



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES/PROF-ARTE

ALBERTO DE JESUS NASCIMENTO NICÁCIO

DESENHOS ANIMADOS E LENDAS BRASILEIRAS: experiências com a
apreciação e produção no processo de ensino/aprendizagem de Arte
na Educação Básica

2020

ALBERTO DE JESUS NASCIMENTO NICÁCIO

DESENHOS ANIMADOS E LENDAS BRASILEIRAS: experiências com a
apreciação e produção no processo de ensino/aprendizagem de Arte
na Educação Básica

Dissertação com proposta pedagógica, apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes - PROFARTES, da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), em parceria com a Universidade Federal do Maranhão (UFMA), em cumprimento às exigências para obtenção do título de Mestre em Arte.

Área de concentração: Artes Visuais.

Linha de Pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em arte.

Orientador: Prof. Dr. Marcus Ramusyo de Almeida Brasil.

Coorientador: Prof. Dr. Reynaldo Domingos Portal.

São Luís

2020

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Nicácio, Alberto de Jesus Nascimento.

DESENHOS ANIMADOS E LENDAS BRASILEIRAS: : experiências com a apreciação e produção no processo de ensino/aprendizagem de Arte na Educação Básica / Alberto de Jesus Nascimento Nicácio. - 2020.

95 f.

Coorientador(a): Reynaldo Domingos Portal.

Orientador(a): Marcus Ramusyo de Almeida Brasil.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Rede - Prof-artes em Rede Nacional/cch, Universidade Federal do Maranhão, São Luis, 2020.

1. Desenho Animado. 2. Ensino de Arte. 3. Lendas. 4. Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). I. Brasil, Marcus Ramusyo de Almeida. II. Portal, Reynaldo Domingos. III. Título.

ALBERTO DE JESUS NASCIMENTO NICÁCIO

DESENHOS ANIMADOS E LENDAS BRASILEIRAS: experiências com a apreciação e produção no processo de ensino/aprendizagem de Arte na Educação Básica

Dissertação com proposta pedagógica, apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes - PROFARTES, da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), em parceria com a Universidade Federal do Maranhão (UFMA), em cumprimento às exigências para obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Artes Visuais.

Linha de Pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em arte.

Orientador: Prof. Dr. Marcus Ramusyo de Almeida Brasil.

Coorientador: Prof. Dr. Reynaldo Domingos Portal.

Aprovado em: __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcus Ramusyo de Almeida Brasil (Orientador)

Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Prof. Dr. José Almir Valente Costa Filho

Instituto Federal do Maranhão (IFMA)

(Membro interno)

Prof. Dr^a. Adriana Fresquet

Universidade Federal Fluminense (UFF)

(Membro externo)

Dedico a dissertação ao animador Anélio Latini Filho, por realizar o primeiro longa-metragem de animação com lendas brasileiras.

AGRADECIMENTOS

A Deus, sem ele nada seria possível.

Ao meu filho, Felipe Ribeiro Nicácio, meu amor maior.

À minha mãe Benedita Gonçalves Nascimento Nicácio e à minha esposa, Geyse Ribeiro Nicácio, mulheres fundamentais na minha vida, que me motivam e me inspiram sempre.

Aos meus irmãos, Neilson, Nádia, Irenilde, Bruno, Carlos Augusto e Erozina pelo amor, carinho e apoio.

Ao meu orientador Marcus Ramusyo de Almeida Brasil, pela atenção, acompanhamento e afeto na realização dessa dissertação.

Ao meu coorientador Reinaldo Portal Domingo, pela atenção e disponibilidade durante as pesquisas.

À professora Adriana Fresquet e ao professor José Almir Valente Costa Filho, por aceitarem participar da minha banca.

Aos animadores Alexandre Almeida Juruena de Mattos, Maurício Squarisi e Maurício Martins Nunes, por compartilharem conhecimentos e experiências com desenhos animados.

Às queridas pessoas que incentivaram e colaboraram nas mais diferentes formas: Geyse Nicácio, Silvia Lílian Lima Chagas, Marilu Moraes Araujo, João Carlos Pimentel, Erozina Nicácio, Nádia Nicácio, Murilo Santos, Weeslem Costa de Lima e Consuelo Schliebe Bezerra.

Aos (às) colegas alunos(as), professores(as), técnicos(as) e demais funcionários(as) do Curso de Pós-Graduação em Arte no Programa PROF-ARTES, da Universidade Federal do Maranhão.

Aos (às) professores(as), diretoras, técnicos(as) educacionais e demais funcionários(as) da UEB. Gov. Leonel Brizola. Especialmente, aos(às) alunos e alunas, por acreditarem e participarem da realização desse sonho animado.

À escola e à Universidade públicas.

*“Talvez não tenha conseguido fazer o melhor,
mas lutei para que o melhor fosse feito.
Não sou o que deveria ser,
mas Graças a Deus,
não sou o que era antes”.*
(Marthin Luther King).

RESUMO

O desenho animado, técnica de reprodução do movimento criada no final do século XIX, está presente em todos os meios de comunicação de massa. É responsável pela construção de valores sociais e culturais na sociedade por meio do entretenimento e pode ser um grande aliado no campo da Educação. As lendas são narrativas fantasiosas transmitidas oralmente ao longo do tempo, mas que vêm perdendo importância para as novas gerações. Rememorá-las é uma maneira de manter viva a identidade cultural de um povo. O problema de pesquisa é verificar se a produção de desenhos animados sobre lendas brasileiras nas aulas de Artes Visuais pode contribuir para a significação da identidade cultural e artística dos alunos de educação básica. Desse modo, o presente estudo visa investigar se a produção de desenhos animados sobre lendas brasileiras, usando técnicas de animação em *stop motion*/recorte e Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), nas aulas de Artes Visuais na UEB Governador Leonel Brizola, com alunos do 6º e 7º ano do Ensino fundamental e como a experiência pode ser compartilhada junto aos professores de Artes Visuais da rede pública de educação básica. O trajeto metodológico tem como estrutura o método de pesquisa-ação, com abordagem qualitativa por meio de entrevistas e questionários semiestruturados. Entre os teóricos que referenciam este estudo, destacam-se: Hall (2006), Castoriadis (2010), Durand (2002), Manduruku (2004), Nesteriuk (2001), Barbosa Júnior (2002), Moletta (2014), Barbosa e Cunha (2010), Bayard (1957), Bondía (2002), Cascudo (2000), Demo (2015), Alves (2017) e Prensky (2001), com aportes sobre a construção do olhar, do refletir e do fruir dos alunos, com cerne na experiência e na compreensão dos processos culturais da educação pela pesquisa, na importância do cinema e do audiovisual em sala de aula e da condição de mestres e aprendizes num cenário de produção cinemática contemporânea, que juntos promovem saberes reconstrutivos.

Palavras-chave: Desenho Animado. Lendas. Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Ensino de Arte.

ABSTRACT

Animated cartoons, a movement reproduction technique created at the end of the 19th century, are present in all mass media. They are responsible for building social and cultural values in our society through entertainment and it can be a great ally in the field of Education. Folklore legends are fanciful narratives transmitted orally over time, but increasingly losing importance to new generations. Remembering them is a way to keep the people's cultural identity alive. This research problem is to verify the contribution of the production of cartoons featuring Brazilian folklore legends in Visual Arts classes to cultural and artistic identity of basic education students. Thus, the present study aims to investigate whether the production of cartoons featuring Brazilian folklore legends, using stop motion/clipping animation techniques and Information and Communication Technologies (ICT), in Visual Arts classes at U.E.B. Governador Leonel Brizola, with students from the 6th and 7th year of elementary school, can contribute to their cultural and artistic identity and whether this experience can be shared with other public school teachers of Visual Arts. The methodological path is based on Action Research, with a qualitative approach through investigation and semi-structured questionnaires. Among the theorists who reference this study, the following stand out: Hall (2006), Castoriadis (2010), Durand (2002), Manduruku (2004), Nesteriuk (2001), Barbosa Júnior (2002) Molleta (2014), Barbosa (2010), Bayard (1957), Bondía (2002), Cascudo (2000), Demo (2015), Alves (2017) and Prensky (2011), in their contributions on the construction of the students' look, reflection and fruition, with a focus on the experience and understanding of the cultural processes in education through research, the importance of cinema and audiovisual industries in the classroom and the conditions of teachers and learners, which represent a scenario of digital natives and immigrants. Together, teachers and students can promote reconstructive knowledge.

Keywords: Animated Cartoon. Folklore legends. ICTs and Arts teaching.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 -	O que achou do projeto sobre Desenhos animados e Lendas Brasileiras?.....	50
Gráfico 2 -	Antes do projeto, já conhecia alguma lenda? Qual?.....	50
Gráfico 3 -	As Lendas contribuem para valorizar mais a nossa identidade cultural?.....	51
Gráfico 4 -	Já havia usado celular para produzir algum filme de animação?....	52
Gráfico 5 -	Já havia utilizado algum aplicativo de produção de desenho animado?.....	52
Gráfico 6 -	Gostou do projeto Desenhos Animados e Lendas Brasileiras?.....	53
Gráfico 7 -	Profissão - professor de que?.....	62
Gráfico 8 -	Idade.....	62
Gráfico 9 -	A sua escola disponibiliza de equipamentos.....	63
Gráfico 10 -	Você usa as TICs nas suas aulas de Arte?.....	64
Gráfico 11 -	Qual o seu conhecimento sobre desenho animado na Educação? 64	
Gráfico 12 -	O que você sabe sobre desenho animado nas aulas de Arte?.....	65
Gráfico 13 -	Você tem interesse em usar desenho animado nas aulas de Arte? 65	
Gráfico 14 -	Você gostaria de usar o desenho animado nas aulas de Arte de que modo?.....	66
Gráfico 15 -	Quais dificuldades você teria para ensinar desenho animado na escola?.....	66
Gráfico 16 -	Para ensinar desenho animado na sua escola, o que seria necessário?.....	67
Gráfico 17 -	Que experiências você esperaria ter ao utilizar o desenho animado nas suas aulas de Arte?.....	68
Gráfico 18 -	Tem interesse em abordar as lendas nas suas aulas de Arte?.....	70
Gráfico 19 -	Quais temáticas podem ser extraídas das lendas brasileiras (e maranhenses)?.....	70
Gráfico 20 -	As lendas brasileiras (e maranhenses) são um bom tema para despertar o interesse dos alunos para a apreciação e produção de desenhos animados nas aulas de Arte?.....	71

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Apresentação do projeto e exibição dos curtas no refeitório da escola.....	35
Figura 2 -	Alunos assistem aos curtas-metragens de animação.....	36
Figura 3 -	Alunos assistem aos curtas-metragens de animação para em seguida debaterem nas “rodas de conversas”.....	37
Figura 4 -	Roteiro e <i>storyboard</i> desenvolvidos pelos alunos.....	41
Figura 5 -	Alunos desenham e recortam personagens e cenários.....	42
Figura 6 -	Personagens e cenários criados pelos alunos.....	43
Figura 7 -	Alunos usando o aparelho celular e a mesa de luz para capturar as imagens e produzir o desenho animado.....	45

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

BNCC	Base Nacional Comum
IFMA	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão
JEMS	Jogos Escolares Maranhenses
NUCAR	Núcleo de Cinema e animação de Rondônia
OMS	Organização Mundial da Saúde
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PROEXT	Departamento de Projetos de Extensão
PROF-ARTES	Programa de Mestrado Profissional (<i>Stricto sensu</i>) em Arte
SEMED	Secretaria Municipal de Educação
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UEB	Unidade de Educação Básica
UFMA	Universidade Federal do Maranhão
UPA	<i>United Productions of America</i>

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Problema	16
1.2 Perguntas Científicas	16
1.3 Objetivo Geral	16
1.4 Objetivos Específicos	17
1.5 <i>Corpus</i> de Análise	17
1.6 Base Nacional Comum (BNCC)	18
1.7 Perfil da Escola	19
2 REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	20
2.1 Lendas e desenho animado: linguagens narrativas	20
2.2 A questão da identidade	23
2.3 A cultura e o imaginário	25
2.4 O imaginário: o poder do símbolo	26
2.5 O real <i>versus</i> o imaginário (imaginado)	27
2.6 As lendas brasileiras	28
3 REALIZAÇÃO DA PESQUISA	34
3.1 Etapa 1 – Ler-contextualizar	36
3.2 Etapa 2 – Fazer Artístico – Oficina de Desenho Animado	38
3.3 Etapa 3 – Apreciar	477
4 ANÁLISE DA PESQUISA	50
4.1 Análise dos dados	50
4.2 Pesquisa realizada com alunos que participaram do projeto	50
4.3 Pesquisa realizada com animadores profissionais	55
4.4 Pesquisa realizada com professores de Arte da educação básica	62
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
6 PROPOSTA PEDAGÓGICA “DESENHOS ANIMADOS E LENDAS BRASILEIRAS: EXPERIÊNCIAS COM APRECIAÇÃO E PRODUÇÃO NO ENSINO/APRENDIZAGEM DE ARTE NO ENSINO FUNDAMENTAL”	78
6.1 Objetivo Geral	78
6.2 Objetivos Específicos	78
6.3 Público	78
6.4 Período de Execução	78

6.5 Disponibilidade	79
6.6 Equipamento Necessário	79
6.7 Material Necessário	79
6.8 Material Teórico.....	79
6.9 Curtas de desenhos animados de lendas brasileiras.....	80
6.10 Curta sobre desenhos animados - história, linguagem e técnicas	82
6.11 Preparação do Projeto “Desenhos animados e lendas brasileiras”	83
6.12 Execução do Projeto “Desenhos animados e lendas brasileiras”	83
<i>6.12.1 Apresentação do projeto e apreciação dos curtas de desenho animado.....</i>	<i>833</i>
<i>6.12.2 Produção dos curtas de desenho animado</i>	<i>855</i>
7 GLOSSÁRIO	888
REFERÊNCIAS	899

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa está inserida no campo da reflexão a respeito do ensino de Arte nas escolas públicas de São Luís do Maranhão, e tem como objetivo refletir se a produção de desenhos animados sobre lendas brasileiras, usando técnicas de animação em *stop motion*/recorte e Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), nas aulas de Artes Visuais, pode contribuir para a produção de sentidos da identidade cultural e artística dos alunos, e como a experiência pode ser compartilhada junto aos professores de Artes Visuais da rede pública de educação básica.

A linha de estudo concentra-se nos processos de ensino, aprendizagem e criação em arte, e utiliza a proposta triangular de Ana Mae Barbosa. Para contextualizar o processo de ensino-aprendizagem das Artes Visuais, o percurso metodológico adotado foi pesquisa-ação, com abordagem quanti-qualitativa, desenvolvida com alunos que participaram do projeto na escola e, posteriormente, com os professores de Arte da rede pública de educação básica

A coleta de dados se deu por meio de aplicação de questionário *on-line*, visando compreender se e como esses educadores utilizam essa linguagem em seus processos de ensino-aprendizagem, bem como sondar o grau de interesse em aprender novas metodologias que otimizem essa prática na educação em Arte. Um questionário também foi aplicado aos animadores profissionais, para que contassem suas experiências e revelassem suas metodologias.

O ponto de partida desse trabalho é decorrente da verificação da carência de oferta de experiências audiovisuais, sobretudo na área de animação para crianças e jovens de São Luís. Normalmente essas produções são percebidas somente em eventos de cinema como o “Festival Guarnicê de Cinema”¹, “Maranime”² e “Maranhão na Tela”³, todos com duração máxima de uma semana. Por conta do tempo, as oficinas abordam o assunto de forma superficial e experimental, a vantagem é que apresentam foco na prática e são ministradas por professores experientes na área.

¹ É um dos mais antigos festivais de cinema e vídeo do Brasil e foi criado em 1977, com o nome de “Jornada Maranhense de Super 8”. Acontece na cidade de São Luís, no Maranhão e é promovido pelo Departamento de Assuntos Culturais da Universidade Federal do Maranhão, recebendo competidores de todo o Brasil.

² É o Festival Maranhense de Animação, projeto de iniciativa do Instituto Formação ocorrido nos anos de 2015, 2016 e 2017 em São Luís e em algumas cidades do interior do Maranhão.

³ É um festival de cinema focado no fomento à produção audiovisual maranhense.

Ao longo dos anos, tem-se acumulado experiências com produção de animações. Pode-se mencionar, como exemplo, a direção de animação nos curtas “A Ponte” (2011) e “Upaon Açú, Saint Louis, São Luís” (2012), do diretor Joaquim Haickel.

Mas foi em 2016 que despertou-se para a importância do desenho animado na educação com o projeto “Ação Cultural de Apoio aos Jogos Escolares Maranhenses”, que visava incentivar e acentuar as funções socioculturais das crianças e jovens participantes dos Jogos Escolares Maranhenses (JEMS), por meio dos curtas-metragens “Joca e a Estrela”, “Balaçada”, “A Guerra do Maranhão” e “A Pequena História da Lenda de Ana Jansen”, e dos projetos de educação paralela aos JEMS realizados pela Dupla Criação⁴.

Depois das animações prontas, iniciou-se a fase de mostra nas escolas públicas e privadas da Grande São Luís, que consistia na exibição dos curtas, seguida de bate-papo com os criadores acerca das curiosidades de criação e sobre o processo de produção, finalizando com a entrega dos *kits* (DVD e um guia didático)⁵.

A repercussão positiva do projeto na mídia chamou a atenção do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA), que solicitou a exibição dos curtas e palestras para os alunos do Campus Monte Castelo. A afinidade com sua proposta de socialização de conhecimento levou a instituição, por meio de seu Departamento de Projetos de Extensão (PROEXT), a convidar a Dupla Criação para apresentá-lo em sua unidade de São José de Ribamar, como parte da “Semana de Tecnologia” e na unidade Monte Castelo, integrando o projeto “Curta no IFMA”.

O êxito dessas apresentações motivou o convite para ministrar uma oficina prática de animação, que foi denominada “Curta no IFMA - Curso Básico de Desenho Animado”, realizada no mês de fevereiro de 2017, no campus São José de Ribamar, atendendo a alunos, professores e técnicos do IFMA, além da comunidade.

Outra ação de desenho e educação realizada pela Dupla Criação foi a “Oficina Curta Animação” (iniciação ao desenho animado), selecionado no “Ocupa CCVM”⁶, realizado nas dependências do Centro Cultural Vale Maranhão, no Centro Histórico de São Luís, no período de 26 a 30 de novembro de 2019.

⁴ Empresa de comunicação que trabalha com artes gráficas, animação 2d, quadrinhos e ilustrações.

⁵ Os *kits* foram distribuídos para escolas públicas de São Luís e do interior do estado.

⁶ Programa voltado a projetos de diferentes linguagens e características de artistas maranhenses ou radicados no Maranhão, que tenham interesse em ser exibidos nos espaços do Centro Cultural Vale Maranhão.

O envolvimento nessas ações, cujos processos e resultados foram satisfatórios para os jovens participantes, motivaram ainda mais a realização de um projeto de desenhos na sua escola, sobretudo com o conhecimento adquirido nas disciplinas do Programa de Mestrado Profissional (*Stricto sensu*) em Arte (PROF-ARTES): Introdução ao cinema e ao vídeo: criação e análise; Ateliê de Ensino de Artes Visuais e Audiovisuais; Elaboração de Projeto e tecnologias digitais para o Ensino das Artes do professor Ramusyo Brasil; e Metodologia de Pesquisa, do professor Reynaldo Portal, que trouxeram importantes contribuições teóricas para este estudo, e que colaboraram para o entendimento do audiovisual enquanto ferramenta pedagógica, e para a importância da pesquisa como processo sistemático para a construção do conhecimento.

O estudo das lendas foi uma escolha quase natural para este projeto, pois tem-se fascínio pelo tema desde criança, quando a mãe contava histórias orais antes de dormir. Muito tempo depois, em 2005, na Universidade Federal do Maranhão (UFMA), teve-se a oportunidade de pesquisar sobre este tema para a monografia intitulada “A carruagem encanta de Ana Jansen: uma lenda, uma parte da história do Maranhão contada através dos quadrinhos para utilização no ensino de Arte”.

No ano seguinte, contemplado pelo programa BNB⁷ de Cultura/edição 2006, para produzir “A Lenda da Carruagem Encantada de Ana Jansen na linguagem dos quadrinhos”, de caráter pedagógico, a fim de despertar o interesse dos alunos pela cultura local e pela riqueza imaginativa dos contos e lendas. Toda a tiragem foi distribuída para escolas públicas municipais de São Luís. Dez anos depois, produziu-se o curta de animação “Pequena História de Ana Jansen”, adaptação livre da história em quadrinhos.

É importante compreender, que as lendas se originaram de histórias orais em tempos distantes, e se utilizaram de linguagens modernas para sobreviver e chegarem transformadas até os dias atuais, sendo um percurso fascinante. Portanto, desenhos animados e lendas brasileiras são dois temas de grande apreço e relativo conhecimento que se tem o prazer em compartilhar com alunos e professores de Arte. Nesse sentido, o objeto de estudo é experiências audiovisuais na Educação Básica⁸.

⁷ Programa de apoio a projetos de cunho institucionais, culturais ou mercadológicos para os quais o Banco do Nordeste tem interesse em associar sua marca.

⁸ Nível de ensino correspondente aos primeiros anos de educação escolar ou formal.

1.1 Problema

A produção e apreciação de desenhos animados, sobre lendas brasileiras nas aulas de Artes Visuais, pode contribuir para a significação da identidade cultural e artística dos alunos de educação básica?

A importância dessa produção pode determinar um nível de provocação ao ponto de estimular o professor e o aluno a pesquisarem sobre lendas e desenhos animados, levando-os a participarem da produção de uma animação, experimentando equipamentos tecnológicos e ressignificando seus olhares e saberes durante o desenvolvimento das aprendizagens, com base na natureza do questionamento reconstrutivo.

Nessa perspectiva, segundo Demo (2015, p. 35), o aluno precisa ser estimulado a tomar iniciativas durante todo o processo, exercitando a partir de suas vivências e leituras do material coletado, por meio de questionamento sistemático, cultivando sempre o mais vivo espírito crítico.

1.2 Perguntas Científicas

1- Qual tipo de aprendizagem o estudo das lendas e dos desenhos animados sobre esse assunto nas aulas de Artes Visuais pode propiciar ao aluno?

2- Quais formas de ampliação crítica e reflexiva podem ser estimuladas pelo uso de desenhos animados e pelo estudo das lendas nas aulas de Artes Visuais?

3- Quais as possibilidades educativas do uso do desenho animado e o estudo das lendas na educação básica para o professor de Artes Visuais?

1.3 Objetivo Geral

Tem-se como objetivo geral refletir se a produção de desenhos animados sobre lendas brasileiras, usando técnicas de desenho animado em *stop motion*/recorte e Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), nas aulas de Artes Visuais, pode contribuir para a produção de sentidos da identidade cultural e artística dos alunos.

1.4 Objetivos Específicos

- Apresentar a linguagem técnica e experiências com desenho animado;
- Relacionar conhecimento entre lenda e desenho animado, de modo teórico-prático, por meio da produção de um desenho animado;
- Compartilhar a metodologia para outros professores de Arte.

1.5 Corpus de Análise

Para responder às questões propostas na pesquisa, apontou-se a contribuição de alguns autores, especialmente Stuart Hall (2006), Cornelius Castoriadis, Gilbert Durand, Daniel Munduruku, Sergio Nesteriuk, Lucena Júnior e Alex Moletta, cujas influências marcam decisivamente o enfoque do trabalho. Nas ideias do texto dissertativo, são apresentados os postulados de Hall sobre cultura, identidade e representação, que assumem grande relevância na escolha do tema, a partir da temática sobre produção de desenhos animados sobre lendas brasileiras, usando técnicas de animação em *stop motion* e TIC.

Também norteiam esse estudo as contribuições de Barbosa (1991, 2010), e suas colaborações acerca do ensino de Arte na educação, a Abordagem Triangular e a arte-educação contemporânea. Bondía (2002), por sua vez, colabora com suas percepções sobre a importância de uma aprendizagem significativa.

Dewey (2012) norteia os aspectos fundamentais da aprendizagem a partir da experiência, pois o aluno que aprende fazendo e refletindo, tem a possibilidade de vivenciar aquilo que Demo (2015) defende como educação reconstrutiva de saberes, a partir de suas elaborações próprias.

Nesse sentido, vê-se Alves (2017) refletir sobre as novas modalidades de produção cinemática contemporâneas processadas na tecnologia digital, observado a partir da perspectiva da produção.

Os conceitos de Prensky (2001) sobre a educação centrada no protagonismo do aluno, do uso das tecnologias nos processos educativos e da capacidade deste estudante de aprender mais rápido com o uso das tecnologias contemporâneas.

1.6 Base Nacional Comum (BNCC) e Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996

O projeto busca alinhar-se à Base Nacional Comum (BNCC)⁹, que propõe o desenvolvimento de habilidades e competências importantes para as práticas investigativas e para o percurso do fazer artístico, estimulando os alunos a serem protagonistas do processo no ensino de Arte. Ou seja, podendo não só ajudar a definir os temas a serem tratados, mas devem sentir-se mais livres para criar, dando vazão à sensibilidade de maneira mais plena.

Importante observar, na BNCC, o item 1, das competências específicas do componente curricular Arte, para audiovisual e recursos tecnológicos. Nele, tem-se uma redação que converge para a integração do uso das TICs para a linguagem audiovisual, como forma de ampliar a possibilidade de conhecimento e criatividade nas aulas de Artes Visuais:

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações (DOCUMENTO CURRICULAR..., 2019, p. 193).

Ter domínio das TICs como formas de registro, pesquisa e criação artística, torna-se necessário para compreender a linguagem audiovisual nas aulas de Artes Visuais.

Propõe-se a exibição de curtas de animação seguida de debates, portanto o projeto está em consonância com o parágrafo 8º ao art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, que obriga a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. Essa atividade é importantes desde que sejam pensada e articulada como um meio de contribuir com a construção de uma alfabetização crítica dos alunos acerca dos recursos audiovisuais

⁹ Documento normativo para as redes de ensino e suas instituições públicas e privadas, referência obrigatória para elaboração dos currículos escolares e propostas pedagógicas para o ensino infantil, ensino fundamental e ensino médio.

1.7 Perfil da Escola

A Unidade de Educação Básica (UEB) Governado Leonel Brizola, escola da rede municipal de ensino de São Luís, que atende turmas do 5º ao 9º ano do ensino fundamental, está localizada na Rua do Canavial, bairro Vila Luizão, zona urbana da capital.

Conforme o QEdU, portal *on-line* e gratuito de acompanhamento da evolução da educação básica das escolas públicas brasileiras, a UEB Gov. Leonel Brizola possui 10 (dez) salas de aula, com capacidade para 35 alunos, sala de informática e biblioteca, mas não dispõe de equipamentos eletrônicos, e não possui acesso à internet. Segundo informações da gestora da escola, Solange Araujo, em 2019, havia um total de 950 alunos matriculados, distribuídos nos três turnos, sendo que no horário vespertino, havia 335 alunos matriculados.

A faixa etária média dos alunos é de 11 a 13 anos. Metade deles representa famílias de baixa renda que pertencem à religião evangélica. Os pais são trabalhadores autônomos, domésticos e vendedores, que permanecem no trabalho o dia inteiro, e deixam os filhos sob responsabilidade de outros membros da família ou não.

2 REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

2.1 Lendas e desenho animado: linguagens narrativas

Conforme citado no item anterior, a escola funciona com turmas do 5º ao 9º ano. No entanto, o presente trabalho é uma experiência em Artes Visuais, realizada com alunos do 6º e 7º ano do ensino fundamental da UEB Gov. Leonel Brizola, que tem como eixo o estudo das lendas brasileiras e a compreensão da linguagem do desenho animado, como forma de narrativa a fim de estabelecer pontes entre as práticas socioculturais dos sujeitos contemporâneos, que estão desde cedo marcadas pela (oni)presença das mídias audiovisuais, como TV (paga ou não), pelos tradicionais aparelhos ou pelos *smartphones* e *tablets*, livros, revistas e jornais em papel, ou pela tela dos aparelhos mencionados (BARBOSA JÚNIOR, 2002).

Barbero (2001) avalia que é importante desenvolver ações educativas adequadas ao perfil dos alunos que vivem numa sociedade audiovisual, e que estabelecem suas construções sociais, seja em casa ou na sala de aula. É papel da escola estimular a aproximação do domínio artístico e tecnológico dos alunos, tornando-a crescentemente simbiótica, evidenciada em objetos estéticos que são, simultaneamente, tecnológicos e em objetos tecnológicos que são também estéticos, Alves (2017). Tendo em vista o desenvolvimento de mediações voltadas para a temática em questão, fez-se necessária a realização de uma pesquisa teórica que fundamentou a utilização do desenho animado como possibilidade de ensino/aprendizagem em Artes Visuais.

O projeto partiu, portanto, de um diálogo entre práticas e reflexões teóricas das lendas e do desenho animado. Desse modo, o objetivo é avaliar se a produção de desenhos animados, sobre lendas brasileiras, usando técnicas de animação em *stop motion*/recorte e TICs, nas aulas de Artes Visuais, pode contribuir para a significação da identidade cultural e artística dos alunos, e se a experiência pode ser compartilhada junto aos professores de Artes Visuais da rede pública de educação básica.

O processo de conhecer, específico do ser humano, está profundamente vinculado à escola, componente básico do sistema educacional no Brasil. A escola é responsável pela formação educativa desde sua implantação na sociedade, como formadora de cidadãos.

O papel da escola é acolher a pluralidade cultural na riqueza de um povo em suas diversas manifestações, bem como possibilitar novas subjetividades e novas formas de ver e entender o mundo. O desenho animado com lendas brasileiras expressa a cultura por meio de dispositivos tecnológicos sutis, com os quais os alunos se acostumaram a viver fora da escola. Portanto, a tecnologia em si também já faz parte do tecido social e cultural dos alunos, como veículo de transmissão de entretenimento e de conhecimentos que representam uma valiosa forma de articulação entre cultura e produção subjetiva.

Nesse enfoque, a reflexão sobre o uso de tecnologia e a exploração de ações permite analisar que o docente continua com a mesma repetição de lições nascidas de um saber engessado e estruturado, que não raro se desatualiza, e que embora promova benefícios para o aluno, também produz divergências em relação à verdadeira produção do conhecimento, que não se limita à transmissão de conteúdos livrescos, mas que implica em projetos educativos que trazem, por sua vez, os aspectos culturais, de identidade cultural e de fatores de representação.

A mediação pedagógica é dificultada na medida em que o professor hierarquiza o conhecimento, deixando o aluno como mero espectador, sem participação ativa na produção do conhecimento. Faz-se necessário que o aluno se torne um sujeito ativo, passando a questionar o conhecimento e a realidade para saber o porquê das coisas, para adquirir a independência crítica. Logo, este questionamento serve para renovar o conhecimento, daí denominado “questionamento reconstrutivo”, como pontua Demo (2015, p. 35):

O questionamento reconstrutivo começa, pois, com o saber procurar e questionar (pesquisa). O aluno será motivado a tomar iniciativa, apreciar leitura e biblioteca, buscar dados e encontrar fontes, manejar conhecimento disponível e até mesmo o senso comum. Exercita sobre todo este material o questionamento sistemático, cultivando sempre o mais vivo espírito crítico. Aprende a duvidar, a perguntar, a querer saber sempre mais e melhor. A partir daí, surge o desafio da elaboração própria, por meio da qual o sujeito que desperta começa a ganhar forma, expressão, contorno, perfil. Deixa-se para trás a condição de objeto.

Com essa preocupação, a pesquisa configura-se como uma investigação sobre os subsídios teóricos e metodológicos a respeito desse tipo de narrativa popular, como meio para desenvolver soluções didáticas para o processo de ensino. Portanto, o objetivo deste trabalho é sensibilizar a identidade cultural dos alunos, dada

a possibilidade de se trabalhar no seu ensino, tanto com a questão do gênero em si, quanto com o tema pluralidade/diversidade e identidade cultural.

Nesse contexto, Hall (2006) discute extensivamente as questões que envolvem a cultura, a identidade e a representação, destacando a relevância da cultura como veículo para o entendimento e interpretação da realidade e da forma de comportar de grupos sociais, bem como do modo com que esse processo se desencadeia na sociedade para favorecer a compreensão do aprendiz. Cabe aos educadores aplicar diferentes aspectos por meio de metodologias práticas, para possibilitar ao aluno a vivência dessas experiências.

Inserem-se as lendas a partir da sua projeção em desenho animado, com a finalidade de trazer um aspecto subjetivo e significativo para o estudo da cultura e de suas diferentes formas, bem como de um veículo para a compreensão do mundo, de modo que a escola seja o lócus para o afloramento de manifestações culturais através da possibilidade de diferentes manifestações e instrumentos, a partir da inserção da tecnologia de informação.

Uma das funções da escola é demonstrar o papel da pluralidade cultural na riqueza de um povo em suas diversas manifestações, bem como possibilitar novas subjetividades e novas formas de ver e entender o mundo. Uma das possibilidades para explorar e demonstrar essa pluralidade, se dá por meio do desenho animado com lendas brasileiras com o uso das TICs, com as quais os alunos estão acostumados no seu cotidiano, fora da escola. Portanto, a tecnologia em si também já faz parte do tecido social e cultural, como veículo de transmissão de entretenimento, e de conhecimentos que representam uma valiosa forma de articulação entre cultura e produção subjetiva.

Compreende-se que produzir desenhos animados sobre lendas brasileiras, usando técnicas de animação em *stop motion*/recorte e TICs nas aulas de Artes Visuais, pode contribuir para a realização da pesquisa, além de colaborar para a melhoria do ensino-aprendizagem em Artes Visuais, na medida em que insere novas práticas de significação a partir de uma linguagem discursiva e de elementos da cultura brasileira, como produção cultural e de práticas de uma sociedade que carregam e produzem significados.

Nos currículos escolares, a inserção de inovações, que vão de encontro a projetos pedagógicos para a produção de manifestações culturais, sempre foi acompanhada de dificuldades. Com a inserção de tecnologias de informação, essa

realidade tornou-se mais viável em termos de motivação para os alunos, de modo que atualmente se deva produzir mudanças na centralidade do currículo, abrindo espaço para atividades multiculturais, além de determinar na sala de aula um grau de relevância em termos de interpretação da realidade brasileira e da formação da cultura.

2.2 A questão da identidade

Hall (2006) analisa a questão da identidade como um processo definido historicamente, de modo que os sujeitos vão adquirindo diferentes identidades em diferentes momentos, e que, portanto, são deslocadas, à medida em que os sistemas adentram com novos significados, favorecendo as representações culturais múltiplas.

Portanto, cada possibilidade nova de vivenciar novas experiências produz nos alunos mediações de símbolos e sentidos que vão se concatenando com seus valores. Esse movimento de interiorização e exteriorização do sujeito favorece as condições de produzir identidades culturais (HALL, 2006).

De modo que, a partir das lendas, torna-se possível na escola a discussão sobre as questões relativas ao enraizamento/desenraizamento do ser humano, conceito que a filósofa alemã Simone Weil (1943), citada por Frochtengarten (2005, n. p.), explica:

O enraizamento é talvez a necessidade mais importante e mais desconhecida da alma humana. É uma das mais difíceis de definir. O ser humano tem uma raiz por sua participação real, ativa e natural na existência de uma coletividade que conserva vivos certos tesouros do passado e certos pressentimentos do futuro. Participação natural, isto é, que vem automaticamente do lugar, do nascimento, da profissão, do ambiente.

As narrativas sobre histórias e lendas orais são justamente formas discursivas de compreender esse enraizamento sobre as diferentes matrizes culturais, que se efetivam na interação entre o homem e suas experiências sociais, e na mediação com símbolos, sentidos e valores. Portanto, as raízes culturais aproximam o aprendiz da produção de identidades culturais múltiplas. A riqueza da humanidade é a variedade da composição de diversas identidades vivenciadas pelo ser, podendo-se, pois, trabalhar a partir das lendas a pluralidade (HALL, 2006).

Ao levantar essa questão, tem-se sempre em mente a diversidade da condição humana em sua existência, a partir dos sentidos que uma realidade cultural

constrói para aqueles que a vivem. Nessa perspectiva, em seus estudos sobre a mídia como dispositivo pedagógico, Fischer (2002, p. 159) aponta a importância:

[...] de ampliar nossa compreensão sobre as formas concretas com que somos diariamente informados, os modos como nossas emoções são mobilizadas, as estratégias de construção de sentidos na TV, sobre a sociedade mais ampla, a vida social e política deste país, comportamentos e valores, sentimentos e prazeres.

Isso faz com que se repense o contexto contemporâneo como um ambiente estruturado em mídias, portanto, tendo uma melhor elaboração dos conhecimentos, quando baseada na experiência de vida das crianças. As lendas, objeto de estudo do presente trabalho, são histórias de uma região contadas pelo seu próprio povo, e se localizam no tempo, com fatos ou ações inusitadas, ressignificadas com outros contos e lendas que vão se redesenhando lentamente ao longo dos tempos.

Segundo Bayard (1957, p. 12):

A lenda é um conto no qual a ação maravilhosa se localiza com exatidão; os personagens são preciosos e definidos. As ações se fundamentam em fatos históricos conhecidos e tudo parece se desenrolar de maneira positiva. Frequentemente a história é deformada pela imaginação popular nos dias que vão se sucedendo. A palavra “lenda” provém do baixo latim “legenda”, que significa “o que deve ser lido”. Mas numa forma popularizada, ela também é aquilo que pode ser contado.

Destarte, as lendas têm o poder de simbolismo para estabelecer mais relações sobre o mundo, a partir do que é concreto e do que é imaginário. Portanto, o pensamento de uma criança evolui a partir de suas ações e nas representações que, de forma lúdica, expressa seus sentimentos que auxiliam na formação cognitiva, emocional e social (PIAGET, 1970).

O conjunto de lendas brasileiras originou-se da miscigenação de culturas indígenas, europeias e negras, que se amalgamaram e se modificaram ao longo do tempo. Elas estão vivas na memória coletiva dos povos e comunidades, como considera Munduruku (2004), e são narrativas que evidenciam a realidade da vida local, composta por um mundo de seres que povoam o imaginário local, em que estão presentes em todas as regiões, para todos os tipos e gostos, sendo algumas mais populares que outras, mas sempre alimentando o imaginário do povo, que caracterizam as suas crenças e reverberam mensagens de valores que sobrevivem ao longo das gerações.

2.3 A cultura e o imaginário

Castoriadis (2010) avalia que, em se tratando de situações pedagógicas, o imaginário faz parte efetiva do ser aprendente, tratando-se de uma rede simbólica de representações por meio da linguagem e da tecnologia.

É importante que as novas gerações “leiam” e conheçam as lendas, quer seja pelo modo tradicional, na forma de narração de histórias, ou por meios modernos, como impressos audiovisual e virtual, assim, compreendendo a importância social, cultural e histórica dessas narrativas, como forma de se identifica com alguma delas, e de até mesmo produzir a partir dessas construções (CASTORIADIS, 2010).

Desta feita, faz-se necessário compreender o objetivo da proposta pesquisa, como questionar acerca da cultura e de sua importância como forma de entender a realidade, os comportamentos das comunidades e a própria visão de mundo, e na constituição da subjetividade dos sujeitos, incorporando as identidades, favorecendo o surgimento de atores sociais (HALL, 1997).

De acordo com Hall (1997, p. 16):

A ação social é significativa tanto para aqueles que a praticam quanto para os que a observam: não em si mesma mas em razão dos muitos e variados sistemas de significado que os seres humanos utilizam para definir o que significam as coisas e para codificar, organizar e regular sua conduta uns em relação aos outros [...].

À vista disso, observa-se ser a cultura um traço de poder instituidor que age sobre as pessoas e constrói suas identidades, de modo que a educação em si se perpetua como uma transmissão da cultura, criando um circuito que transforma e produz uma rede de significações, que terminam por produzir a identidade dos sujeitos. O questionamento do sujeito ocorre quando existe um pertencimento que se reconhece no discurso.

Posto isso, o processo educativo exige uma esfera cultural com seus aspectos simbólicos e signos, que são elementos constitutivos de grande importância, que têm o funcionamento da linguagem como processo de significação e de transmissão. Nesse aspecto, a linguagem funciona como um processo que integra o sistema de representação, sendo o elo de significação, na medida em que tudo o que esta representa possui um significado.

Hall (2006, p. 169) avalia que:

Os significados culturais têm efeitos reais e regulam práticas sociais. O reconhecimento do significado faz parte do senso de nossa própria identidade, através da sensação de pertencimento. Os sinais possuem significado compartilhado, significando nossos conceitos, ideias e sentimentos, de forma que outros decodifiquem ou interpretem mais ou menos de igual forma. Portanto, as linguagens funcionam através da representação, constituindo-se em sistemas de representação, onde a representação é concebida como importante para a própria constituição das coisas.

Para se compreender os significados culturais, existem três diferentes abordagens em termos de representação: a reflexiva, a intencional e a construcionista¹⁰. No caso do processo educativo, os três enfoques são relevantes, sendo o primeiro responsável por se entender a função do verdadeiro significado, ou seja, do que se apresenta no mundo. O segundo apresenta o significado intencional que tem sua função no uso da linguagem, e o terceiro na representação construcionista, que tem como foco a análise da linguagem como produto social e seus construtos, a partir do discurso e dos sistemas de representação.

2.4 O imaginário: o poder do símbolo

Considerado no senso comum como sendo imaginação, oposto do real, o imaginário recebeu diferentes interpretações nos diversos campos de estudo, como a antropologia, a psicanálise, os estudos da religião etc. O termo é um exemplo do que defende Durand (2002), em que o imaginário é a base fundante sobre o qual se constroem as concepções de homem, de mundo, de sociedade. A sua base é matricial para a construção das relações indivíduo/sociedade, natureza/cultura.

Durand (2002) desenvolve a ideia de que, no temor da morte e do existir, o homem adota atitudes imaginativas que buscam negar e superar o seu fim, ou transformar e inverter seus significados para algo reconfortante. Portanto, o “imaginário” seria todo o pensamento e atitudes que resultam na percepção, produção e reprodução de símbolos, imagens, mitos e arquétipos pelo ser humano.

Para Durand-Guerrier (1999), todo pensamento humano é uma representação, e o imaginário constitui-se no conector obrigatório, pelo qual se forma qualquer representação humana. O imaginário é uma “re-presentação incontornável,

¹⁰ Abordagem construcionista - a linguagem é tomada como um produto social onde os significados são construídos através dos sistemas de representação. É nessa terceira visão que o autor encontra melhor ajuste à sua percepção da representação.

a faculdade de simbolização de onde todos os medos, todas as esperanças e seus frutos culturais jorram continuamente desde cerca de um milhão e meio de anos que o *homo erectus* ficou em pé na face da terra”. (DURAND-GUERRIER, 1999, p. 117).

O símbolo é um aspecto muito importante tanto no mundo real quanto no imaginário e, para Durand (2002), todo simbolismo é, pois, uma espécie de gnose, isto é, “um processo de mediação por meio de um conhecimento concreto e experimental”. (DURAND, 2000, p. 31).

Não obstante, o simbolismo também é presente nas lendas. De acordo com Sales (2007), compreende-se que as lendas conservam quatro características do conto popular e do folclore: antiguidade, persistência, anonimato e oralidade, além de que a imaginação simbólica possa evocar ressonâncias adormecidas, seja de forma individual ou coletiva.

2.5 O real *versus* o imaginário (imaginado)

Desenvolver e incentivar olhares construtivos e interpretativos requer responsabilidades e desafios, pois não basta apenas estimular o aluno no que diz respeito aos conhecimentos e habilidades artísticas, mas, sobretudo, apresentar-lhes modos para compreender como são significadas as imagens e como elas estruturam, impactam e formam o homem enquanto sujeito sociocultural e histórico.

As lendas trazem o aspecto do imaginário, mas sua dimensão se atrela ao real, e resgata uma situação ou fato expresso na sua forma de narrativa tradicional. Portanto, a sua arte é contar uma história que se diferencia por ser imaginária, mas que traz um conteúdo na intertextualidade e um processo de interação entre culturas.

A criação de desenho animado, a partir de lendas, consiste em trazer dois contextos: o imaginário e o real. Cordeiro (2006) avalia que as lendas possibilitam um contexto de aproximação com o mistério e com o sobrenatural, o que representa, no processo educativo, a presença de situações simbólicas que permitem a construção de uma identidade baseada nos ensinamentos que as gerações pretendem firmar ao longo das décadas.

Nesse contexto, as imagens e os símbolos têm grande representatividade, na medida em que se apreende as formas de perceber o mundo e de como agir. Durand (2002, p. 98) avalia “o símbolo das energias inconscientes”, de forma que se cria todo um território de imaginação que permite uma expansão libertadora.

As lendas brasileiras, que constituem o corpus do trabalho, podem traduzir na sala de aula estratégias de intertextualidade e de diálogo, a partir da criação de desenhos animados, trazendo as lendas e os mitos que interagem com a aproximação entre as diferentes culturas.

A linguagem audiovisual na escola é um excelente recurso que contribui para incentivar os alunos à participação ativa e crítica dos conteúdos, e também produz conhecimento, pois permite aos alunos aprender, entender e desenvolver de forma facilitada, dinâmica e prazerosa, muitas vezes sem perceber, devido ao caráter informal, fluido e prazeroso (AUMONT, 2004).

2.6 As lendas brasileiras

As lendas também apresentam um contexto sociopolítico que favorece o reconhecimento da cultura do povo brasileiro. Um exemplo que se pode citar são as lendas do Saci-Pererê, da lara e do Curupira.

Ao se tratar de temas lendários em sala de aula, deve-se recorrer ao contexto sociopolítico, que vem impregnado nas entrelinhas. Tendo-se como exemplo a lenda do Saci-Pererê, a partir de moleque que representa ora um negro, ora um curumim indígena de uma só perna e de rabo, que atormenta as pessoas para se divertir, a sua função era tentar barrar pessoas estranhas em seu território, no sentido de evitar invasões. De modo que há muito tempo indígenas e negros buscam resguardar suas terras do avanço de pessoas que as tentam tomar.

A criação da lenda do Saci-Pererê apresenta essa conotação socioespacial e territorial necessária para resguardar os direitos dos negros e dos índios. No entanto, ela passou por muitas alterações. Foram incorporados à lenda elementos de outras culturas, introduzidos pelos colonizadores e escravos, como as culturas africana e europeia: dos europeus, diz-se que o Saci possui um capuz vermelho, que seria a fonte de seus poderes de magia; dos africanos, teria sido inserido o cachimbo, que representa a cultura africana.

A lenda da lara traz à tona um mito muito antigo: o da “sereia”, mito de riqueza do berço ocidental, que na Europa relembra a lenda de Ulisses, na lenda Odisseia. A bela sereia induzia os navegadores a se afogarem ou a jogarem o navio nos rochedos.

A lenda da lara, na cultura brasileira, se trata de uma bela sereia que tenta chamar os pescadores para buscá-la no fundo das águas. De acordo com Cascudo (2000), no Dicionário do Folclore Brasileiro, essa lenda teve origem no século XIX. Antes da influência europeia, a lenda era diferente, apresentando a Mãe D'água, na forma de serpente, que devorava os pescadores, portanto, valia-se de sedução. A lara, sob essa influência europeia, era uma sereia loira e de olhos azuis, jamais uma personagem indígena, que não fazia parte dos padrões de beleza europeus.

A lenda do Curupira, que tem os cabelos vermelhos, faz parte das riquezas lendárias, e abrange um contexto no qual representa um ser guardião da floresta, trazendo um enfoque ecológico. A origem da lenda é indígena, e reflete o respeito do índio pela natureza. O Curupira representa uma espécie de assombração que persegue os que tentam roubar a floresta. Os portugueses temiam o Curupira, que imaginavam ser um índio de pequeno porte em espírito.

Na lenda da Serpente Encantada, diz-se que uma serpente gigantesca vive nos túneis subterrâneos de São Luís, cuja cauda está localizada na Igreja de São Pantaleão, a barriga na Igreja do Carmo e a cabeça na Fonte do Ribeirão. Mas ela se destaca, sobretudo, pela sua presença na ilha de São Luís.

O fato de São Luís ser uma ilha parece ter ratificado a presença maciça do imaginário da Lenda da Serpente como uma das mais contadas pela literatura oral até os dias de hoje. Conta a lenda que em torno da ilha de São Luís há uma enorme serpente que jamais deixará de crescer, até que um dia a cauda toque a cabeça. Quando tal acontecer, o monstro concentrará sua força comprimindo a porção de terra por ele envolvida. São Luís, então desaparecerá tragada pelas águas [...]. (CAVALCANTI *et al.*, 2008, p. 277).

Percebe-se que o grande réptil subterrâneo, que povoa o imaginário da população da Ilha, deve permanecer dormindo e imóvel, pois se ele acordar e mover-se, pode afundá-la e matar todos os habitantes.

Durand (2002) afirma que a serpente é um dos símbolos mais importantes da imaginação humana. O autor identifica os répteis como animais ligados ao semantismo lunar, por conta dos seus processos de metamorfose e, nesse sentido, ele destaca a serpente que carrega consigo muitos significados. A sua relação com o tempo cíclico passa por três dimensões: a da transformação temporal, na medida em que periodicamente muda de pele, abandonando a antiga; a da representação do ciclo, através do “ouroboros”; e o aspecto fálico, que a torna “mestre das águas e da fecundidade”.

Ouroboros é um símbolo místico que representa o conceito da eternidade, através da figura de uma serpente (ou dragão) que morde a própria cauda. Etimologicamente, a palavra “ouroboros” originou-se da junção dos termos gregos *ourá*, que significa “cauda”, e *boros*, que quer dizer “comer” ou “devorar”. Nesse sentido, simboliza o tempo e a continuidade da vida, e refere-se à ideia de uma natureza capaz de renovar a si mesma, cíclica e constantemente.

Outra lenda conhecida de São Luís é a da Ana Jansen ou Donana: uma mulher rica e poderosa que, segundo alguns, era muito malvada com seus escravos. Depois de morta, ela teria sido condenada a pagar pelos seus pecados, vagando eternamente em noites de quinta para sexta-feira, pelas ruas do Centro Histórico de São Luís, numa carruagem encantada e conduzida por um escravo sem cabeça, e puxada por cavalos também decapitados. Ao encontrar um incauto, oferece uma vela acesa que se transforma num osso no dia seguinte.

A sua história é bastante controversa e recheada de rejeição. Chamavam-na de bisonha e de analfabeta. Ela teve 11 filhos: o primeiro, antes do casamento com o coronel Isidoro Rodrigues Pereira, com quem teve outros seis, e depois de cuja morte, em “estado de viúva”, teve mais quatro. Devido à sua ascensão financeira, acumulou propriedades, como imóveis e escravos.

Sua relação com os escravos ficou muito conhecida, pois dizem que ela os tratava com “pulso forte e rédea curta”, e que o escravo desobediente recebia as mais severas punições, que, às vezes, resultava em morte.

Às custas de bárbaros castigos, diziam ter feito dos escravos facínoras perigosos que não respeitavam a vida e a propriedade dos seus contrários. Esses cativos formavam a vanguarda dos assaltantes das urnas à mão armada. E, para demonstrar o ponto a que chegavam o aviltamento e o pavor dessas feras em frente à sua senhora, contavam que, quando esta ia ao sítio fronteiro a São Luís, na margem oposta do Anil, humildemente se deitavam sobre o tijuco, e formavam uma ponte humana sobre a qual passava ela a fim de não enlamear os seus sapatos de cetim [...]. (ABRANCHES, 1992, p. 58).

A personalidade forte e a influência social atraíram ainda convites de grupos políticos. No campo político, escolheu o lado do Bem-te-vi, partido formado por opositores à corte portuguesa, e também participou da destituição de governos e de financiamento na Guerra do Paraguai. Foi natural a reação dos desafetos e o aumento de inimigos que a perseguiram incessantemente. Uma das suas grandes derrotas foi quando requereu do Imperador D. Pedro II o título de “Baronesa de Santo Antônio”, que lhe foi negado.

Morreu aos 82 anos de idade e tornou-se lenda. Sua maldição é recheada por uma variedade de simbolismos, amalgamados a outras lendas ou referências religiosas, criados para desonrar a sua imagem e assustar a população. A representação da carruagem em velocidade, atropelando quem está pela frente, remete à personalidade forte de Donana que, para conseguir o que queria, não poupava esforços, agindo como uma espécie de “trator”.

Além disso, as carruagens chegavam a amedrontar os pedestres daquela época, que ainda não estavam acostumados com este novo transporte. Afirma Martins (2000, p. 92), que “[...] as carruagens deveriam sempre andar na mão direita e conduzir um lampião durante a noite, além de pôr chocalho nos animais, para que todos previssem sua aproximação. Deveriam também andar em trote baixo.”

Na lenda, ao transitar com sua carruagem encantada pelas ruas antigas de São Luís, Donana parece estar presa no tempo, ou melhor, na sua época. O Centro Histórico da capital, de certa forma, tornou-se o legado do período próspero em que ela e a cidade viveram. Não obstante, o seu repetido itinerário, que não leva a lugar algum fora do seu purgatório terreno, revela falta de orientação em relação a qual rumo tomar, atitude curiosa para alguém que sabia, em vida, conduzir o seu destino.

Há um aspecto em comum da lenda da carruagem encantada, em relação à outra lenda, a da mula sem cabeça: ambas surgem na noite de quinta para sexta-feira, os equinos lançam chispas de fogo pelas narinas e pela boca e cujos relinchos são ouvidos ao longe. A mula sem cabeça:

[...] é a forma que toma a concubina do sacerdote. Na noite de quinta para sexta-feira, transforma-se num forte animal, [...] e galopa, assombrando quem encontra. Lança chispas de fogo pelas narinas e pela boca. Suas patas são como calçadas de ferro. A violência do galope e a estridência do relincho são ouvidas ao longe (CASCUDO, 2000, p. 402-403).

Confinada em seu purgatório, “[...] lugar de purificação para as almas dos justos antes de admitidas na bem-aventurança; qualquer lugar onde se sofre por algum tempo”. (FERREIRA, 1988, p. 539). Donana leva em sua mão direita uma vela acesa, que, segundo o simbolismo católico, faz uma alusão ao anjo caído, Lúcifer, que literalmente significa “quem conduz a luz”, outrora querido pelo Todo Poderoso, mas que, ao se rebelar, foi amaldiçoado para sempre. Ela, no entanto, espera encontrar a redenção ao entregar a vela a quem encontrar pela frente, dividindo o seu sofrimento, o que se torna vão, uma vez que esta se transforma em osso.

Sua lenda permanece até hoje na memória coletiva maranhense. O interesse em torno de sua figura é motivado principalmente pela sua fama de sádica, vingativa e desalmada. Muito do que se escuta sobre Donana decorre de informações verbais e fantasiosas distorcidas com o tempo.

O uso das lendas, como forma de levar aos alunos do ensino fundamental a percepção da cultura, a representação e a identidade, revela a necessidade de apresentar a eles o imaginário e o simbólico, mas também o contexto real na forma de análise. O que se propõe é a criação do desenho animado sob a imagem visual de lendas brasileiras como uma linguagem audiovisual para fascinar, pois permite acesso ao mundo da fantasia, tornando real aquilo que existe apenas no campo sensível do imaginado (MAZZA, 2009).

É de suma importância considerar o aspecto ativo dos valores que podem ser transmitidos e construídos quando a criança interage com eles. Para o presente estudo, brincar e aprender são construções que devem ocorrer em um compasso dialógico, expressando as brincadeiras como organizações típicas da cultura infantil, cheias de imaginação e de ludicidade, configurando-se num espaço de mediação o ato de brincar, pois nele os pequenos recriam seus enredos de brincadeira, relacionando seus repertórios de experiências com as diversas mídias somadas a outras referências de que dispõem (BARBERO, 2001).

A relação entre as narrativas dos desenhos animados e a história de vida das crianças é uma substância fundamental para que elas se identifiquem e se entreguem aos processos de ensino e aprendizagem, com a energia e o pertencimento com que o fazem nas brincadeiras. Assim, elas aprendem brincando, e brincam com alcances de uma aprendizagem real e significativa.

Pensar essa linguagem atualmente não significa apenas inovar com essa estratégia já tão difundida, mas sim contextualizar a sua utilização, de modo que o aluno não seja um mero receptor de informações, mas também um construtor de saberes. Ou seja, é necessário dar sentido àquilo que é reproduzido e, sobretudo, proporcionar novos conhecimentos (AUMONT, 2004).

Trata-se de um recurso lúdico, interativo e dialógico que agrega falas, sons e imagens, como afirma Fusari (2002, p. 36), “todo desenho animado, para expressar a narração, integra três componentes principais: a imagem em ação, os diálogos e o som”, logo, adentram à escola como uma possibilidade diferenciada de experiência

educativa, pois trabalham os sentidos como matéria básica para a educação por meio da arte.

Essa linguagem possui cenários e cenas semelhantes ao mundo real e seus personagens. Na maioria dos casos, contém a mesma faixa etária que as crianças. Há uma identificação com este mundo, logo, tudo que o perpassa é rapidamente apreendido como verdade pelo público infantil, daí a preferência por parte desse público por determinados desenhos ou personagens (MAGALHÃES, 2015).

Com esse tipo de produção é possível estimular mais ainda a imaginação, e contribuir para o aprendizado de técnicas e recursos inerentes ao processo. Não é novidade produzir animação com auxílio de recursos tecnológicos; os jovens, “nativos digitais”, encaram essa prática naturalmente. Como assevera Prensky (2001), eles possuem a capacidade de realizar múltiplas tarefas, o que representa uma das características principais dessa geração.

Ainda segundo o autor supracitado, essa nova geração é formada, especialmente, por indivíduos que não se amedrontam diante dos desafios expostos pelas TICs, experimentam e vivenciam múltiplas possibilidades oferecidas por novos aparatos digitais. Contudo, na visão de Mandarino (2002), se não houver um acompanhamento pedagógico no processo de produção de desenho animado, o jovem não compreenderá a importância do pensar e do fazer, tornando a atividade banalizada e sem sentido.

Cabe ao educador, portanto, promover situações pedagógicas que conscientizem os alunos sobre o efeito do uso correto dessa linguagem, de modo que lhes proporcione uma visão crítica, autônoma e reflexiva frente às possibilidades que esse recurso tecnológico pode trazer para o processo de ensino/aprendizagem, agregando a leveza e a ludicidade das brincadeiras e das narrativas infantis.

3 REALIZAÇÃO DA PESQUISA

Para o presente projeto utilizou-se os conhecimentos da Abordagem Triangular, sistematizada por Barbosa e Cunha (2010), estruturada a partir de um tripé: fazer artístico, contextualização e fruição, que se apresentam não necessariamente nessa ordem, pois podem variar na sequência de acordo com a sensibilidade e percepção do educador em relação aos objetivos pedagógicos.

A Abordagem Triangular foi sistematizada na década de 1980, e não se refere a um modelo ou método, mas tem o objetivo de focar num processo metodológico que potencializa o caminho adotado pelo professor para a realização de suas aulas práticas, sem vínculo teórico padronizado, a fim de não engessar o processo, permitindo ao educador mudanças e adequações, pois não é um modelo fechado. Não é necessário seguir um passo a passo.

Essa triangulação no ensino da arte - contextualização, fruição e fazer artístico, tal qual proposto por Barbosa Cunha (2010), também está presente na “Hipótese-Cinema”¹¹ de Bergala (2006), que acrescenta importante contribuição nesses três momentos: o ler-contextualizar, o fazer artístico e o fruir.

Nesse contexto, dividiu-se o projeto “DESENHOS ANIMADOS E LENDAS BRASILEIRAS: experiências com a apreciação e produção no ensino/aprendizagem de arte no ensino fundamental”, em três etapas:

- Etapa 1 - o ler-contextualizar está presente ao apontar a relação entre a leitura dos filmes como aproximação crítica, ao decifrar os códigos da obra de arte, no caso, a experiência de assistir aos curtas de animação de lendas brasileiras, seguida de debates e pesquisas em livros e revistas;
- Etapa 2 - o fazer artístico está presente na passagem ao ato, na realização cinematográfica, como na compreensão dos recursos técnicos para operar os equipamentos e avançar nas etapas de realização da animação como roteiro, desenhos, filmagem, edição e finalização, sendo experiências possíveis no ensino/aprendizagem;

¹¹ A Hipótese-Cinema (pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola) publicado em 2008. A princípio, a obra não se difere da categoria “relato de experiência”, pois narra o trabalho desenvolvido pelo autor para o Ministério de Educação da França no período de 2000 a 2002.

- Etapa 3 - o fruir, que é o momento no qual há uma síntese pessoal que possibilita aos significados coletivos tornarem-se individuais, inclusive conduzindo ao exercício de alteridade, este momento também está presente no debate em sala de aula acerca dos filmes pesquisados sob o viés artístico, técnico e de estilo.

Figura 1 - Apresentação do projeto e exibição dos curtas no refeitório da escola



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Propõe-se uma dinâmica de ensino e aprendizagem em que o aluno não fosse meramente um “recebedor” de informações, mas que se engajasse de maneira ativa em todas as etapas do projeto, conhecendo e descobrindo novos caminhos na aquisição do conhecimento. Conforme Bacich e Moran (2018, p. 02) discorrem:

A aprendizagem é ativa e significativa quando avançamos em espiral, de níveis mais simples, para mais complexos de conhecimentos e competência em todas as dimensões da vida. Esses avanços realizam-se por diversas trilhas com movimentos, tempos e desenhos diferentes, que se integram como mosaicos dinâmicos, com diversas ênfases, cores e sínteses, frutos das interações pessoais, sociais e culturais em que estamos inseridos.

Portanto, é importante que se tenha um bom conhecimento do tema a ser estudado, pois as perguntas costumam ser mais elaboradas e complexas do que as que surgem em aulas convencionais. É necessário, principalmente, muito diálogo com as turmas, para que todas as dúvidas sejam dirimidas e os alunos se sintam confortáveis com a proposta pedagógica.

3.1 Etapa 1 – Ler-contextualizar

O início do projeto teve natureza exploratória – pretendia-se saber o nível de conhecimento dos alunos. Incentivou-se uma discussão de maneira ampla e informal, em que a intenção foi buscar aumentar o repertório de lendas conhecidas pelos alunos.

As que eles demonstraram mais conhecimento foram as lendas urbanas¹², como: o Velho do Saco, a Loira do Banheiro e o Momo (personagem de olhos esbugalhados, pele pálida e um sorriso sinistro); as lendas tradicionais brasileiras foram lembradas por muitos alunos, onde o Saci ficou em primeiro lugar, seguido do Curupira e da Mãe D'água. Das lendas de São Luís, os alunos sabiam pouco. A da Serpente Encantada foi a mais lembrada, seguida da Lenda da Ana Jansen.

Figura 2 - Alunos assistem aos curtas-metragens de animação



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Realizaram-se algumas rodas de contação de história, às vezes com o auxílio de livros, o que se configurou como roda de leitura. Essa dinâmica serviu para introduzir a importância dessa narrativa tradicional como forma de estimular o encantamento através da história oral, que torna o olhar do aluno uma fonte fecunda para a mistura entre fantasia e realidade, desenvolvendo o imaginário infantil.

Por isso, a valorização das falas e das palavras, como afirma Bondía (2012, p. 21):

¹² Lendas urbanas - São pequenas histórias de caráter fabuloso ou sensacionalista, amplamente divulgadas de forma oral, pela imprensa ou por redes sociais e que constituem um tipo de folclore moderno. São frequentemente narradas como sendo fatos acontecidos com um conhecido ou de conhecimento público.

Eu creio no poder das palavras, nas forças das palavras, creio que fazemos coisas com as palavras, e também, que as palavras fazem coisas conosco. As palavras determinam nosso pensamento porque não pensamos com pensamentos, mas com palavras, não pensamos a partir de uma suposta genialidade ou inteligência, mas a partir de palavras.

As lendas no Brasil são inúmeras, influenciadas diretamente pela miscigenação do povo brasileiro, elas estão vivas na memória coletiva dos povos e das comunidades. São narrativas que evidenciam a realidade da vida local, que é composta por um mundo de seres de potentes significados simbólicos que povoam o imaginário local, portanto, construídas, propagadas e modificadas de acordo com interesses e motivações de um povo.

Estimular a compreensão das mensagens contidas nas lendas deve ser feito no ambiente escolar. Por isso, após a exibição dos curtas de animação das lendas do Curupira, Iara, Saci, Ana Jansen e da Serpente Encantada, promoveu-se rodas de conversas e estimulou-se os alunos a avaliarem as produções audiovisuais, direcionando para questões sociopolíticas, valores, respeito e identidade.

Figura 3 - Alunos assistem aos curtas-metragens de animação para em seguida debaterem nas “rodas de conversas”



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

As rodas de conversa constituíram-se como os momentos mais importantes da primeira etapa do projeto. Essa estratégia estimulou os alunos a se expressarem de maneira natural sobre as lendas e a se identificarem com cada uma delas. Percebeu-se que a valorização da identidade cultural depende da relação do indivíduo com a sua cultura, de forma recíproca, preservando suas raízes culturais para que

não se apropriem de outras culturas impostas pelo mecanismo capitalista de comunicação. Isso pode contribuir para o seu fortalecimento.

3.2 Etapa 2 – Fazer Artístico – Oficina de Desenho Animado

A etapa do desenho animado iniciou-se na fase de apreciação dos curtas de lendas brasileiras. Dentre os aspectos avaliados, estavam também os da forma, termo usado para referir-se aos aspectos imagéticos das obras ligados aos elementos da linguagem audiovisual, como roteiro, ângulos, planos, enquadramentos, sons (*foley*) e trilha sonora, além de observar os tipos de personagens e cenários, estilos da animação e paleta de cores. Os alunos foram estimulados a observar, a reconhecer e a descrevê-los nas rodas de conversa, após a exibição dos curtas, como forma de se familiarizarem com esses elementos.

A partir dessa experiência, deu-se início à Oficina de Desenho Animado, tendo como tema as lendas brasileiras, cujo processo criativo explorou todas as etapas de produção, experimentando, primeiramente, o artesanal, e também o digital, através da técnica do *stop motion*, por meio das TICs.

Trata-se de um recurso lúdico, interativo e dialógico que agrega falas, sons e imagens, como afirma Fusari (2002, p. 36), “todo desenho animado, para expressar a narração, integra três componentes principais: a imagem em ação, os diálogos e o som”, logo, adentram à escola como uma possibilidade diferenciada de experiência educativa, pois trabalham os sentidos como matéria básica para a educação por meio da arte. Para avançar na etapa do desenho animado na técnica *stopmotion*/recorte, é necessário apresentar uma breve história do desenho animado utilizando a técnica do recorte.

Os primeiros registros de se contar uma história, utilizando personagens recortados, foi com o teatro de sombras, técnica de origem oriental, que data de 3.000 anos atrás, na China. Sua narrativa é construída a partir da manipulação de objetos, marionetes, bonecos e/ou outros elementos diante de um foco de luz, de modo a contar histórias a partir das sombras geradas pelos elementos em cena. Segundo Alves(2017, p.238) eram tecnicamente elaborados aqueles espetáculos: um ecrã translúcido de dois metros por um, colocado a uma altura de um metro em relação ao chão, era posicionado em frente de uma fonte de luz (a primeira iluminação utilizada terá sido a proporcionada pelo sol).

O primeiro desenho animado a utilizar o recorte foi o curta *Humorous Phases of Funny Faces*, realizado em 1906, pelo ilustrador inglês, naturalizado americano, James Stuart Blackton. Segundo Barbosa Júnior (2002, p. 42), o processo de (animação) era tedioso, e Blackton, para agilizar o trabalho, chegou a usar recortes de papelão para a animação dos membros de um personagem.

Em meados dos anos 1920, o japonês Noburō Ōfuji, considerado pioneiro na produção da animação japonesa, produziu o filme de recorte *Bagudajo No Tozoku*. A técnica impressionou pela excelente cronometragem, recurso que determina a velocidade do personagem, e competente movimento de câmera.

Em 1926, a diretora alemã Charlotte Reiniger concluiu o seu primeiro longa de animação, intitulado “*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*” (As aventuras do Príncipe Achmed), cuja técnica consistia em figuras recortadas em cartolina preta, que eram dispostas sobre uma prancha de vidro e iluminadas por trás.

Nas décadas de 1950, o escocês naturalizado canadense Norman McLaren, conhecido por realizar animações artísticas, produziu, em 1958, o curta “*Le Merle*”, animação de recorte, onde figuras geométricas dançam e se transformam ao som de uma bela melodia. No fim dos anos 1960, o russo Yuri Norstein dirige seu primeiro filme: “*25 October, the First Day*”, animação de recorte com sobreposição de materiais transparentes e com texturas.

No final dos anos 1950, e durante toda a década de 1960, quando a televisão se tornou o principal mercado para animação, houve a necessidade de readequar a produção da animação para que atendesse a uma demanda rápida com custos menores. Os estúdios Hanna-Barbera, *United Productions of America* (UPA), se adaptaram aos novos tempos, e criaram um sistema conhecido por Animação Limitada, uma técnica de produção que possui características das animações de recorte, como personagens subdivididos e o reaproveitamento de partes.

Esse novo processo permitiu que as animações fossem produzidas com mais agilidade, economizando o tempo e o custo da produção. Barbosa Júnior (2002, p. 136) afirma que os estúdios Hanna-Barbera lideraram o mercado televisivo como seu sistema de animação, que “se baseava num movimento simplificado, cuidadosamente elaborado e cronometrado, com ênfase em poses-chave e no movimento das extremidades dos personagens”.

A técnica de recorte (*cut-out*) converteu-se do analógico para o digital, e é presente na maioria das séries de desenhos animados bidimensionais em todo o mundo. Programas gráficos de computador ajudam a dinamizar a produção, e adicionam recursos visuais e sonoros que encantam crianças e adultos.

No presente estudo, entretanto, a animação em recorte é base conceitual para realizar animações com movimentos simples dos personagens, sem que se precise desenhá-los quadro a quadro. Propôs-se aos alunos que desenhassem os personagens em algumas posições diferentes, sem precisar desmembrá-los, ou seja, sem separar braços, pernas e cabeças do corpo. A intenção era somente movimentar os personagens nos cenários, executando ações para sugerir as situações relativas aos acontecimentos, descritas no roteiro. Para criar o visual dos personagens e cenários, usou-se cartolina, lápis de cor, pincéis, cola e tesoura.

Devido ao fato de serem de baixo custo e acessíveis, e para que realizasse a produção do desenho animado de forma relativamente rápida, foi esse planejamento inicial que permitiu conseguir os materiais para fazer todos os desenhos.

A seguir, apresenta-se o cronograma simplificado de atividades que nortearam a oficina de produção dos desenhos animados, e descreve-se as etapas de produção: as propostas, as dificuldades encontradas e os resultados:

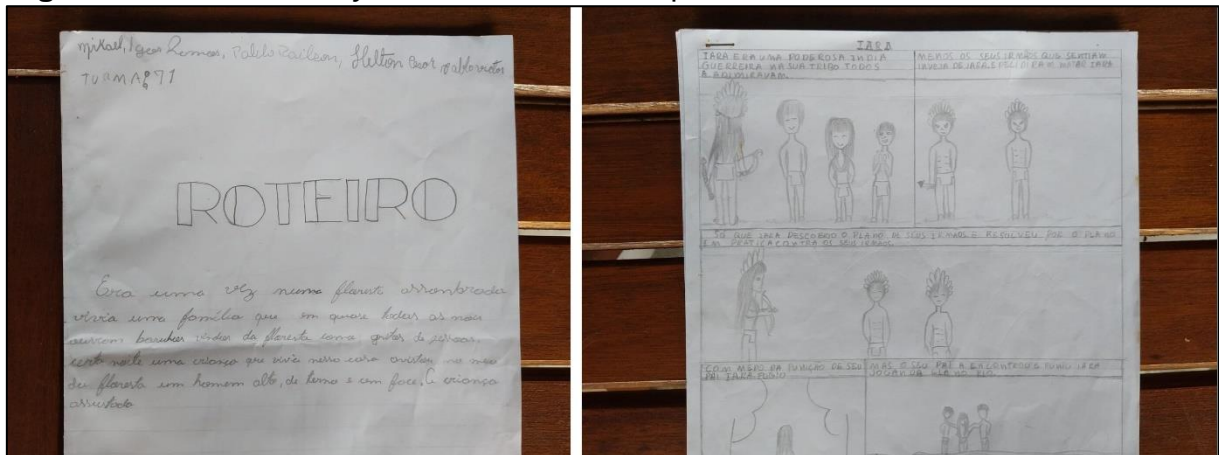
1. Criação do roteiro – primeiro passo da produção: o roteiro pode ser original ou adaptado, os alunos elaboraram um roteiro simples, entendendo que ele é um meio importante no processo da produção dos curtas. Nesteriuk (2001, p. 192) afirma que, diferentemente de uma história oral ou de um livro, pode-se dizer que o roteiro não constitui em si mesmo um fim, mas um meio. Enquanto uma história oral ou impressa apresenta-se como um produto final ao seu público, o roteiro é mais uma etapa especializada intermediária, elaborada antes da apresentação da obra em si.

Esta etapa interdisciplinar foi desenvolvida nas aulas de Arte e de Língua Portuguesa, em que os alunos foram incitados à leitura de livros e histórias em quadrinhos e, em seguida, estimulados a produzir seus próprios roteiros.

2. Criação do *storyboard*: é uma sequência de desenhos quadro a quadro, com o esboço das cenas descritas pelo roteiro. Nesteriuk (2001, p. 209) afirma que o *storyboard* pode ser entendido, portanto, como a representação visual da

narrativa, exibindo uma sucessão de imagens, de modo a proporcionar uma pré-visualização da animação.

Figura 4 - Roteiro e storyboard desenvolvidos pelos alunos



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Nessa etapa de produção, apresentou-se aos alunos os elementos da linguagem audiovisual que seriam usados para causar impressões nos filmes. Por ser uma etapa puramente visual, exemplificou-se com as revistas em quadrinhos, pelo fato de se tratar de uma linguagem coirmã do cinema, valendo-se de recursos narrativos e descritivos semelhantes. Dessa forma, tornou-se mais fácil explicar ângulos, planos, enquadramentos e cortes.

3. Criação dos personagens e cenários: etapa em que os alunos exploram a criação artística da personagem, elaborando rascunhos a lápis, experimentando técnicas e estilos que marcarão suas características físicas. Nesteriuk (2001) afirma que, dentre os elementos centrais de uma série de animação, talvez a personagem seja o mais fundamental. Importante também é definir perfil psicológico, imaginando como ele pensa e se comporta.

Os cenários também devem ser elaborados, levando em conta a descrição dos ambientes e a paleta de cores escolhida, conforme Nesteriuk (2001, p. 174) explica:

Os cenários são todos os ambientes nos quais as ações ocorrem dentro do universo da série. Tradicionalmente, por uma herança do cinema, costumam

ser classificados em duas grandes categorias: internos e externos. Essa distinção se deve a alguns fatores, como a logística e uma maior exposição a variáveis não controláveis. Em um ambiente externo, por exemplo, alterações na luz natural podem ocorrer a qualquer momento, fazendo necessários constantes ajustes na câmera. Já em um estúdio, por sua vez, a luz artificial pode ser totalmente controlada quanto ao seu posicionamento, intensidade e temperatura de cor.

Figura 5 - Alunos desenham e recortam personagens e cenários



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Esta foi a etapa que mais atraiu os alunos, pois todos eles queriam fazer seus desenhos, apresentar suas propostas e versões de personagens. Era tão perceptível o interesse deles, que quando terminava o horário de aula, eles queriam continuar na sala fazendo as atividades. Algumas vezes encontravam-se no contraturno, para fazer os desenhos e os trazerem prontos para a próxima aula. Contudo, eles eram direcionados a pesquisar referências visuais, planejar proporções, utilizar materiais adequados e, principalmente, a seguir o roteiro. Concluídos os desenhos de personagens e cenários, juntou-se com o roteiro e arquivou-se todos em pastas.

Figura 6 - Personagens e cenários criados pelos alunos



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

4. Criação da mesa de luz: a técnica de animação de recorte requer que os desenhos fiquem na horizontal sobre a mesa, e a câmera na posição vertical sobre eles. Para realizar a captura das imagens, utilizou-se, inicialmente, um mini tripé flexível e articulado. Suas pernas são no estilo “polvo”, ou seja, elas conseguem se

enrolar com facilidade em objetos verticais e horizontais, como pernas de mesas e cadeiras. É um recurso viável, mas improvisado. Após algumas tentativas de procurar soluções de captura de imagens que fossem de baixo custo e práticas, criou-se uma caixa de luz, a partir de uma caixa organizadora de acetato.

5. Produção da Animação: etapa de captura das imagens e criação do movimento: momento para introduzir recursos tecnológicos no processo. Os alunos usaram o celular pela praticidade, já que é um aparelho que pode captar imagens de boa qualidade tão bem como qualquer câmera fotográfica. Moletta (2014, p. 86) assim afirma:

Optamos pelo celular por dois motivos: primeiro, porque gravava imagens de vídeo em alta definição; apenas substituíamos seu cartão de memória por outro com capacidade de armazenamento. Segundo, nosso curta-metragem não tinha diálogos, não haveria necessidade de microfone nas cenas; portanto, o aparelho com a melhor imagem, mesmo com captação precária, era a melhor escolha.

Outra praticidade do aparelho celular foi a facilidade de fazer *download* do aplicativo específico, para a produção dos desenhos animados, que foi o aplicativo *StopMotion Studio*¹³. Os alunos conheceram suas funções e puderam vislumbrar os seus desenhos ganhando vida. Portanto, foi a parte mais gratificante do projeto. Contudo, para que o resultado saísse a contento, foi preciso estimular o processo colaborativo: promovendo a união dos grupos e instigando a parceria.

Embora seja um trabalho que utilize TICs, sobretudo o aparelho celular, a grande maioria dos alunos não o leva para a escola, por não possuírem um ou por receio de serem roubados. Então tomou-se a decisão de usar somente o aparelho da equipe de pesquisadores, que cedeu aos alunos e orientamos sobre como utilizá-lo: fazer o *download* do aplicativo *Stop Motion Studio*, apresentar a interface e utilizar os recursos.

Por ser simples e fácil de usar, os alunos aprenderam rapidamente a fazer animações, e isso permitiu que eles experimentassem na prática todas as possibilidades que tinham planejado. A passagem dos exercícios para a animação foi natural e quase imperceptível, a dedicação no fazer só era menor que a urgência em visualizar os desenhos ganharem vida.

¹³ *Stop Motion Studio* é um aplicativo que auxilia usuários de dispositivos móveis a criar, a partir de sequências de fotos, uma animação *stop motion*.

Figura 7 - Alunos usando o aparelho celular e a mesa de luz para capturar as imagens e produzir o desenho animado



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Esse tipo de produção possibilita estimular mais ainda a imaginação e contribuir para o aprendizado de técnicas e recursos inerentes ao processo. Não é novidade produzir animação com auxílio de recursos tecnológicos; os jovens, “nativos digitais” encaram essa prática naturalmente. Segundo Prensky (2001), eles possuem a capacidade de realizar múltiplas tarefas, o que representa uma das características

principais dessa geração. Ainda segundo esse autor, essa nova geração é formada, especialmente, por indivíduos que não se amedrontam diante dos desafios expostos pelas TICs, experimentam e vivenciam múltiplas possibilidades oferecidas por novos aparatos digitais.

Durante essa etapa, houve um ligeiro descompasso na produção, alguns grupos aceleraram, demonstrando mais interesse e envolvimento, chegaram a concluir seus curtas mais rápido do que os outros, e até se propondo a ajudar os retardatários, que recusaram, pois queriam concluir com seus próprios esforços e autonomia, mas sem deixar de perguntar sempre quais os caminhos mais adequados para solucionar os problemas na produção. Conforme Demo (2015, p. 35), o aluno:

Aprende a duvidar, a perguntar, a querer saber sempre mais e melhor. A partir daí, surge o desafio da sua elaboração própria, por meio da qual os sujeitos que despertam para esse campo do ensino, o das tecnologias na educação, começam a ganhar a forma, a expressão, o contorno e o perfil de produtor, além de apreciador, deixando para trás a condição de objeto.

A intenção do projeto não era criar uma concorrência entre os alunos, por isso pediu-se, aos que ainda não tivessem terminado suas animações, que aceitassem a ajuda dos outros.

Nessa ocasião, os alunos começaram a vislumbrar a possibilidade de usar o desenho animado em outras disciplinas e até na igreja que frequentam, como meio de passar informações de conteúdos para explicar algum assunto de forma lúdica e animada.

3.3 Etapa 3 – Apreciar

Após o carnaval de 2020, aconteceu o surto de Corona Vírus 19¹⁴, em que a Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou pandemia, e a Secretaria Municipal de Educação (SEMED) suspendeu as aulas presenciais. Sem data para o retorno das atividades presenciais na escola, falou-se com a coordenação pedagógica da escola para conseguir os contatos de no mínimo 5 (cinco) alunos, pois a ideia era continuar e finalizar o projeto remotamente. Embora se tenha tentado contato várias vezes, não se obteve êxito.

¹⁴ Covid-19 é uma doença causada pelo coronavírus, denominado Sars-CoV-2, que apresenta um espectro clínico variando de infecções assintomáticas a quadros graves.

Apesar da pandemia do COVID-19, ficou-se com a sensação de dever cumprido, finalizou-se o projeto “Desenhos animados e lendas brasileiras na UEB Gov. Leonel Brizola”. Executou-se todas as etapas propostas: o ler-contextualizar, com tudo o que nele estava descrito; o fazer artístico, chegou-se até a produção dos desenhos animados. Ficou pendente a realização da edição e finalizações dos vídeos, e a fase da fruição, que seria a exibição dos curtas de desenho animado.

Até o presente momento, as escolas municipais de São Luís não retornaram às aulas presenciais, comprometendo a continuidade da etapa 3. Embora tenha-se buscado várias alternativas de retomar o projeto, não se obteve êxito por dificuldades estruturais e operacionais da escola, como aulas e encontros *on-line* ou reuniões presenciais com os alunos. Considerou-se injusto finalizar as animações sem a presença dos protagonistas, portanto optou-se em não finalizar e exibir os curtas.

Bergala (2008) propõe que o cinema deve ser abordado na escola enquanto “obra de arte”, que entra na escola como uma experiência à parte, um elemento estranho e perturbador dentro da instituição escolar. Esse contato com o cinema proposto pelo autor deve acontecer tanto através da visualização de filmes como pela experiência do “fazer” cinema. E a escola, quando possibilita trabalho com animação, desponta como lugar em que também é possível “inventar espaços e tempos que possam perturbar uma ordem dada, do que está instituído, dos lugares de poder”. (FRESQUET, 2013, p. 25).

A invenção de novos espaços e lugares motivou a criação do *blog* “Desenhos Animados e Lendas Brasileiras”, de autoria de Nicácio (2020), com informações suficientes para auxiliar os professores de Arte na produção de desenhos animados em sala de aula, com os seguintes arquivos:

- Cartilha com Técnicas de Animação para Usar em Sala de Aula - Desenhos Animados e Lendas Brasileiras - Arquivo em pdf para *download*, a publicação aborda de maneira simplificada as etapas da produção audiovisual como: Criação do roteiro; Criação do *storyboard*; Produção dos personagens e cenários; Construção da caixa de luz; Explicação sobre a técnica *stop motion* e recorte, e apresentação e utilização dos aplicativos de animação e edição;
- Vídeos apresentando a metodologia e modos de produção de desenho animado cujos temas são:

- 01- Desenho animado e Lendas brasileiras na escola - relato de experiência - pesquisador relata sua experiência, e revela suas expectativas com o projeto;
- 02- Preparação e produção do desenho animado – são apresentados os materiais necessários para a produção do desenho animado;
- 03- Animando com o *Stop Motion Studio* – explicação sobre aplicativo, e recursos para realizar o desenho animado;
- 04- Editando vídeo com o Vlogit – explicação sobre o aplicativo de edição, como inclusão de recursos gráficos, sonoros e finalização.

O *blog* “Desenhos Animados e Lendas Brasileiras” está hospedado no endereço eletrônico <https://desenhoanimado-lendas.blogspot.com/2020/09/04-editando-video-com-o-vlogit.html> .

4 ANÁLISE DA PESQUISA

Neste capítulo são apresentados os resultados obtidos através da análise dos gráficos gerados pela aplicação dos questionários, e assim validando os objetivos desta pesquisa. Realizou-se em três pesquisas. Alunos que participaram do projeto de desenho animado na UEB Gov. Leonel Brizola com o intuito de conhecer a opinião sobre aprendizado e significação.

A investigação por meio de questionário com a categoria “Animadores Profissionais” não estava prevista no projeto. No entanto, em conversa com o orientador, houve então o estímulo a inseri-los pela possibilidade de agregar conhecimentos significativos na pesquisa, sobretudo no campo da metodologia.

Aplicou-se, também, questionários com professores de Arte, da rede pública, para investigar sobre as condições e interesses em utilizar desenhos animados e lendas.

4.1 Análise dos dados

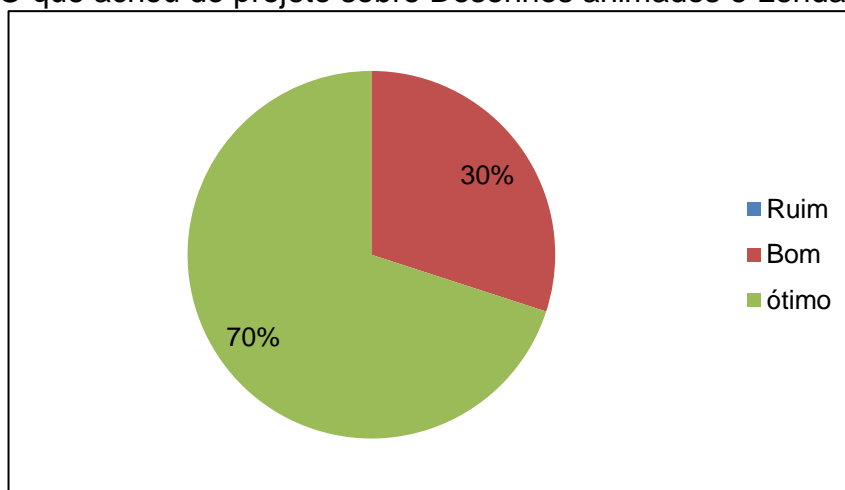
Os resultados obtidos foram traduzidos em gráficos e, posteriormente, interpretados e analisados, a fim de serem compreendidos em sua significação.

4.2 Pesquisa realizada com alunos que participaram do projeto

A pesquisa foi realizada com alunos do ensino fundamental da UEB Gov. Leonel Brizola, no mês de dezembro de 2019, na etapa da produção da oficina.

Optou-se pela pesquisa por amostragem, e entrevistou-se dez alunos, divididos nas turmas do 6º e 7º ano, em igual quantidade. Esse recorte serve para conhecer a opinião dos alunos que participaram do projeto de uma forma mais abrangente.

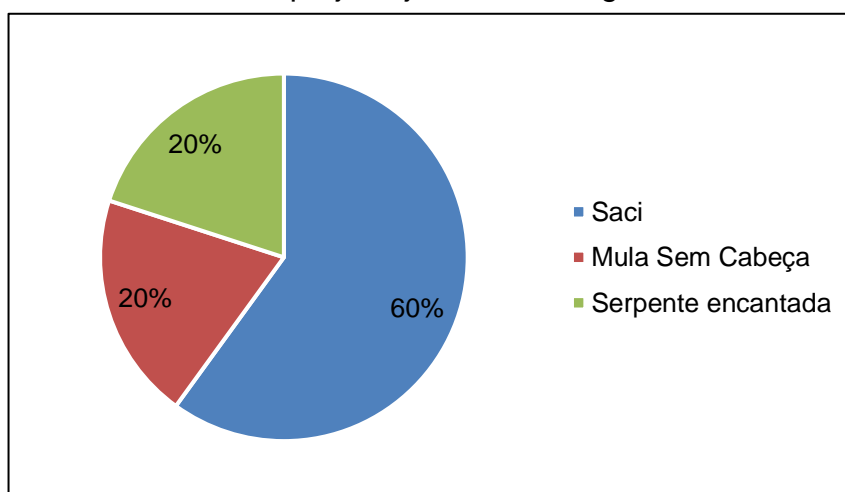
Como metodologia de pesquisa, optou-se pela pesquisa-ação, com abordagem quanti-qualitativa, descritiva, e com uso de questionários e entrevistas não estruturadas.

Gráfico 1 - O que achou do projeto sobre Desenhos animados e Lendas Brasileiras?

Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Conforme mostra o Gráfico1, 70% dos alunos que participaram do projeto “Desenhos Animados e Lendas Brasileiras” acharam ótimo; 30% acharam bom, o que mostra a boa aceitação. Os alunos aceitaram bem o projeto, participaram ativamente de todas as etapas. Nos dias de exibições dos curtas, o ambiente mudava a rotina da escola, e os debates presentes no bate-papo eram positivos.

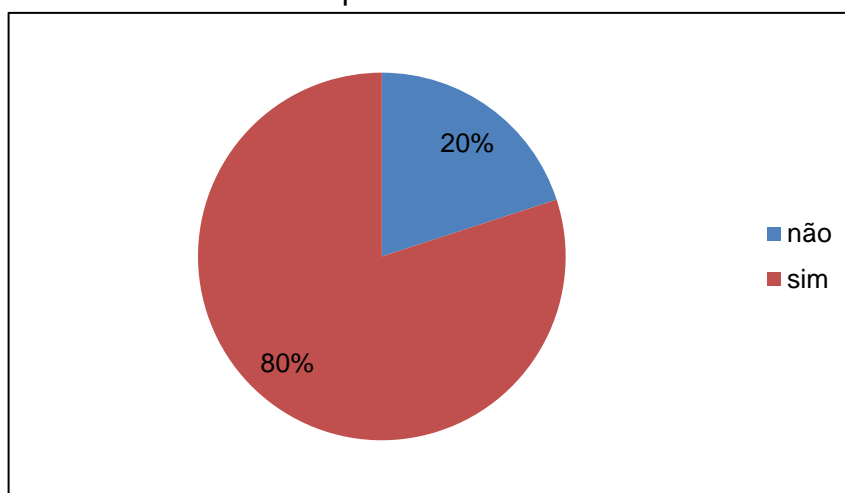
Na etapa da produção, sobretudo na criação de personagens, houve enorme participação de todos, bem como na captura das imagens e na produção da animação usando o celular. Embora tenha sido usado somente um para tal finalidade, isso foi o suficiente para envolver todos os alunos, conforme atesta o resultado da pesquisa.

Gráfico 2 - Antes do projeto, já conhecia alguma lenda? Qual?

Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

A lenda brasileira mais popular, segundo a pesquisa, é a do Saci, com 60%; a da Mula sem Cabeça e a da Serpente Encantada foram as mais lembradas, dividindo o segundo lugar com 20% cada. Aqui vale uma ressalva: nos primeiros dias do projeto, fez-se a pergunta acima, e a resposta foi que os alunos conheciam mais sobre as lendas urbanas do que as tradicionais, entre elas constavam a lenda do Velho do Saco, da Loira do banheiro e do Momo. Quando se realizou esta pesquisa, não se incluiu na lista as lendas urbanas, mas deixou-se um item em aberto para eles preencherem, mas não fizeram: ou por esquecimento, ou por receio.

Gráfico 3 - As Lendas contribuem para valorizar mais a nossa identidade cultural?

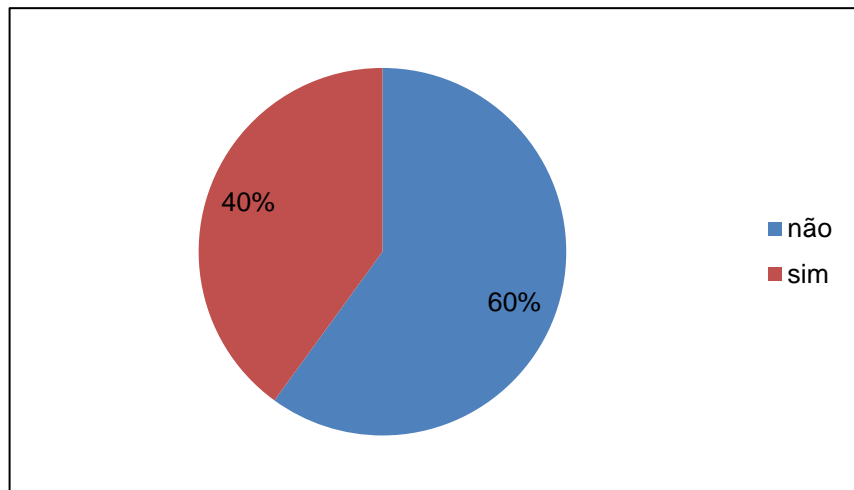


Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

O Gráfico 3 mostra que 80% dos alunos acham que após o projeto “Desenhos Animados e Lendas Brasileiras”, as lendas contribuem para valorizar mais a cultura brasileira.

Foi um projeto longo, que durou todo o segundo semestre. E em todas as etapas, discutia-se sempre com os alunos os assuntos relacionados ao tema: nas rodas de conversa, após a exibição dos curtas, na criação dos roteiros, na produção dos desenhos e na captura das imagens, o assunto era recorrente, e sempre se provocava diálogos, nos quais se fazia relação das lendas com a história particular dos alunos.

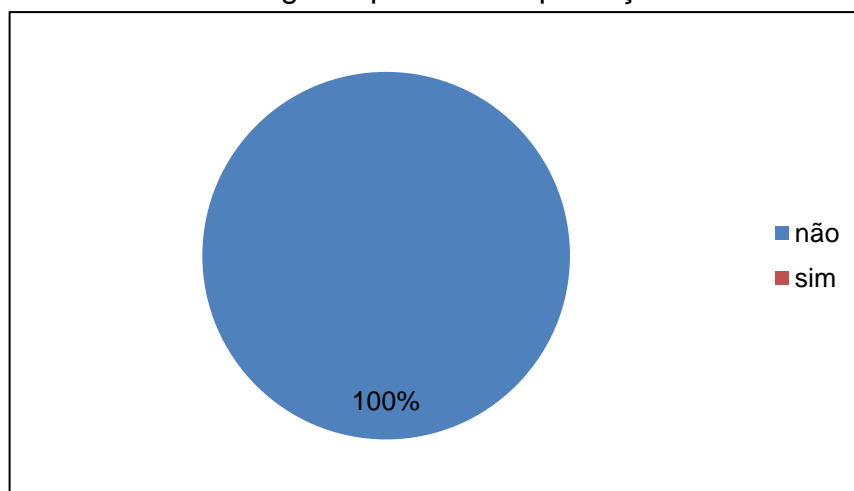
Essa lembrança constante ajudou a “familiarizar” e, conseqüentemente, a fazer com que os alunos percebessem que as lendas podem sim, contribuir para valorizar a identidade cultural. Um ótimo resultado, portanto, uma vez que este fora o objetivo.

Gráfico 4 - Já havia usado celular para produzir algum filme de animação?

Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Conforme mostra o Gráfico 4, 60% dos entrevistados afirmaram nunca terem usado o celular (como ferramenta de estudo) em sala de aula, e 40% disseram ter usado o celular para esta finalidade.

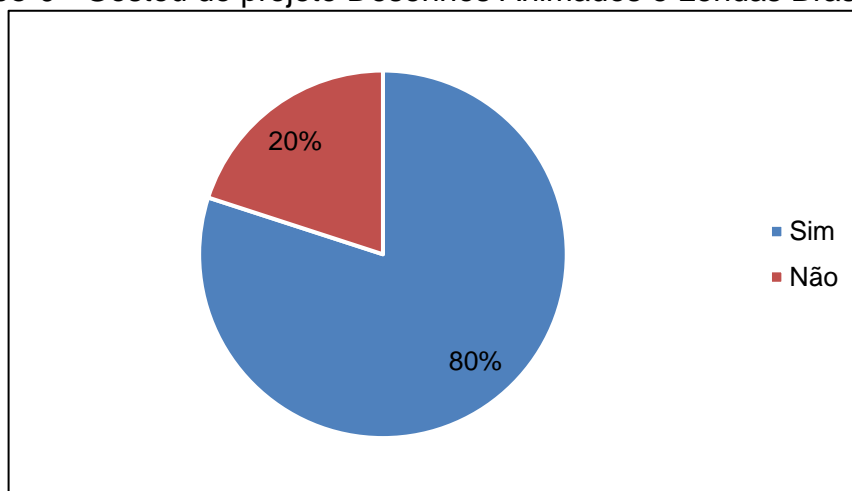
Os alunos do projeto são de famílias de baixa renda, e o celular não é um aparelho acessível à maioria, e se possuem, nem sempre tem crédito. Em conversa com outros professores da escola, eles afirmam que celular em sala de aula mais atrapalha do que ajuda, mas são poucos os alunos que possuem. Concluiu-se, portanto, que o percentual de 60% dos entrevistados, que asseguraram nunca terem usado o celular (como ferramenta de estudo) em sala de aula, poderia ser bem maior.

Gráfico 5 - Já havia utilizado algum aplicativo de produção de desenho animado?

Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Assim, 100% dos entrevistados nunca havia utilizado aplicativo de produção de desenho animado. A resposta unânime mostra a importância da proposta em apresentar a linguagem de animação aos alunos, fazendo-os experimentar na prática todas as etapas, e conhecer os aplicativos disponíveis para realizar um desenho animado.

Gráfico 6 - Gostou do projeto Desenhos Animados e Lendas Brasileiras?



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

De acordo com o Gráfico 6, 80% dos entrevistados afirmou ter gostado do projeto “Desenhos Animados e Lendas Brasileiras”, e 20% disse que não gostou.

O projeto propôs a execução coletiva de uma narrativa audiovisual, com base em um roteiro original ou em uma adaptação de uma lenda brasileira. Sob a orientação dos pesquisadores, os alunos atravessaram as várias etapas de concepção e produção dos curtas de animação. Faltaram a finalização e a exibição dos curtas de animação na escola, etapas que não foram concluídas por causa da Covid-19, conforme explicado no item 5.3 deste trabalho.

Sendo assim, a aprovação de 80% dos alunos mostra que o projeto “Desenhos Animados e Lendas Brasileiras: experiências com a apreciação e produção no ensino/aprendizagem de arte no ensino fundamental” teve um resultado muito positivo.

A pesquisa a seguir, foi realizada com três animadores brasileiros que também são educadores. Na forma de entrevista, eles relatam suas experiências, e apresentam propostas metodológicas com a intenção de agregar conhecimentos significativos da utilização do desenho animado em sala de aula.

4.3 Pesquisa realizada com animadores profissionais

A pesquisa foi realizada com três animadores profissionais, que têm em comum experiências do uso do desenho animado para a educação.

Os realizadores entrevistados foram: Alexandre Almeida Juruena de Mattos - professor, cineasta e diretor do Festival Anim!Arte; Maurício Squarisi é cofundador do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas – um dos maiores núcleos de produção cinematográfica de animação do Brasil – e detém participações em diversos festivais nacionais e internacionais de cinema; Maurício Martins Nunes é ilustrador e animador, formado em Design pela UFPE. Junto à Quadro a Quadro Estúdio, participou de diversos trabalhos de animação publicitária 2D.

- Qual a sua relação com o desenho animado?

Juruena - Sou animador e educador audiovisual que leciona cinema de animação em escolas e em oficinas nacionais e internacionais.

Squarisi - Sou cofundador e codiretor (ao lado de Wilson Lazaretti) do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, criado em 1975. No Núcleo realizamos desenhos animados autorais e oficinas de cinema de animação, principalmente com crianças e educadores em quase todos os estados brasileiros e em vários países. Nesses 45 anos, realizamos mais de 300 curtas-metragens (entre autorais e realizados em oficinas) e dois longas-metragens autorais.

Nunes - Trabalho há mais de 15 anos, seja como técnico, diretor ou educador.

- Qual sua opinião sobre o uso do desenho animado na escola pública?

Juruena - Muito importante sob vários aspectos!

Squarisi - Aparentemente, a realização de cursos e oficinas de desenho animado em escolas públicas proporciona aos estudantes e educadores a oportunidade de adquirir conhecimentos sobre a técnica do desenho animado e a possibilidade de dominar essa preciosa ferramenta de expressão, podendo até se despertar para a arte do desenho animado como uma opção de profissionalização. Porém, durante uma oficina de desenho animado, o grupo também está

desenvolvendo o espírito de trabalho colaborativo e solidário, a elevação da autoestima, o interesse e a pesquisa nas mais diversas disciplinas, como língua portuguesa, matemática, ciência, geografia, história, arte etc., pois o grupo vai pesquisar o tema do filme que deseja realizar. Além de todos esses benefícios para o estudante e o educador, tem um outro lado muito significativo: a cinematografia de animação brasileira se enriquece com as obras geradas nas escolas, trazendo uma nova ótica para nosso acervo de filmes, que é a narrativa autoral vinda de quem vivencia esse outro lado da sociedade e o faz na primeira pessoa. Por tudo isso, não tenho dúvidas de que o desenho animado na escola pública é um dos mais importantes instrumentos de cidadania.

Nunes - Acho fundamental, mas somente a partir dos 7 anos de idade, pois antes é visto que o estímulo às telas não é benéfico para o desenvolvimento dos músculos oculares das crianças, além da possibilidade de atrapalhar o desenvolvimento das representações pictóricas, pois é importante que elas desenvolvam seu imaginário sem muitas referências padronizadas.

- Como vocês apresentam suas animações para os jovens (alunos)?

Juruena - Através do Festival Anim!Arte e de exposições em sala de aula.

Squarisi - Nos anos 1980 e 1990 levávamos para as escolas um projeto de 16mm, os carretéis de películas, e fazíamos as exposições acompanhadas de debates artísticos, técnicos e temáticos. Muitas vezes os equipamentos chamavam muito mais a atenção dos alunos do que propriamente a temática do filme e a sua estética, o que era muito compreensível devido à magia do cinema acontecendo em uma escola. Para a geração atual, exibir e filmar é quase que banal, mas o desenho animado continua despertando a curiosidade de pessoas de todas as idades. Portanto, essa técnica, essa arte, essa linguagem torna-se um veículo de ideias, de mensagens e de estímulos para quaisquer temas. E é assim que continuamos apresentando nossas animações para os jovens, mostrando a eles toda a paixão que temos por essa magia, o que, na maioria das vezes, os contagia.

Nunes - Como parte visível do meu processo em busca de uma linguagem própria.

- Quais as metodologias usadas para apreciação (exibição) das animações?

Juruena - Ampliação de repertório audiovisual (filmes de várias épocas, culturas e técnicas diferentes).

Squarisi - Em primeiro lugar, definimos o tema dos filmes a serem apresentados. A definição desse tema obedece aos objetivos da exibição: se é para estimular a discussão de determinado assunto de interesse pedagógico ou se o objetivo é justamente a técnica, a estética e a linguagem da animação. Definidas essas premissas, exibimos os filmes e pedimos as impressões e interpretações dos alunos e vamos procurando deixar que eles próprios tirem suas conclusões sobre os filmes apresentados. Só depois completamos as informações com as nossas visões sobre a obra. Agindo com esse respeito, muitas vezes nós mesmos descobrimos, através do olhar dos alunos, outras potencialidades do filme. Esse método acima é aplicado com variações e adaptações de acordo com o perfil do grupo de alunos.

Nunes - Depende das intenções em aula. Na maioria, uso como etapa de sensibilização, introduzindo temas e referências; outras, como conclusão de ideias, apresentando o lugar de excelência sobre o tema ou até como alívio conceitual, para momentos de relaxamento.

- Quais as metodologias usadas para produção das animações?

Juruena - Trabalho e criação coletiva dos alunos.

Squarisi - Talvez essa seja a razão mais importante da realização de oficinas de animação nas escolas. Nós produzimos um filme coletivo e autoral. Isto é, o filme é realizado em grupo e totalmente criado pelos alunos, principalmente o grafismo. Estimulamos os alunos a utilizarem seus próprios traços na elaboração do filme, portanto, evitamos qualquer forma de cópia de outros artistas, por mais admiração que tenhamos com os grandes mestres do grafismo. Entendemos que assim estamos ajudando os alunos a encontrarem sua “identidade gráfica”. E, quando o aluno encontra sua “identidade gráfica”, assimilará e valorizará as suas outras identidades, o que eleva sua autoestima. Por exemplo: se o roteiro pede uma árvore, em vez de copiar uma árvore desenhada por outro artista, levamos a menina ou o menino para o jardim para observar uma árvore natural e desenhá-la. É assim com

qualquer elemento gráfico que o roteiro peça. Dessa forma, o filme estará imbuído de um estilo próprio e, portanto, terá mais valor artístico.

Nunes - Também depende muito do perfil da turma, da técnica, ou até do ambiente disponível. Em oficinas acho importante passar pelo máximo de processos possíveis, pelo menos desde a ideia até o ato de animar, dividindo por grupos e criando rodízios entre as atividades. Em cursos mais duradouros, podemos concentrar mais tempo a uma atividade específica e debater mais detalhes, como princípios e estilos.

- Quais as dificuldades do uso do desenho animado na escola?

Juruena - Recursos técnicos (câmeras, computadores, mesas de luz etc.).

Squarisi - Talvez a principal dificuldade seja que as professoras e os professores, na maioria das vezes, não têm uma boa formação artística e entendem que desenhar bem é desenhar parecido com os desenhistas consagrados comercialmente. É muito comum estimularem as alunas e os alunos a copiarem os desenhos que a grande mídia “vende” como bons. Portanto, na maioria das vezes, temos que começar desconstruindo essa má formação. Estimular todos (principalmente os professores das escolas) a entenderem que “desenhar bem” é se expressar com traços. Portanto, o desenho não tem que ser bonito nem parecido com nenhum outro desenho, ele deve refletir a alma da pessoa que desenha. Recursos tecnológicos já foram uma dificuldade, mas, acredito que atualmente, na maioria das escolas, não são mais. Scanners, câmeras, celulares, computadores, etc. não têm sido tão escassos na maioria das escolas. Já uma mesa de luz, que seria muito mais simples de se construir ou improvisar, às vezes a escola não tem.

Nunes - Em escolas públicas, é a estrutura. Salas com ar condicionado são fundamentais para diminuição da excitação dos jovens e, conseqüentemente, torna mais fácil manter o silêncio e a tranquilidade do ambiente. A periodicidade também é fundamental, oficinas isoladas desmobilizam e não disponibilizam a chance de aprofundar o trabalho. O ideal é a criação de laboratórios ou núcleos.

- Quais as potencialidades do uso do desenho animado na escola?

Juruena - Desenvolvimento da criatividade, do trabalho em grupo, e forma de expressão lúdica.

Squarisi - Exibindo filmes, é possível tratar de temas complexos em uma linguagem mais simples e acessível para os alunos. Realizando oficinas de produção, eles, além de assimilar os temas tratados nos filmes com mais eficiência, ainda passam a dominar uma preciosa ferramenta de comunicação e expressão, sem falar que podem passar a considerar o cinema de animação como uma opção de profissionalização.

Nunes - Trabalhar o imaginário de forma crítica e ativa. Descobrir como o desenho animado é produzido leva o olhar para uma crítica mais aguçada, seja da técnica ou do conceito simbólico.

- Como a produção de jovens animadores (alunos) pode chegar ao maior número de pessoas?

Juruena - Participando de festivais.

Squarisi - Seria legal a criação de uma rede de circulação entre escolas.

Nunes - Fazendo mais. A distribuição da internet possibilitou que não tenhamos mais barreiras físicas, mas para engajar vídeos é necessário produtividade. Mandar filmes para festivais também ajuda bastante. Tentar bloquear filmes pequenos e tentar vender para canais de TV também é uma alternativa hoje em dia.

- Existem eventos de educação ou de arte que discuta sobre a importância do desenho animado?

Juruena - Sim! Festivais como o Anim!Arte, Anima Mundi etc.

Squarisi - Parece espantoso, mas acredito que, salvo poucas exceções, a Educação ainda não percebeu o potencial do desenho animado como grande ferramenta de auxílio pedagógico. Muitas vezes o desenho animado entra de carona em projetos de cinema na escola. Um dos exemplos é o Festival de Cinema de Ouro Preto, que exhibe e discute o cinema feito na escola. Há outros festivais que contemplam o cinema feito na escola (Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis,

Festival Internacional de Cinema Infantil, e, talvez alguns outros), porém não é uma regra, nem mesmo nesses festivais citados (há edições em que não há filmes realizados em escolas). Animamundi chega mais perto com a sessão Futuro Animador e o projeto AnimaEscola. É possível que haja outros que eu desconheça.

Nunes - No geral, esse debate está fechado aos festivais de animação, mas alguns cursos e universidades estão se dedicando ao debate acadêmico do tema. Nos dias 23 a 25 de agosto (2020) acontece um congresso sobre animação experimental na UTFPR, promovido pelo curso de Design, por exemplo.

- Existem Grupos de Trabalho (GT) para pesquisar e discutir desenho animado na educação?

Juruena - Sim. O “Seanima” - Seminário Brasileiro de Estudos em Animação. A sua pesquisa pode, inclusive, ser apresentada nesse seminário, Beto.

Squarisi - Não sei se existem grupos de trabalho, mas conheço iniciativas meio isoladas de pessoas que fazem teses acadêmicas. Um exemplo que conheço é Tina Xavier que tem projeto de extensão e de pesquisa sobre produção de filmes de animação com crianças na Faculdade de Educação na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, que constitui um grupo de trabalho com acadêmicos/as do curso de Pedagogia da universidade.

Nunes - Na educação, especialmente não conheço, mas as universidades UFPel e UFMG têm cursos com habilitação em animação, cuja produção acadêmica merece ser vista.

- As lendas brasileiras são um bom tema para despertar o interesse dos alunos na produção de desenhos animados?

Juruena - Sim! Ótimo tema!

Squarisi - Considero um tema excelente. Além de proporcionar a possibilidade de discussão de técnica, estética e linguagem, os alunos vão colaborando para manter vivo o imaginário brasileiro. Se isso ainda não foi feito, valeria muito a pena juntar o acervo de tudo que já se produziu de animação sobre o tema das lendas brasileiras. Acredito que esse acervo não seja tão pequeno.

Começando por “Sinfonia Amazônica”, o primeiro desenho animado de longa-metragem brasileiro.

Nunes - Não acredito que um tema funcione em todas as salas. A astúcia do professor está em adaptar suas intenções aos alunos que tem em mão. Conversar e debater com os alunos é a melhor maneira para engajá-los, na minha opinião.

- A apreciação e produção de desenhos animados sobre lendas brasileiras pode contribuir para o fortalecimento da identidade cultural dos alunos?

Juruena - Totalmente!

Squarisi - Certamente a apreciação de desenhos animados sobre lendas brasileiras contribui para o fortalecimento da identidade dos alunos, além de manter vivo esse nosso patrimônio cultural, que são essas lendas.

Nunes - Também não acredito nisso. As lendas são representações narrativas e estéticas de um tempo. Às vezes funciona, quando a turma está muita envolvida nesse universo simbólico. Identidade cultural é algo flexível e muda com o tempo. Acho que outras coisas são mais importantes, como as localidades que eles reconhecem e as pessoas que eles reconhecem, mas acho que antes de dizer qual é a identidade deles, é importante ouvir o que eles acham que é. É delicado, mas acho que não devemos nos prender a tradições para atrair os jovens. Embora o caso seja importante para o educador, acredito que a tradução desses símbolos seja mais importante, pois eles precisam funcionar hoje, principalmente na linguagem e na estética.

A entrevista com os animadores profissionais teve a intenção de ser mais um reforço para informar ao professor sobre a importância do uso de desenho animado em sala de aula.

Foram respondidas perguntas relevantes, como o uso dessa importante linguagem na escola, as dificuldades e as potencialidades, as metodologias que cada um utiliza para produção das animações e formas de divulgação dos trabalhos produzidos, além de serem citadas as iniciativas de trabalhos acadêmicos e grupos de pesquisa na área. Também deixaram suas impressões em trabalhar o tema de lendas brasileiras em sala de aula e o que isso pode trazer de benefício para o aluno.

São depoimentos valiosos de quem está há muito tempo oportunizando conhecimentos sobre técnicas de desenho animado para além da curiosidade, mas como ferramenta pedagógica e seus múltiplos benefícios.

Desse modo, espera-se que as respostas de cada um deles ajudem a descortinar um oportuno cenário pedagógico e que o desenho animado possa ser um importante personagem para enriquecer a vivência do aluno, aguçar seu interesse e estimular a curiosidade no processo ensino-aprendizagem.

A pesquisa a seguir foi aplicada com professores de Arte da rede pública, visando compreender a sua relação com cultura popular e o audiovisual, e que na definição de García Canclini (2009) abarca as múltiplas etapas de consumo, recepção e apropriação da cultura. O conhecimento e interesse no cinema, como ensina Duarte (2002) e Bergala (2008), inspiram os professores nas suas escolhas ao trabalhar com o cinema na escola.

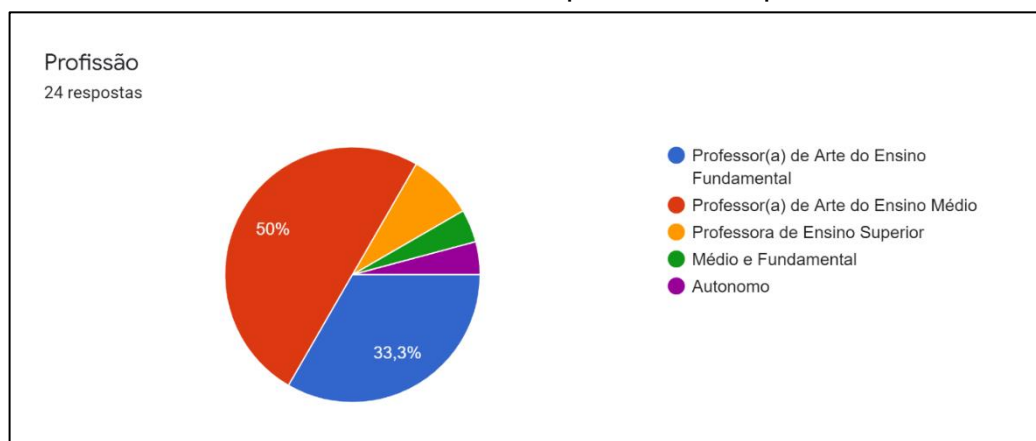
4.4 Pesquisa realizada com professores de Arte da educação básica

Analisar-se-á o interesse dos professores de Arte da rede pública de ensino em São Luís do Maranhão, em utilizar a apreciação e a produção de desenhos animados sobre lendas brasileiras como instrumento didático-pedagógico, que contribui para a capacidade de interpretar narrativas dos alunos com o uso da técnica de animação *stop motion/recorte*, por meio do auxílio das TICs na Educação.

Como metodologia de pesquisa, optou-se pela pesquisa-ação, com abordagem quanti-qualitativa, descritiva e com uso de questionários e entrevistas não estruturadas.

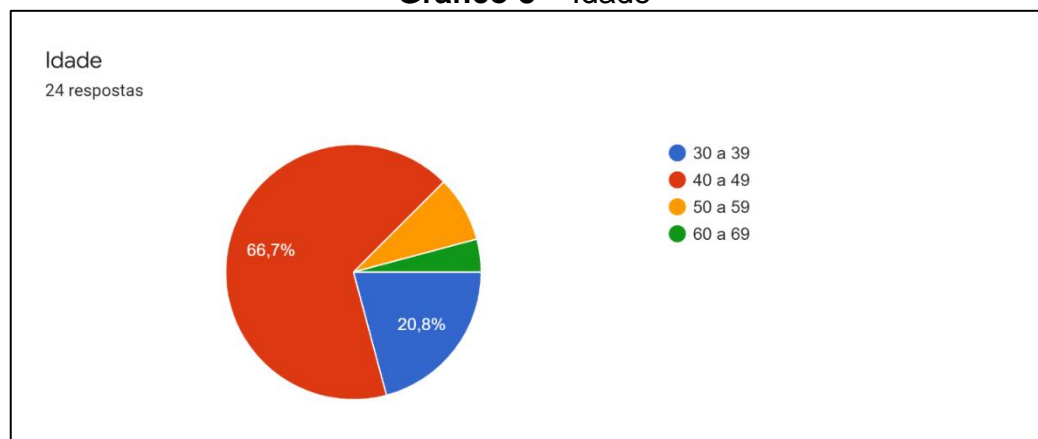
Devido ao tempo para apresentação dos resultados e pelas condições de contato pessoal com os professores, uma vez que se encontravam isolados por conta da pandemia da Covid-19, os questionários foram enviados e respondidos por *e-mail*.

Na pesquisa utilizou-se codinomes para os professores, com a finalidade de preservar suas identidades.

Gráfico 7 - Profissão - professor de que?

Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Foram enviados por *e-mail*, um total de 30 questionários para professores de Arte da escola pública de São Luís. Desse total recebeu-se de volta 24 questionários respondidos. Não se obteve resposta de 6 professores. Dentre o universo pesquisado, 50% são do ensino médio; 33,3%, do ensino fundamental; 4,2% lecionam no ensino fundamental e médio; 8,3% professora do ensino superior e 4,2% professor autônomo.

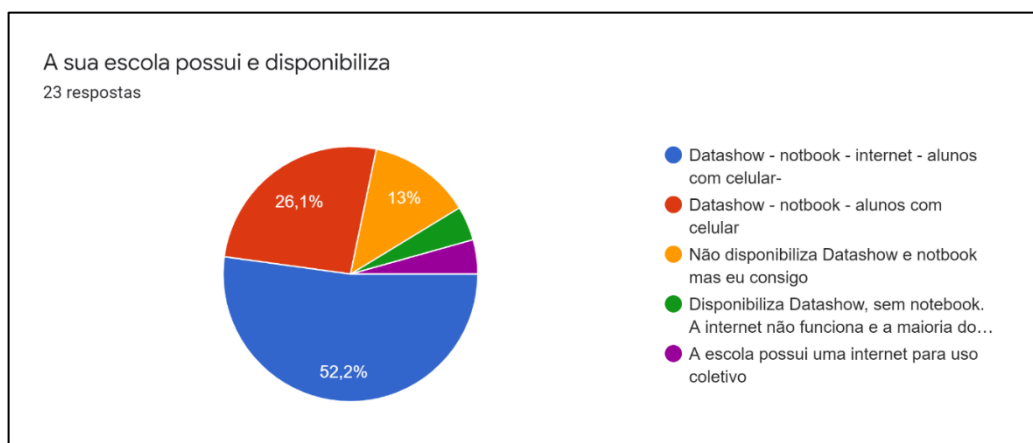
Gráfico 8 – Idade

Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Fator importante é a idade dos professores entrevistados, compreende-se que quanto mais velhos, mais difícil de apropriar-se de recursos tecnológicos e utilizá-los de forma significativa no processo ensino-aprendizagem. Para Prensky (2001), os professores que atuam na escola e possuem mais de 20 anos são imigrantes no ciberespaço. Segundo a pesquisa, o uso das TICs na Educação não assusta os

entrevistados. Assim, 66% são da faixa etária de 40 a 49 anos; 20,8% são de 30 a 39 anos; 8,3% são de 50 a 59 anos e 4,2% são de 60 a 69 anos.

Gráfico 9 - A sua escola disponibiliza de equipamentos



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

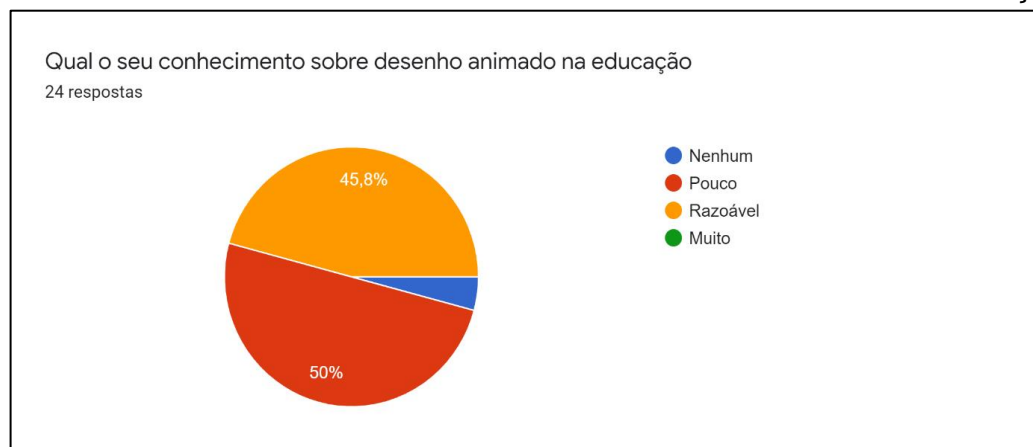
Conforme mostra o Gráfico 9, a maioria das escolas públicas de São Luís do Maranhão, possui equipamentos como *Datashow*, *notebook*, internet e alunos com celular. O resultado abaixo é por ter incluído na pesquisa professores de escolas do ensino médio, que são de responsabilidade do Estado, e possuem melhor estrutura. Nas escolas municipais a realidade é diferente, muitas delas não possuem esses recursos e muitos professores utilizam o seu próprio equipamento para realizar os projetos.

Assim, tem-se os seguintes achados: 52% *Datashow*, *notebook*, internet e alunos com celular; 26,1% *Datashow*, *notebook*, e alunos com celular; 13% não disponibiliza *Datashow* e *notebook*, mas consegue; 4,3% disponibiliza *Datashow*, mas não o *notebook*, e a internet não funciona; 4,3% a escola possui uma internet para uso coletivo.

Gráfico 10 - Você usa as TICs nas suas aulas de Arte?

Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

É fato que o aparelho celular está presente na sala de aula, e que muitas vezes atrapalha, distraindo o aluno com tantos recursos digitais, como jogos, vídeos e comunicação paralela. Torná-lo ferramenta pedagógica é um desafio permanente, e nem todo professor sabe utilizá-lo para este fim. O Gráfico 10 mostra que 75% dos professores de Arte estão usando de alguma forma este aparelho; 16,7% usam às vezes e 8,3% não usam.

Gráfico 11 - Qual o seu conhecimento sobre desenho animado na Educação?

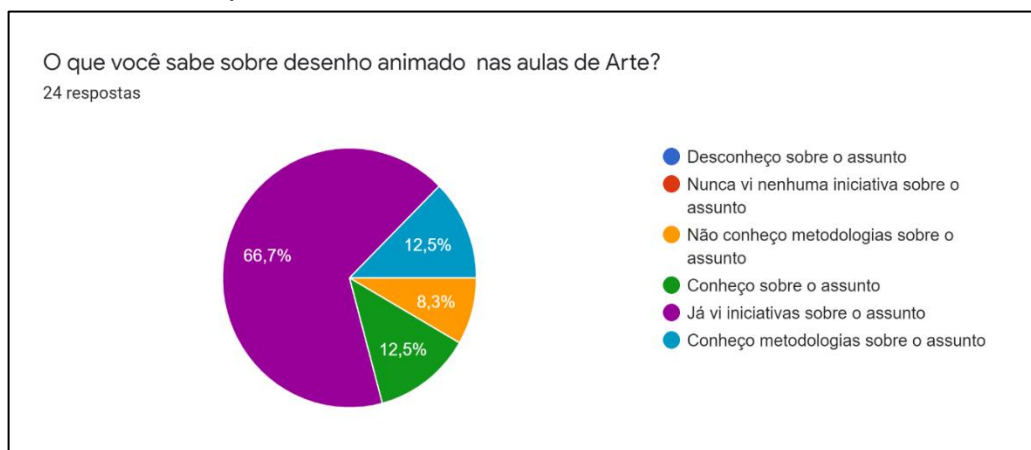
Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

O Gráfico 11 mostra que 50% dos professores entrevistados possuem pouco conhecimento do assunto; outra grande parcela, 45%, possui razoável conhecimento; 8,3% não têm nenhum conhecimento sobre o assunto.

De acordo com Salgado (2005, p. 8), “Há uma dimensão educativa nos desenhos animados, principalmente se considerarmos o aspecto ativo dos valores

que podem ser construídos quando a criança interage com eles”. Nesse sentido, o desenho animado possui grande potencial pedagógico, mas ainda é de pouco conhecimento sua utilização na Educação.

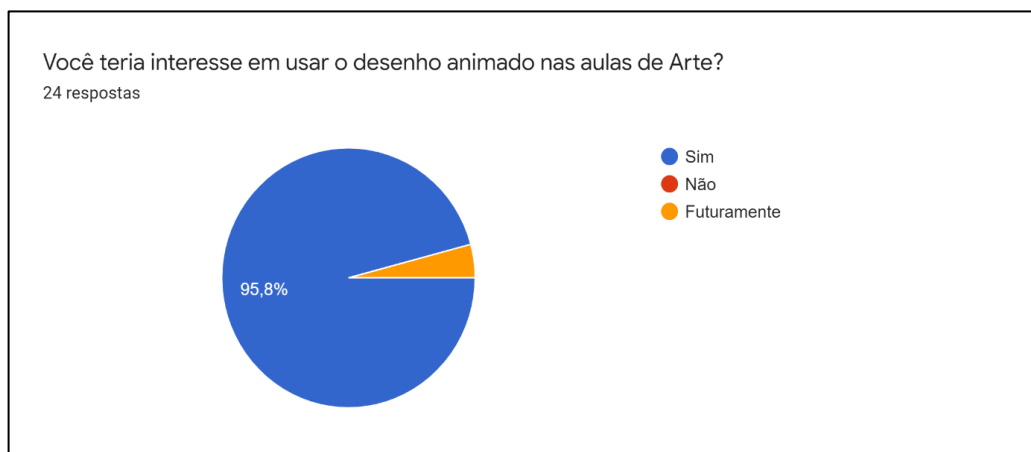
Gráfico 12 - O que você sabe sobre desenho animado nas aulas de Arte?



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

O Gráfico 12 mostra que: 66,7% dos entrevistados afirmam que já viram iniciativas sobre o assunto; 12,5% desconhecem o uso do desenho animado nas aulas de Arte; 12,5% dizem conhecer o assunto; 8,3% não conhecem metodologias sobre o assunto.

Gráfico 13 - Você tem interesse em usar desenho animado nas aulas de Arte?

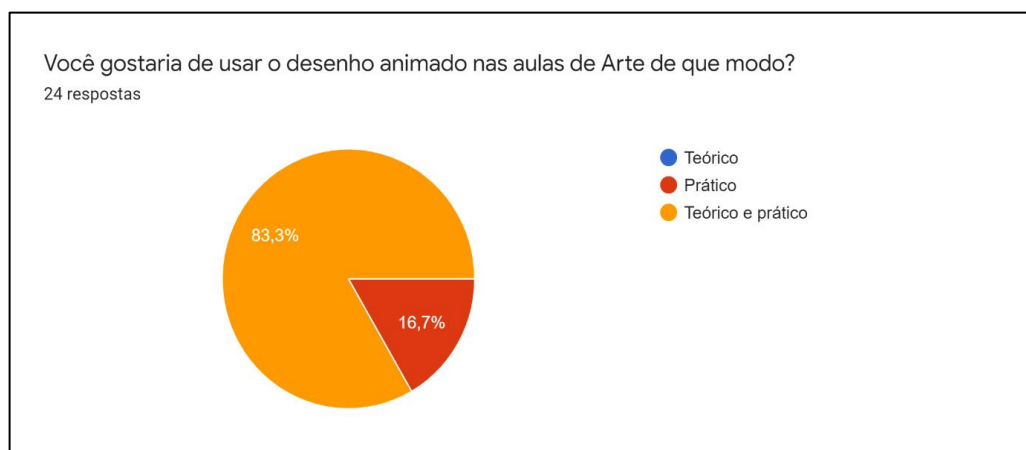


Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

O Gráfico 13 evidencia que: 95% dos entrevistados têm interesse em usar o desenho animado nas Aulas de Arte; 4,2% têm interesse em usar futuramente, o que indica que tal iniciativa pode abrir novas perspectivas de atividades educativas

nas suas aulas. Dessa maneira, os desenhos animados podem contribuir para a melhoria da qualidade do ensino e, por consequência, da aprendizagem dos alunos, promovendo a aprendizagem destes de maneira lúdica, significativa e eficaz.

Gráfico 14 - Você gostaria de usar o desenho animado nas aulas de Arte de que modo?



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

O Gráfico 14 traz que: 83% gostaria de usar os desenhos animados de forma teórica e prática; 16,7% na forma prática e nenhum do modo teórico. O bom professor une a teoria à prática. Isso facilita e enriquece o aprendizado. Portanto, a maioria dos entrevistados optou por este modo de ensino.

Gráfico 15 - Quais dificuldades você teria para ensinar desenho animado na escola?



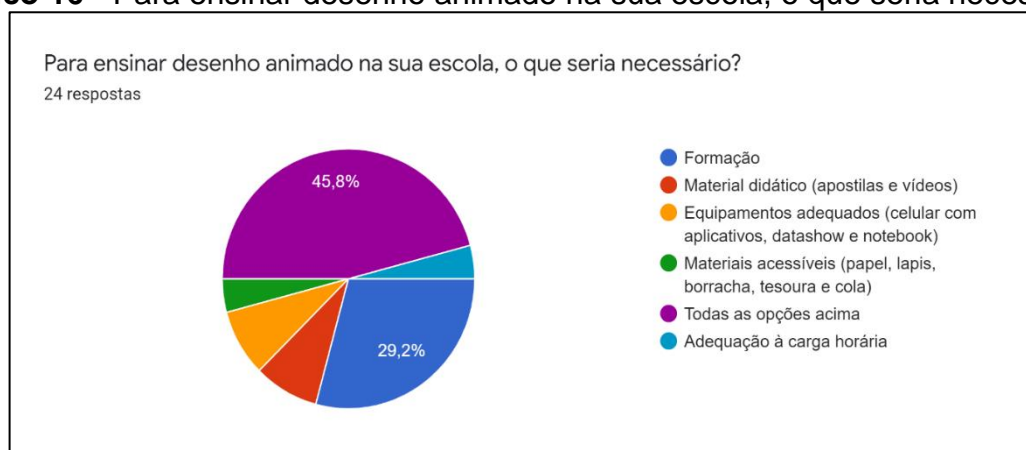
Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

O Gráfico 15 traz os seguintes dados: 41,7% - Materiais e equipamentos adequados; 25% - Desconhecimento do assunto; 16,7% - Adequação à carga horária;

8,3% - Todas as opções acima; 8,3% - Não saber desenhar. Na pesquisa, os professores não foram informados que o equipamento usado seria o aparelho celular e os materiais que a escola dispõe, por isso o percentual maior.

Outro percentual de destaque é o desconhecimento do assunto, o que justifica a temeridade dos professores em eventualmente ensinar desenho animado na escola.

Gráfico 16 - Para ensinar desenho animado na sua escola, o que seria necessário?



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

O Gráfico 16 traz os seguintes achados: 45,8% citam todas as opções acima, que são: formação, material didático (apostilas e vídeos), equipamentos adequados (celular com aplicativos, *Datashow* e *notebook*), materiais acessíveis (papel, lápis, borracha, tesoura e cola); 29,2% - Adequação à carga horária; 8,3% - Equipamentos adequados (celular com aplicativos, *Datashow* e *notebook*); 8,3% - Material didático (apostilas e vídeos); 4,2% - Materiais acessíveis (papel, lápis, borracha, tesoura e cola); 4,2% - Adequação à carga horária.

A maioria concorda que, para executar um projeto diferente, como desenho animado na escola, e obter o resultado que deseja, precisa não só de materiais, mas também de formação (ou outra forma de apoio pedagógico).

Gráfico 17 - Que experiências você esperaria ter ao utilizar o desenho animado nas suas aulas de Arte?



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Sobre o Gráfico 17, 100% dos entrevistados esperaria ter ludicidade, criatividade e conhecimento ao utilizar o desenho animado nas suas aulas de Arte. É compreensível que utilizar o desenho animado como meio educativo vai além do entretenimento, mas espera-se que, embora seja divertido e lúdico, promova criatividade e conhecimento.

A pergunta abaixo requer saber se, de fato, o professor vê potencialidades no desenho animado, e quais os benefícios educacionais que ele pode propiciar ao aluno. Por ser entrevista direta, os entrevistadores responderam sucintamente:

- Na sua opinião, quais as potencialidades do uso do desenho animado nas aulas de Arte?

- Representação de ideias e projetos; construção de materiais didáticos próprios alinhados às necessidades;

- O fato de o conteúdo trabalhado acessar a linguagem e o universo do aluno, possibilitar o desenvolvimento de habilidades de desenho, modificar a dinâmica de trabalho e a rotina na sala de aula trazendo uma nova possibilidade de construção do conhecimento;

- Experiências educativas, protagonismo na sala de aula, alunos proativos e colaborativos;

- Fruição, criatividade, apreciação e produção;

- Interação e criatividade;

- Criatividade e concentração;
- Desenvolver a criatividade, o conhecimento e o senso crítico dos alunos, ampliando o gosto pela leitura e pelo desenho animado em si;
- Diversificar o ensino/aprendizagem em Arte;
- Desenvolvimento do processo crítico e criativo do aluno com base na apreciação e contextualização;
- Desenvolvimento da criatividade e inventividade;
- Todas as potencialidades. No meu caso, focaria na dublagem, pois sou das artes cênicas;
- Ampliação do potencial sensível e crítico dos alunos, além de vocabulário cultural e experiencial;
- Estimula a criatividade e a busca de novas possibilidades de aprendizagem;
- Desenho e audiovisual;
- Atiça a criatividade de forma lúdica e construtiva;
- O desenvolvimento com as artes híbridas: desenho, escrita, vídeo e técnica vocal com sonoplastia;
- Desde a apropriação até a produção do conhecimento, passando pela sensibilização e capacitação artística;
- Desenvolver o lado criativo do desenho associado à elaboração de textos;
- Fazer a transposição didática, pois ensinar através de algo que os alunos já têm interesse aproxima e amplia o aprendizado;
- Despertar a criatividade, o lúdico e o senso crítico;
- Criatividade, trabalho em grupo, atenção, proatividade etc.

A próxima bateria de perguntas é direcionada ao assunto sobre lendas brasileiras na sala de aula. É um tema amplo que se relaciona com outros importantes, como cultura popular. Para isso, foi perguntado se o professor tem interesse em abordar a cultura popular, sobretudo, as lendas nas suas aulas de Arte.

Gráfico 18 - Tem interesse em abordar as lendas nas suas aulas de Arte?

Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

De acordo com o Gráfico 18, 91,7% têm interesse em abordar a cultura popular, sobretudo as lendas nas suas aulas de Arte; 4,2% dizem que se deve valorizar a cultura brasileira, e 4,2% já abordam este tema.

Pelo resultado da pesquisa, percebeu-se que não se trata de um assunto novo, alguns professores já o abordaram em sala de aula e a grande maioria tem interesse. Entendeu-se que cultura popular é toda manifestação em que o povo produz e participa de forma ativa, e, entre elas, destaca-se as lendas, narrativas com personagens interessantes, que fazem parte do imaginário da sociedade, são frutos da elaboração coletiva e trazem, por isso mesmos, lições importantes para a vida real, e podem ser um importante conteúdo a ser abordado nas aulas de Arte.

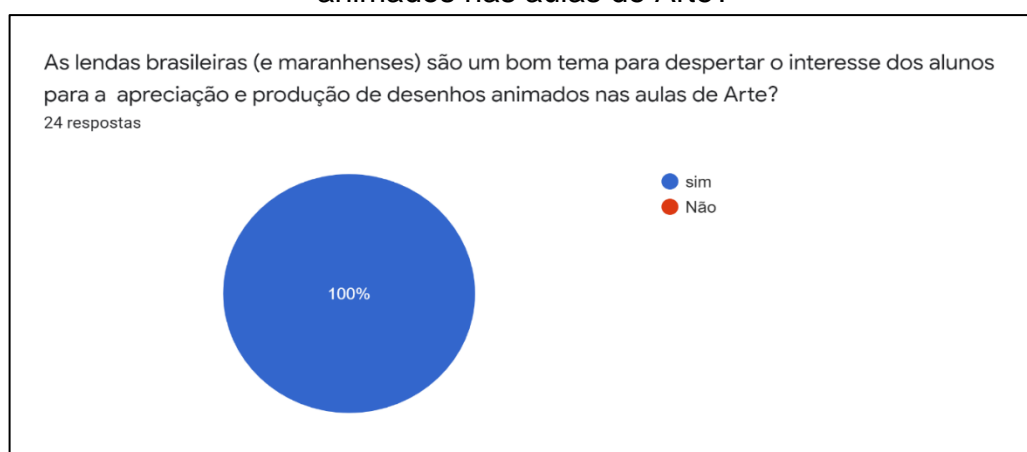
Gráfico 19 - Quais temáticas podem ser extraídas das lendas brasileiras (e maranhenses)?

Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

No Gráfico 19, tem-se que dos entrevistados; 95,7% afirmam relações sociais, valores morais e respeito às diferenças; 4,3% apontam preconceito, intolerância e mentiras.

Das lendas brasileiras, pode-se extrair todas as temáticas descritas, mas os entrevistados, com seu olhar pedagógico, percebem que podem extrair do tema: relações sociais, valores morais e respeito às diferenças - assuntos importantes para serem discutidos em sala de aula.

Gráfico 20 - As lendas brasileiras (e maranhenses) são um bom tema para despertar o interesse dos alunos para a apreciação e produção de desenhos animados nas aulas de Arte?



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

Assim o Gráfico 20 mostra que 100% dos entrevistados afirmam que as lendas brasileiras, nas quais estão incluídas as maranhenses, são um importante tema para despertar o interesse dos alunos para a apreciação e produção de desenhos animados nas aulas de Arte.

Quando se iniciou a pesquisa sobre lendas brasileiras, encontrou-se diversas animações sobre o tema, contatou-se os produtores para que permitissem o uso de tais animações na escola, que liberaram. Logo, não se teve dificuldades de obter conteúdo audiovisual. Mas, as do Maranhão, embora seja um estado muito rico em lendas, tem-se poucas animações sobre o tema para a apreciação (exibição).

Felizmente, as produções que existem estão disponíveis nas redes sociais, bastando, para isso, comunicar os seus produtores sobre a intenção de usá-las em sala de aula e fazer o seu *download*.

Quanto à produção, esta pesquisa tem no seu propósito a intenção de compartilhar conhecimentos referentes a todas as etapas que resultam na produção de um curta de desenho animado. Portanto, as lendas podem ser utilizadas nas aulas de Arte para despertar o interesse dos alunos, agora com uma colaboração pedagógica.

A última pergunta, deixou-se em aberto para o entrevistado expressar livremente sua opinião.

- A apreciação e produção de desenhos animados sobre lendas brasileiras (e maranhenses), contribui para a significação da identidade cultural dos alunos? De que forma?

- Com certeza. Tem enorme contribuição para o sentido de pertencimento e para o entendimento amplo de comportamentos e formação de paradigmas;

- Faz com que o aluno compreenda a historicidade e o contexto do seu lugar e cultura de forma simples, imagética, visual e direta;

- Para ampliar as potencialidades crítico-reflexivas;

- Sim. Pode levá-los a reconhecer nos desenhos as características e os costumes do lugar onde vivem, afirmando o sentimento de pertencimento;

- Sim;

- Sim, conhecimento de sua história e cultura;

- Na minha opinião, sim. A partir do conhecimento dos temas que cada lenda trata, discutido de forma crítica e reflexiva, é possível não só aprender e conhecer determinados conceitos e valores culturais, mas também reconhecer e identificar nossas raízes e identidade cultural;

- Sim. Propicia o conhecimento sobre essa temática e as relações de pertencimento;

- Sim, de forma contextualizada, uma vez que estando o aluno a par de sua cultura nacional e regional, é possível expressar a sua leitura de mundo;

- Sim, pois o fazer artístico atrelado ao conhecimento facilita o aprendizado. Assim, o aluno entenderá que as lendas estão diretamente ligadas à cultura e identidade de um povo. O uso do desenho pode fortalecer essa identidade cultural, a partir do momento em que o aluno se reconhece nesses elementos culturais;

- Sim, conhecendo suas lendas se comece além do mito e dos ritos a história a sociedade e a cultura e isto pode ser explorado das mais diversas formas além de direcionado para vários fins e linguagens da arte;
- Sim, fortalecendo o pertencimento cultural desses alunos;
- Sim. Temos que conhecer nossa cultura e a cultura popular possibilita uma diversidade de conhecimentos e saberes;
- Afirmativa;
- Sim. Através das aulas teóricas e práticas (produção de desenhos animados) sobre o assunto;
- Sim. Através das narrativas com auxílio dos desenhos chegam de forma mais lúdicas para os alunos, assim propiciando mais interesse e identificação com seus contextos socioculturais;
- Valorização da temática cultural regional, apropriação da cultura como um bem comum, engrandecimento das raízes culturais, sociais e históricas;
- Sim, fazendo o aluno compreender a história através da ludicidade que a atividade propõe;
- Muito! Já trabalho com os alunos nessa perspectiva e percebi que as lendas e histórias locais reafirmam suas presenças no espaço da cidade como protagonistas de suas histórias, das histórias contadas pelos avós e os aproxima também de suas relações identitárias com os seus antepassados;
- Sim. A partir do conhecimento e da valorização da nossa cultura, despertando o sentimento de pertencimento;
- Sim! Sentimento de pertencimento, principalmente.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou avaliar se a produção de desenhos animados sobre lendas brasileiras, usando técnicas de animação em *stop motion*/recorte e as TICs, nas aulas de Artes Visuais, pode contribuir para a significação da identidade cultural e artística dos alunos, e se a experiência pode ser compartilhada junto aos professores de Artes Visuais da rede pública de educação básica.

Por isso, foram desenvolvidos procedimentos e ações com a intenção de estimular a curiosidade e a pesquisa, instigando o aluno por meio da prática teorizada a um interesse por sua própria evolução e aprendizagem. Bacich e Moran (2018, p. 3) afirmam que “a sala de aula pode ser um espaço privilegiado de cocriação, *maker*, de busca de soluções empreendedoras”. Desse modo, os envolvidos nessa ação aprendem de forma concreta por meio de desafios, jogos, experiências, problemas e afins, com materiais mais simples ou mais sofisticados, isso vale inclusive para as tecnologias.

O desenho animado e as lendas são tipos de narrativas que coexistem no mundo atual, transmissoras de mensagens e de dispositivos para a criatividade e a imaginação, que podem despertar no aluno o interesse pela sua identidade cultural, entrelaçando curiosidade e conhecimentos, levando-os a percorrer caminhos e a abrir novos horizontes conceituais, como ocorre numa construção rizomática, definida por Guattari e Deleuze (1995), como sendo a que se espalha em todas as direções, se abre e se fecha, pulsa, constrói e desconstrói. Cresce onde há espaço, floresce onde encontra possibilidades. Nesse sentido, promovendo o entrelaçar da tecnologia, da cultura e do ensino de arte, tornando o cotidiano das aulas muito mais atrativo e construtivo.

A cada etapa, percebeu-se que a realização do projeto promoveu a construção de experiências sensibilizadoras, o que segundo Bondía (2002) são as experiências que tocam os indivíduos, e que são significativas, por isso mesmo, geram aprendizagens que marcam.

O resultado parcial dessas experiências construídas em sala oportunizou ao pesquisador considerações crítico-reflexivas sobre a produção de desenho animado com o público-alvo desse estudo, apontando a necessidade de explorar novos métodos para despertar o interesse do aluno nas aulas de Arte, tendo como

estímulo a temática das lendas para o desenvolvimento do processo criativo de curtas de desenho animado, utilizando o aparelho celular e aplicativos para esta finalidade.

Foi um trabalho desafiador pela pretensão de abordar as lendas e os desenhos animados, duas linguagens complexas, que possuem conceitos e códigos próprios. Portanto, merecem planejamento e estudo para utilizá-los. Convenceu-se a coordenação e, principalmente, os alunos, público principal dessa experiência. Adequou-se na grade curricular, mas mais ainda, no cotidiano da escola pública durante um semestre, contornando muitas dificuldades estruturais e operacionais, e por último, paralisando as atividades de campo por causa de uma das maiores pandemias que o mundo já vivenciou.

Apesar de tantas dificuldades, conseguiu-se alcançar um importante propósito do estudo que foi a produção audiovisual a partir do uso do recurso da tecnologia e das novas possibilidades culturais e sociais geradas pela digitalização, por entender que “os materiais digitais permitem um alargamento na construção de objetos fílmicos e uma ampliação das oportunidades de experimentação em vários territórios de produção” (ALVES, 2017, p.35).

Na pesquisa realizou-se o equivalente a 80% da produção dos curtas, restando somente a edição final e a exibição, que se optou em não exibí-los ainda. A proposta realizada mostrou-se possível, pois reuniu as diversas mídias, não só as digitais, mas também as tradicionais de ensino, conseguindo, assim, promover este encontro que caracteriza o antigo e o novo.

No processo final da produção dos curtas, teve-se a oportunidade de entrevistar alguns alunos sobre a experiência, e a resposta foi a melhor possível: eles gostaram e aprenderam o conteúdo.

Incluiu-se na pesquisa a valiosa colaboração de importantes animadores brasileiros que se dispuseram a relatar suas experiências no campo da animação e da Educação, e que repartiram suas metodologias com o intuito de ajudar os professores de Arte a utilizarem o desenho animado em sala de aula.

Criou-se também um *blog*, página *on-line*, onde estão publicados vídeos tutoriais, e uma cartilha em Pdf, com técnicas de animação para usar em sala de aula, instrumento de auxílio para o professor de Arte usar em sala de aula.

A intenção de compartilhar esse conhecimento junto aos professores de Arte da rede pública de educação básica, por meio de uma proposta pedagógica, motivou a realizar uma entrevista, em cujas respostas constavam suas opiniões sobre

o estudo das lendas e desenhos animados na escola, e os benefícios pedagógicos que isso poderia trazer aos alunos e, sobretudo, se eles utilizariam nas suas aulas. O resultado foi muito positivo, e forneceu indicações de que o presente trabalho pode contribuir para o ensino de Arte na escola.

Entendeu-se a complexidade do tema e a necessidade de ampliar o estudo futuramente, abordando o ponto de vista de mais alunos e de outros professores que se interessarem pelo conhecimento dessa temática, questão que, devido ao tempo, não foi possível neste momento.

Finalmente, foi possível comprovar que a pesquisa minimiza a complexidade nos conteúdos aplicados para os alunos em seus cotidianos escolares. Nesse cenário, uma proposta de ensino que incentiva a cooperação, a autonomia e a iniciativa, traz maior compreensão para os alunos, com um aprendizado de modo descontraído, ofertando aos alunos métodos educacionais alternativos que favoreçam a ludicidade, a criatividade e a identidade cultural.

6 PROPOSTA PEDAGÓGICA “DESENHOS ANIMADOS E LENDAS BRASILEIRAS: EXPERIÊNCIAS COM APRECIÇÃO E PRODUÇÃO NO ENSINO/APRENDIZAGEM DE ARTE NO ENSINO FUNDAMENTAL”

Esta proposta pedagógica busca investigar a produção de desenhos animados sobre lendas brasileiras, usando técnicas de animação tradicional e digital e TICs, como recursos didático-pedagógicos nas aulas de Artes Visuais da educação básica. Compreendendo dois dos eixos da produção artística audiovisual e devendo ser abordados no ensino/aprendizagem de arte, visando colaborar com o desenvolvimento do pensamento artístico, abrangendo diversas expressões e possibilitando a vivência de experiências significativas.

6.1 Objetivo Geral

Produzir desenhos animados sobre lendas brasileiras, usando técnicas de animação em *stop motion/recorte* e TICs, como recursos didático-pedagógicos, com vistas à significação da identidade cultural e ampliação crítico-reflexiva dos alunos nas aulas de Artes Visuais de educação básica.

6.2 Objetivos Específicos

- Conhecer a história, linguagem e técnica do desenho animado;
- Relacionar conhecimento entre lenda e desenho animado, de modo teórico-prático, por meio da criação de uma animação;
- Compartilhar a metodologia para outros professores de Arte.

6.3 Público

Alunos de Arte do ensino básico.

6.4 Período de Execução

Um semestre.

6.5 Disponibilidade

Uma aula por semana - paralelo ao conteúdo da grade curricular.

6.6 Equipamento Necessário

Notebook, *Datashow*, aparelho celular/*smartphone* com os aplicativos *Stop Motion Studio* e *Vlogit* instalados.

6.7 Material Necessário

Lápis, borracha, canetas diversas, pincéis, tesouras, estiletes, cola branca, lápis de cor ou giz de cera, papel sulfite formato A4, papéis coloridos e uma caixa transparente de acetato.

6.8 Material Teórico

Acessem o blog *Desenhos Animados e Lendas Brasileiras*, ele concentra material pedagógico suficiente para auxiliar os professores com tutoriais em vídeos, textos, fotos e sugestões de leituras, e a Cartilha com Técnicas de Animação para Usar em Sala de Aula - *Desenhos Animados e Lendas Brasileiras*. Acesse em: <https://desenhoanimado-lendas.blogspot.com/>

Sugere-se que assistam “Sinfonia Amazônica”, lançado em 1953, longa animado inteiramente por Anélio Latini Filho em colaboração com seu irmão Mário Latini. Aborda o surgimento do Rio Amazonas combinado com vários elementos do folclore da Região Norte do país. As lendas eram interligadas pela personagem principal, um índio curumim com o seu amigo boto. Além de ser o primeiro longa-metragem de animação da história do Brasil, ele abrange as duas temáticas do nosso trabalho: desenho animado e lendas. É um material precioso que precisa ser conhecido pelas novas gerações.

Acessem em: <https://www.youtube.com/watch?v=wZbZ2JH0mjg>.

Recomenda-se que os professores providenciem os livros do escritor Wilson Marquez – “Quem tem Medo de Ana Jansen”, “Uma aventura pela Cidade dos Azulejos” e “A Menina Levada e a Serpente Encantada”, bem como a revista em

quadrinhos “A Lenda da Carruagem Encantada de Ana Jansen”, do autor Beto Nicácio, como material complementar.

6.9 Curtas de desenhos animados de lendas brasileiras

Escolheu-se as lendas mais conhecidas do imaginário popular brasileiro, encontrou-se na série *Juro que vi*¹⁵ da empresa MultiRio¹⁶, animações das lendas de O Curupira, Iara e O Saci, elas são recontadas de maneira atual, abordando temas como: direito dos animais, proteção ambiental e preconceito. Os curtas foram dirigidos pelos experientes diretores Humberto Avelar e Sergio Glenes, os roteiros foram criados com a participação de alunos da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro.

As lendas maranhenses mais conhecidas também foram adaptadas para o desenho animado: “A pequena história da Lenda de Ana Jansen” e “A lenda da Serpente Encantada”, produzidas pela empresa maranhense Dupla Criação, que apresentam visualmente e de forma leve todas situações que tornaram cada uma delas conhecidas. Elas estão disponíveis no canal do YouTube das empresas produtoras gratuitamente, contudo, é adequado enviar um pedido formal para usá-las na sala de aula.

A seguir, apresenta-se informações técnicas das animações, sinopse, endereço do ambiente virtual e aspectos a serem estimulados a debater em sala de aula. Classificou-se como conteúdo o roteiro e os assuntos que os alunos podem identificar na história, como: orgulho, tolerância e respeito ao meio ambiente. Definiu-se como forma: aspectos imagéticos e sensoriais presentes nas animações como tipo de animação, desenhos, cenários e trilha sonora.

“O Curupira” (2003). Animação / 11 min. Um dos mais populares e enigmáticos personagens do folclore brasileiro, o Curupira é um menino levado, que anda pela floresta e, com seus pés virados para trás, confunde quem o persegue e manda todos para a direção oposta. Por seus cabelos vermelhos, ele também é

¹⁵ “Juro que vi” é uma série de curtas-metragens de animação brasileira produzida pela MultiRio, que conta as histórias de personagens do folclore brasileiro.

¹⁶ MultiRio é uma Empresa Municipal de Multimeios, vinculada à Secretaria Municipal de Educação, da Prefeitura do Rio de Janeiro

conhecido como Caipora em alguns estados do Brasil. Este desenho mostra como o Curupira pune todos aqueles que não respeitam o meio ambiente.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=RB5PC2LSOp4&list=PLPdaje007PVgivF664enpi0-KXegYtTi7&index=5>.

Aspectos a serem avaliados em sala de aula:

Em termos de conteúdo: ecologia, respeito e proteção à natureza e aos animais; na forma: o estilo de desenho, os cenários e os sons.

“Iara” (2004). Animação / 10 min. Fugindo do trabalho de garimpo nas minas de ouro, Pedro ouve um canto vindo de um rio próximo e encontra Iara, também conhecida como a Mãe-d’água. A sereia é famosa por seu costume de tomar banho nos rios e cantar uma música, à qual nenhum homem consegue resistir. Este episódio conta a lenda da sereia e mostra o que acontece com os homens que não resistem ao canto e vão ao seu encontro, nos rios do Brasil.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=teeGNR2hr14>

Aspectos a serem avaliados em sala de aula - no conteúdo: exploração do trabalho, ganância, respeito às diferenças; na forma: o estilo de desenho, os cenários e os sons.

“O Saci” (2009). Animação / 13 min. Um homem há muito tempo cortava caminhos em sua fazenda em busca de algo perdido, mas tem seu trabalho atrasado devido à visita do Saci. Quando este menino aparece, toda a ordem é desfeita e ninguém escapa ao seu desconcerto. O fazendeiro, então, começa uma aventura para tentar capturá-lo.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kIYAnVSIVU&list=PLPdaje007PVgivF664enpi0-KXegYtTi7>.

Aspectos a serem avaliados em sala de aula - de conteúdo: orgulho, tolerância e amizade; de forma: o estilo de desenho, os cenários e os sons.

“A pequena história da lenda de Ana Jansen” (2016). Animação / 5 min. O avô relata a seu neto os eventos e as curiosidades sobre a vida de Ana Jansen, que depois de morta se tornou uma lenda assustadora.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SBOF465-VRo>.

Aspectos a serem avaliados em sala de aula - de conteúdo: o protagonismo feminino, a situação do negro escravizado e a criação de uma lenda; de forma: o estilo de desenho, os cenários e os sons.

“A lenda da serpente encantada” (2012). Animação / 2min. Conta-se que uma serpente encantada, que cresce sem parar, um dia destruirá a Ilha quando a cauda encontrar a cabeça. O animal gigantesco habitaria as galerias subterrâneas que percorrem o Centro Histórico de São Luís: a barriga, na Igreja do Carmo, e a cauda, na Igreja de São Pantaleão, mas é na secular Fonte do Ribeirão que parece ser possível observar, através das grades que isolam as entradas do monumento, os terríveis olhos do animal.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v0P32zFSC4s&t=42s>.

Aspectos a serem avaliados em sala de aula - de conteúdo: aspecto simbólico da serpente; de forma: o estilo de desenho, os cenários e o som.

Outro vídeo importante para apresentar ao professor a origem e evolução do desenho animado é documentário “Animus”, produzido pelo Núcleo de Cinema e animação de Rondônia (NUCAR). De forma bastante visual e num ritmo rápido, ele destaca importantes episódios da história do desenho animado e as principais figuras que contribuíram para tornar o desenho animado uma das linguagens mais importantes do nosso tempo.

6.10 Curta sobre desenhos animados - história, linguagem e técnicas

“Animus: A história do desenho animado - PARTE 1 e 2”

Documentário de 13 min. produzido pelo Núcleo de Cinema e animação de Rondônia (NUCAR).

Animus: A história do desenho animado - PARTE 1

Duração: 5min

<https://www.youtube.com/watch?v=Cst9uAH7pL8>

Mostra um pouco da história da animação desde as pinturas rupestres, os brinquedos óticos e os principais animadores.

“Animus: A história do desenho animado - PARTE 2”

Duração: 7min54

<https://www.youtube.com/watch?v=9yUvnxgxkkE>

Conta o início da indústria da animação na década de 20 e 30 e as principais produções da Disney.

6.11 Preparação do Projeto “Desenhos animados e lendas brasileiras”

1 – Levantamento bibliográfico sobre o tema ligado às lendas, delimitação do problema e escolha do enfoque teórico-metodológico a ser seguido;

2 – Conversa com a direção e a coordenação da escola para apresentar o projeto e solicitar a autorização para a realização da pesquisa e da sua execução, bem como o uso dos equipamentos necessários para a exibição dos vídeos;

3 – Análise prévia dos desenhos a serem exibidos para os alunos. No caso, os curtas de animação da série “Juro que vi”, “A pequena história da Lenda de Ana Jansen” e “A lenda da serpente encantada”;

5 – Escolha de publicações sobre lendas brasileiras, como livros e histórias em quadrinhos, que auxiliem no interesse e compreensão do tema;

6 – Planejamento do conteúdo e execução do projeto dentro da grade curricular da escola.

6.12 Execução do Projeto “Desenhos animados e lendas brasileiras”

6.12.1 Apresentação do projeto e apreciação dos curtas de desenho animado

O professor de Arte, acompanhado do coordenador da escola, deve apresentar o projeto Desenhos animados e Lendas Brasileiras, que terá a execução coletiva de uma narrativa audiovisual animada com base em roteiro original ou adaptação de uma lenda brasileira, através do qual os alunos compreenderão as etapas de discussão, concepção, produção, finalização e apreciação dos curtas de desenho animado. Além de receberem as notas escolares pela participação, poderão exibir suas produções em sessão pública na escola, publicar nas suas redes sociais ou participar de festivais.

1ª etapa

Inicie o tema abordando de maneira ampla e informal, proporcione um ambiente de descontração para ouvir os alunos e lançar perguntas disparadoras: Quem já ouviu falar de lendas? Conhecem alguma lenda brasileira? Conhecem alguma lenda maranhense?

Tente ouvir o maior número de alunos possível e quais suas opiniões sobre o assunto, conduza a conversa para questionamentos a respeito dos aspectos históricos, sociais e de identidade cultural.

Em que época tal lenda surgiu? Que mensagem ela quer passar? Vocês se identificam com alguma delas?

2ª etapa

Exibição e apreciação dos curtas de desenho animado em encontros semanais.

Após a exibição, promova uma “roda da conversa”, direcionando o assunto para os aspectos previamente identificados nas produções. De conteúdo, provoque questionamentos sobre interesses, valores, diferenças sociais e econômicas, tolerância étnica, religiosa e o imaginário. No aspecto da forma, identifique estilo de animação, cenários, personagens, paleta de cor, enquadramentos e diálogos. Esta prática pode ser estendida para três aulas.

Após a sessão dos curtas de desenho animado e da roda de conversa gerada a partir delas, aproveite a oportunidade e exiba também *Sinfonia Amazônica*, esta produção pode suscitar bons debates por ser o primeiro longa-metragem de animação brasileiro que aborda o tema de lendas e por ter sido produzido por uma única pessoa, o Anélio Latini Filho em colaboração com seu irmão Mário Latini.

3ª etapa

Para ampliar o repertório cultural dos alunos e para despertar o interesse sobre desenho animado, exiba o documentário *A história do desenho animado – parte 1 e 2*. Utilize a Cartilha com Técnicas de Animação para Usar em Sala de Aula -

Desenhos Animados e Lendas Brasileiras para reforçar o conteúdo, explicando sobre questões que deixaram dúvidas, sobretudo no campo do fenômeno óptico.

4ª etapa

Para associar a teoria à prática, proponha aos alunos a produção de um *flipbook* (ensinamos como fazer, na Cartilha com Técnicas de Animação para usar em Sala de Aula - Desenhos Animados e Lendas Brasileiras) e trabalho expositivo sobre lendas brasileiras.

6.12.2 Produção dos curtas de desenho animado

Proposta de projeto audiovisual na técnica *stop motion*/recorte que resulte em curtas animados com até 1 minuto de duração com temas sobre lendas brasileiras utilizando roteiro original ou adaptado. Utilize a publicação Cartilha com Técnicas de Animação para Usar em Sala de Aula - Desenhos Animados e Lendas Brasileiras como guia de apoio durante todo o processo.

Ante de iniciar a Oficina definiu-se três pontos importantes para iniciar e concluir o projeto sem grandes surpresas:

Tema – o tema a ser abordado deve ser sobre lendas brasileiras, antigas ou modernas, adaptadas ou originais - essa escolha é obrigatória porque ela será lembrada durante todo o processo do desenho animado, fortalecendo laços identitários e afetivos entre o aluno e sua produção.

Duração – explicou-se que o desenho animado, embora seja uma linguagem bonita e atraente, tem um processo de produção trabalhoso e às vezes cansativo, que um segundo de animação é constituído por, no mínimo, 12 imagens (desenhos). Por isso definimos que a duração dos trabalhos estaria na categoria de curtíssima, com até um minuto.

Técnica – deve ser em *stop motion*/recorte, escolha levada em consideração por usar recursos tecnológicos e produção artesanal utilizando materiais disponíveis no projeto para confeccionar tanto os cenários, como os personagens dos filmes. Outra razão é que, além de alunos que desenhavam, outros podem colaborar colorindo, recortando e animando. Isso possibilita a inclusão de mais alunos no processo.

1ª etapa

Organize a turma em grupos - dividir as funções de cada um na equipe e identificar os que possuem afinidades com cada uma delas.

Explique o conceito de roteiro e exemplifique a partir do roteiro do curta de animação *A Pequena Lenda da História de Ana Jansen*, disponível no endereço <https://desenhoanimado-lendas.blogspot.com/>

Este é um momento oportuno para abordar os termos técnicos fundamentais que devem estar inseridos no roteiro, como: ângulos; enquadramentos; movimentos de câmera. Em seguida, proponha a criação de roteiro sobre lendas brasileiras.

2ª etapa

Para auxiliar os grupos a imaginar e visualizar as cenas, proponha a criação de *storyboards*: sequência de desenhos quadro a quadro com o esboço das cenas pensadas em pré-visualizar um filme.

3ª etapa

A produção de um desenho animado necessita de um planejamento para que ocorra o mínimo de erro possível. Deve-se avaliar como será o estilo de desenho, a paleta de cor, a atuação dos personagens nos cenários, quais as possibilidades e limites da animação *stop motion*/recorte. Prepare a caixa de luz, escolha os celulares/*smartphones* para a captura e edição das imagens e faça o *download* dos aplicativos *Stop Motion Studio* e *Vlogit*.

4ª etapa

A criação de personagens, é um processo divertido e de descobertas. Se o personagem for humano, peça que desenvolvam o esboço físico, as roupas e expressões faciais; se for um outro ser, como a serpente encantada, capriche no seu aspecto e adicione características particulares como barbatanas e chifres. Faça os desenhos em folha de gramatura mais grossa, como papel cartão ou cartolina, depois

pinte e recorte. O cenário é o local onde ocorre a ação do personagem e costuma ser classificado em duas categorias: internos e externos. Faça o cenário em folha de papel sulfite formato A4, pinte, numere atrás e guarde numa pasta.

5ª etapa

Escolha um local claro e arejado para realizar a produção do desenho animado, organize os grupos, prepare a caixa de luz (ensinamos como fazer na Cartilha com Técnicas de Animação para Usar em Sala de Aula - Desenhos Animados e Lendas Brasileiras), a pasta de arquivos contendo os desenhos e cenários, os equipamentos e os materiais. Utilize o Aplicativo *StopMotion Studio* para fazer a captura das imagens seguindo as orientações presentes na cartilha

Produção do desenho animado é uma etapa cuidadosa e demorada, este processo pode estendido para três ou quatro aulas.

6ª etapa

Finalizada a produção, inicie o processo que consiste na montagem e edição final das imagens com o áudio e trilha sonora, adição de título de abertura e créditos. Utilize o aplicativo *Vlogit* para realizar essa função.

Exibição dos filmes produzidos pelos alunos como forma de refletir sobre as experiências criativas.

7 GLOSSÁRIO

Animation: Animação ou desenho animado, sequência de desenhos estáticos que passam em velocidade alta imperceptível para o olho humano criando a sensação de movimento.

Blog: Páginas on-line, atualizadas com frequência, que podem ser diários pessoais, periódicos ou empresariais. Dessa forma, são formas de comunicação de pessoas e de instituições com o mundo.

Datashow: Equipamento de exibição de imagens.

Flipbook: Livreto ou bloco de papel com desenhos sequenciais. Ao virar as páginas cria-se ilusão de movimento.

Fotograma: Quadro. Em cinema, a palavra fotograma é muito utilizada, especialmente em animações, que são filmes produzidos quadro a quadro.

Making off: Registros dos bastidores da produção de um filme, contendo gravações, depoimentos dos profissionais envolvidos e descrições do processo.

Notebook: Computador portátil e leve.

Pdf: Sigla inglesa que significa *Portable Document Format* (Formato Portátil de Documento), um formato de arquivo criado pela empresa Adobe Systems para que qualquer documento seja visualizado, independente de qual tenha sido o programa que o originou.

Site: Forma curta de website. Um local na internet onde as informações sobre um determinado assunto, organização, etc. podem ser encontrados, contendo textos, gráficos, imagens ou outros conteúdos multimídia.

Smartphone: Telefone móvel que pode ser utilizado como um pequeno computador, conectado à internet.

Stopmotion: Técnica de animação quadro a quadro muito usada com recursos de uma máquina fotográfica ou de um computador.

Stop Motion Studio: aplicativo de celular gratuito que produz desenho animado.

Storyboard: Conjunto de desenhos sequenciais que representam as principais cenas de um filme de animação. É uma das etapas mais importantes da produção de um filme.

Software: Programa de computador que controla determinadas funções. Nos smartphones, os softwares são comumente chamados de aplicativos.

Vlogit: Aplicativo gratuito de edição de vídeos disponível para Android e iOS.

REFERÊNCIAS

ABRANCHES, Dunshee de. **O cativoiro**. São Luís: Litograf, 1992

ALVES, Marta Pinho. **Cinema 2.0 Modalidades de produção cinemática do tempo digital**. Covilhã: LabCom.IFP, 2017. Disponível em: <http://labcom.ubi.pt/livro/299>. Acesso em: 22 dezembro 2020.

AUMONT, Jacques. **A parte do espectador**. A imagem. São Paulo: Papirus, 2004.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Penso Editora, 2018. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=lang_pt&id=TTY7DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT21&dq=bacich+e+moran+2018&ots=ohXS5luDrA&sig=fvwdBPQZilkkpunEx6dGTmWu1Pg. Acesso em: 30 maio 2020.

BARBERO, Jesus Martin. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: EDUFRJ. 2001.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2002.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da Arte**. 1 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da. **Abordagem Triangular No ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BAYARD, Jean-Pierre. **Histórias das lendas**. Difusão Europeia do Livro, 1957.

BERGALA, Alain. O filme e seu espectador. *In*: AUMONT, J. *et al.* **A Estética do Filme**. Campinas: Papirus, 2006.

BERGALA, Alain. **A hipótese-cinema**: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink; CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008.

BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. **Revista brasileira de educação**, n. 19, p. 20-28, 2002. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-24782002000100003%20&script=sci_arttext. Acesso em: 5 maio 2020.

CASCUDO, Luís da Câmara, 1898-1986. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 9ª. ed. São Paulo: Global, 2000.

CASTORIADIS, Cornelius. **A Instituição Imaginária da Sociedade**. 9 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

CORDEIRO, Tiago. **O Livro das Mitologias**. Ed. 231-A. São Paulo: Ed. Abril, 2006.

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. 10 ed. São Paulo: Campinas, Autores Associados, 2015.

DEWEY, John. **Arte como Experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

DOCUMENTO CURRICULAR do Território Maranhense para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental. FGV Editora, Rio de Janeiro 1ª edição 2019

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

DURAND, Gilbert. (1964) **A imaginação simbólica**. Lisboa, 2000, Edições 70.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

DURAND-GUERRIER, Viviane. **O aluno, o professor e o labirinto**. X pequeno, v. 50, p. 57-79, 1999. Disponível em: <http://numerisation.univ-irem.fr/PX/IGR99258/IGR99258.pdf>. Acesso em: 30 maio 2020.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio Básico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. **O dispositivo pedagógico da mídia**: modos de educar na (e pela) TV. Educação e pesquisa, v. 28, n. 1, p. 151-162, 2002. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022002000100011%20&script=sci_arttext. Acesso em: 13 maio 2020.

FROCHTENGARTEN, Fernando. **A memória oral no mundo contemporâneo**. Estud. av., São Paulo, v. 19, n. 55, p. 367-376, dezembro de 2005. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142005000300027&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 12 ago. 2020.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação**: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

FUSARI, Andrea. **As crianças e os direitos de cidadania**: a cidade como comunidade educadora. Educação e Sociedade, n. 78, 2002. Disponível em: https://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/veiculos_de_comunicacao/EDS/VOL23_N78/EDS_23N78_13.PDF. Acesso em: 30 maio 2020.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. Campos culturais na era da convergência tecnológica. *In: Pensando contemporâneo*: da cultura situada à convergência tecnológica. Anthropos, 2009. p. 277-286. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3033733>. Acesso em: 23 ago. 2020.

GUATTARI, Félix; DELEUZE, Gilles. Mil platôs. **Capitalismo e Esquizofrenia**. Rio de Janeiro, v. 34, 1995. Disponível em: <http://escolanomade.org/wp-content/downloads/deleuze-guattari-mil-platos-vol4.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2020.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *In: Educação & Realidade*. jul/dez, p. 15-46, 1997. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/download/71361/40514>. Acesso em: 30 jun. 2020.

HALL, Stuart. **Identidade cultural da Pós-modernidade**. 11 ed. Rio de Janeiro DP&A, 2006.

Lei No 13.006, de 26 de junho de 2014. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2014/lei-13006-26-junho-2014-778954-publicacaooriginal-144445-pl.html>. Acesso em: 05 janeiro 2021.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola**: técnicas de animação para professores e alunos. 2. ed. Rio de Janeiro: IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.

MANDARINO, Mônica Cerbella Freire. **Organizando o trabalho com vídeo em sala de aula**. Universidade do Rio de Janeiro – UNIRIO, 2002.

MANDURUKU, Daniel. **Contos indígenas brasileiros**. 2 Ed. São Paulo: Global editora, 2004.

MARTINS, Ananias Alves. **São Luís**: fundamentos do patrimônio cultural - séc. XVII, XVIII e XIX. São Luís: Sanluiz, 2000.

MAZZA, Maurício Duarte. **O Acting no design de animação**. Mestrado em Design. Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, 2009.

MOLETTA, Alex. **Fazendo cinema na escola**: arte audiovisual dentro e fora da sala de aula. 1. ed. São Paulo: Summus, 2014.

NAPOLITANO, Marcos. **Cinema: experiência cultural e escolar**. Secretaria de Educação do Estado de São Paulo. Caderno de cinema do professor dois. São Paulo: FDE, 2009. Disponível em: http://culturacurriculo.fde.sp.gov.br/administracao/Anexos/Documentos/320090708123643caderno_cinema2_web.pdf#page=7. Acesso em: 21 maio 2020.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. Uma edição do primeiro Programa de Fomento à produção e teledifusão de séries de animações Brasileiras - ANIMATV. São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2001.

NICÁCIO, Alberto de Jesus Nascimento. **Desenhos Animados e Lendas Brasileiras. Blogspot**, 2020. Disponível em: <https://desenhoanimado-lendas.blogspot.com/>. Acesso em: 25 set. 2020.

PIAGET, Jean. **A Construção do real na criança**. Rio de Janeiro, Zahar, 1970.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. De On the Horizon, NCB University Press, v. 9, n. 5, 2001.

SALES, A. V. Câmara Cascudo: **o que é folclore, lenda, mito e a presença lendária dos holandeses no Brasil**. João Pessoa: Ed. Universitária/Ed. UFPB, 2007.

SALGADO, Raquel. **O brincar e os desenhos animados**: um diálogo com os super-heróis mirins. Entrevista Ponto e contraponto, 2005.