HOUSE	0	1	2	0	0	0	1	3	2	0	3	0	0	12
WIFI DE TERCEIROS	4	7	0	1	5	2	3	7	6	1	13	2	3	54
ESCOLA/TEMPO LIVRE	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVÃO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
BRINCAR	7	7	6	6	7	12	16	7	14	9	19	6	12	128
PATRICAR ESPORTES	6	3	5	2	3	9	15	10	12	9	9	6	10	99
ESTUDAR	4	5	1	3	3	10	8	7	7	9	10	3	6	76
OUVIR MUSICA	8	6	5	3	10	15	7	15	23	19	23	11	15	160
DANÇAR	5	7	2	2	2	7	19	10	14	11	8	9	7	103
JOGAR NO PC/CELULAR	3	5	4	4	6	13	21	15	17	13	16	5	7	129
LER	3	4	1	6	2	5	5	5	8	6	8	7	6	66
MEXER NO CELULAR	10	9	7	5	7	16	33	17	28	21	29	14	15	211
CONVERSAR	6	8	1	1	6	10	24	11	22	12	13	7	14	135
ASSISTIR TV	7	9	3	6	10	17	25	16	21	15	23	7	14	173
OUTROS	1	4	1	0	2	3	0	2	1	1	9	0	0	24
ESCOLA/PROGRAMAÇÃO	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVÃO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
FILME	13	9	9	7	10	16	27	21	27	21	31	14	17	222
SÉRIE	8	6	8	5	6	18	24	14	20	19	30	16	12	186
NOVELA	13	10	5	3	3	12	22	9	20	10	24	13	15	159
TELEJORNALIS	0	2	0	1	10	2	2	0	4	3	8	1	4	37
REALITY SHOW	3	2	1	0	2	11	3	1	6	4	6	1	2	42
MISSA	4	0	0	0	6	2	0	2	1	0	2	0	0	17
AUDITÓRIO	5	2	0	0	2	3	1	0	0	0	3	1	0	17
SHOWMUSICAL	2	3	2	0	7	3	1	3	6	2	7	4	1	41
CULINÁRIA	3	1	0	0	6	3	3	2	4	5	7	4	1	39
ANIMAIS	5	5	1	3	10	8	12	5	9	6	12	3	6	85
DESENHO ANIMADO	8	8	2	3	2	16	17	12	9	10	19	6	7	119

APÊNDICE H – QUADRO SÍNTESE / PERFIL AULAS DE ARTES

ATIVIDADES	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
DESENHO LIVRE	13	10	15	8	11	10	19	7	26	16	33	17	7	192
PINTURA	14	10	9	7	8	16	18	15	17	15	24	9	8	170
MODELAGEM	1	3	0	0	0	2	2	1	3	3	3	0	0	18
JOGOS	1	4	2	0	2	3	7	3	7	7	10	2	4	52
MÚSICA	4	3	1	0	3	11	3	2	22	4	10	4	3	70
LEITURA DE IMAGENS	1	7	3	5	8	15	5	2	16	8	7	13	1	91
RELEITURAS	7	5	1	0	0	3	1	2	7	2	9	5	2	44
RECORTE/COLAGEM	10	4	2	6	5	10	8	5	8	6	6	2	1	73
ASSISTIR VIDEOS	1	4	1	0	2	2	4	0	3	3	10	0	2	32
TEATRO	10	6	0	0	4	15	5	14	2	2	5	1	1	65
LEITURA DE TEXTOS	12	8	0	3	5	11	8	7	11	10	9	10	10	104
CÓPIA DE TEXTOS	14	4	2	1	9	11	19	5	7	13	15	7	11	118
DANÇA	12	4	0	0	3	5	3	4	3	3	5	1	6	49
CONVERSA	12	3	2	2	2	3	17	14	16	12	11	8	7	109
IMAGENS NA SALA	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
SIM	15	12	12	8	11	20	22	23	28	21	39	21	3	235
NÃO	3	0	4	0	0	0	16	1	4	3	0	1	20	52
DISPOSITIVOS	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
TV/DVD	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	4
COMPUTADOR	12	1	2	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	17
DATA SHOW	5	0	0	0	2	0	1	0	0	4	0	0	0	12
SMARTPHONE	0	0	1	0	1	19	1	9	3	1	0	0	1	36
PAPEL	13	12	7	8	10	19	17	23	27	22	38	17	2	215
NENHUM	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3
O QUE REPRESENTAM	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
OBRAS DE ARTE	14	11	9	8	11	20	18	17	23	17	34	18	2	202
ARTISTAS	14	5	3	0	1	8	7	4	3	8	9	2	0	64
NOTÍCIAS	11	2	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	16
CENAS DO COTIDIANO	12	0	3	0	1	4	0	0	4	3	4	1	1	33
TEMAS SUGERIDOS	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
MÚSICAS	15	7	5	6	4	12	24	10	21	12	25	13	13	167
NOVELAS	12	3	0	0	4	3	6	2	4	1	9	2	4	50
CELULARES	14	5	2	2	4	11	23	10	18	12	20	5	11	137
FAMÍLIA/AMIGOS	10	2	0	2	3	0	7	0	4	2	7	5	2	44
ESPORTES	13	3	6	2	3	6	11	11	14	10	13	6	10	108
FILMES/SÉRIES	13	4	5	5	5	12	21	11	16	10	18	7	9	136
JOGOS	12	3	5	4	2	9	18	11	15	14	21	7	9	130
ANIMAIS	11	4	1	2	5	6	10	3	5	8	11	5	0	71
MODA	1	3	1	2	2	4	4	2	5	1	7	2	5	39
RELIGIÃO	9	2	0	1	2	1	0	0	4	3	2	0	3	27
HQ's	6	5	3	0	5	2	8	1	5	2	7	9	1	54
ARTISTAS/OBRAS	12	5	1	1	4	6	9	2	9	7	10	2	3	71
NATUREZA	11	4	1	3	8	6	10	5	9	8	16	9	4	94
COMIDA	11	3	2	3	3	8	11	7	9	9	16	4	4	90
DESENHOS ANIMADOS	11	6	3	1	8	8	6	7	11	10	24	5	3	103
PROBLEMAS SOCIAIS	1	3	1	2	3	3	2	2	7	5	4	7	3	43
TEMÁTICA DESENHO	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
SIM	4	2	5	0	1	7	7	2	8	8	13	9	2	68
NÃO	14	10	11	8	10	13	31	22	24	16	26	13	21	219
GOSTOU DA AULA	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
SIM	3	2	3	0	1	7	6	2	8	7	9	9	2	59
NÃO	1	0	2	0	0	0	1	0	0	1	4	0	0	9
OS DESENHOS	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
DIVERTEM	8	8	8	3	10	17	30	18	25	8	30	15	17	197
ENSINAM	0	8	3	0	4	8	16	9	13	8	17	7	2	95
ESTIMULAM CONSUMO	5	2	0	0	1	4	0	0	0	0	9	3	0	24
AJUDAM A PASSAR TEMPO	9	5	8	3	9	16	27	16	20	10	28	11	12	174
NENHUM	6	0	0	3	0	0	0	1	0	0	1	0	1	12
COSTUMAVA ASSISTIR	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
SIM	16	12	14	8	11	20	38	23	31	22	39	20	23	277
NÃO	2	0	2	0	0	0	0	1	1	2	0	2	0	10
QUE MEIO	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
TV	16	11	12	8	11	7	34	22	31	21	38	20	21	252
COMPUTADOR	1	0	1	0	0	6	3	5	4	3	5	2	1	31
SMARTPHONE	3	1	1	1	0	10	5	3	3	5	6	2	0	40
TABLET	5	0	0	2	0	3	2	3	2	0	5	1	1	24
COSTUMA ASSISTIR	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
SIM	14	10	11 P	8	10	18	33	19	30	20	28	19	23	243
NÃO	4	2	5	0	1	2	5	5	2	4	11	3	0	44
QUE MEIO	MONSENHOR	FLAVIO	ANTONIO	ÍNDIO	ESTEVAO	FRANCISCO	CARLOS	ANIBAL	FLAVIO	ODILON	MANOEL	ANTONIO	EGÍDIO	TOTAL
TV	14	10	10	8	8	16	25	18	24	19	26	15	19	212
COMPUTADOR	1	0	0	0	4	4	7	5	8	3	5	1	2	40
SMARTPHONE	3	1	1	1	5	13	19	5	11	6	13	4	5	87
TABLET	5	0	0	1	2	5	7	2	2	2	3	3	1	33