

Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano II - nº 14 - Mar./2021 - ISSN 2675-2573

ISSN 2675-2573

ADRIANA CAROLINA DE SIQUEIRA

De geração a geração: Professor.

POIESIS



Carlos Eugênio Rêgo
Cleia Teixeira da Silva Oliveira
Danton Medrado
Ivete Irene dos Santos
J. Wilton
Kayenne Kamylle
Luiza de Souza Martins

Filada 3:
ABEC
BRASIL
Associação Brasileira de Editores Científicos

DESTAQUES

MÉTODO QUALITATIVO NA PESQUISA ACADÊMICA
Adeilson Batista Lins

A INFLUÊNCIA DA FAMÍLIA NO DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM DA CRIANÇA
Aline Pereira Matias

A ANIMAÇÃO NARUTO E A POÉTICA VISUAL DA CRIANÇA NAS AULAS DE ARTE;
NOVAS REPRESENTAÇÕES AO DESENHAR
Isac dos Santos Pereira / Maria Ignes Carlos Magno



A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

www.primeiraevolucao.com.br



Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano II - nº 14 Março de 2021 - ISSN 2675-2573

 <https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.14.2021>

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima

Isac dos Santos Pereira

Ivete Irene dos Santos

Manuel Francisco Neto (Angola)

Patrícia Tanganelli Lara

Thais Thomaz Bovo

Veneranda Rocha de Carvalho

Vilma Maria da Silva

Organização:

Vilma Maria da Silva

Manuel Francisco Neto

AUTORES(AS)

Adeilson Batista Lins

Aline Pereira Matias

Anna Carolyn Lima Kecek Ruis

Arlete Nogueira dos Santos Braga

Carla Lima Almeida de Couto

Edna dos Reis Ricardo

Fellipe William Marques Martins

Glauce Castor de Medeiros

Iolanda Aparecida dos Santos

Isac dos Santos Pereira

José Wilton dos Santos

Kelly da Cruz Bianchini

Maria Vanuzia de Lima Santos

Márcia Dantas dos Santos da Silva

Marinalda Bezerra da Silva

Michelly Aparecida Nogueira Sousa dos Santos

Rosemary Nunes Gomes

Vera Lucia Brasilino

A

São Paulo

2021

Revista **1** EVOLUÇÃO

Ano II - Nº 14 - Março de 2021
ISSN: 2675-2573
Mensal

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima
Isac dos Santos Pereira
Ivete Irene dos Santos
Manuel Francisco Neto (Angola)
Patrícia Tanganelli Lara
Thaís Thomas Bovo
Veneranda Rocha de Carvalho
Vilma Maria da Silva

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Me. Adelson Batista Lins
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Dra. Denise Mak
Prof. Me. Isac dos Santos Pereira
Profa. Me. Ivete Irene dos Santos
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo
Profa. Me. Veneranda Rocha de Carvalho

Edição, Web-edição e projetos:

Antonio Raimundo Pereira Medrado
Lee Anthony Medrado

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Contatos

Tel. (11) 98031-7887
Whatsapp: (11) 99543-5703
primeiraevolucao@gmail.com
<https://primeiraevolucao.com.br>
São Paulo-SP - Brasil

Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.

Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.

É permitida a reprodução total ou parcial dos artigos desta revista, desde que citada a fonte.

Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião do Conselho Editorial.

Filiada à:



Publicada por:

Edições
Livro Alternativo

A revista **PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é um projeto editorial criado pela Edições Livro Alternativo para auxiliar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

O corpo editorial da revista é formado por professores, especialistas, mestres e doutores que atuam na rede pública de ensino, e por profissionais do livro e da tecnologia da informação.

É totalmente financiada por professoras e professores, e distribuída gratuitamente.

PROPÓSITOS:

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores e autores independentes.

PRINCÍPIOS:

O trabalho voltado (principalmente) para a educação, cultura e produções independentes;

O uso exclusivo de softwares livres na produção dos livros, revistas, divulgação, palestras, apresentações etc desenvolvidas pelo grupo;

A ênfase na produção de obras coletivas de profissionais da educação;

Publicar e divulgar livros de professores(as) e autores(as) independentes e/ou produções marginais;

O respeito à liberdade e autonomia dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à diversidade.

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – n. 14 (mar. 2021). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2021.

120 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

ISSN 2675-2573 (on-line)

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.14.2021>

www.primeiraevolucao.com.br

05 APRESENTAÇÃO

Prof. Dr. Manuel Francisco Neto

08 HOMENAGEM

Adriana Carolina de Siqueira

COLUNAS

12 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

118 *POIESIS*



ARTIGOS

* Destaque

★	1. MÉTODO QUALITATIVO NA PESQUISA ACADÊMICA Adeilson Batista Lins	17
★	2. A INFLUÊNCIA DA FAMÍLIA NO DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM DA CRIANÇA Aline Pereira Matias	25
	3. A QUALIDADE NA EDUCAÇÃO Anna Carolyn Lima Kecek Ruiz	31
	4. PROTAGONISMO: AS METODOLOGIAS ATIVAS E O PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM Arlete Nogueira dos Santos Braga	41
	5. AS ARTES E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA VIDA DE CRIANÇAS E JOVENS Carla Lima Almeida de Couto	47
	6. A IMPORTÂNCIA DE UMA SEGUNDA LÍNGUA PARA CRIANÇAS Edna dos Reis Ricardo	51
	7. AS BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS Fellipe William Marques Martins	55
	8. A LUDICIDADE NO DESENHO: A LIVRE E AUTÊNTICA EXPRESSÃO INFANTIL Glauce Castor de Medeiros	61
	9. A CRIANÇA COM DEFICIÊNCIAS E SUA INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO Iolanda Aparecida dos Santos	67
★	10. A ANIMAÇÃO NARUTO E A POÉTICA VISUAL DA CRIANÇA NAS AULAS DE ARTE; NOVAS REPRESENTAÇÕES AO DESENHAR Isac dos Santos Pereira/ Maria Ignes Carlos Magno	71
	11. AS DISCIPLINAS HUMANÍSTICAS NO CURSO DE ENGENHARIA José Wilton dos Santos	77
	12. CONTRIBUIÇÕES DA MÚSICA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL Kelly da Cruz Bianchini	83
	13. FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL E AUDIOVISUAL Márcia Dantas dos Santos da Silva	91
	14. A IMPORTÂNCIA DA DOCÊNCIA NO DECORRER DA VIDA Maria Vanuzia de Lima Santos	97
	15. MATEMÁTICA DE MANEIRA LÚDICA NAS SÉRIES INICIAIS Marinalda Bezerra da Silva	101
	16. PATRIMÔNIO CULTURAL BRASILEIRO Michelly Aparecida Nogueira Sousa dos Santos	105
	17. A INTRODUÇÃO DA MUSICALIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL Rosemary Nunes Gomes	109
	18. AS ARTES E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL Vera Lucia Brasilino	113

A ANIMAÇÃO NARUTO E A POÉTICA VISUAL DA CRIANÇA NAS AULAS DE ARTE; NOVAS REPRESENTAÇÕES AO DESENHAR¹

ISAC DOS SANTOS PEREIRA*

MARIA IGNES CARLOS MAGNO

RESUMO: A presente pesquisa decorreu de investigações a partir de reflexões sobre a importância do registro do Arte/Educador em sala de aula como um dever de resgate de memórias ao analisar e avaliar as atividades dos educandos, bem como sua *práxis* pedagógica. Com isso, de maneira um tanto focada e certa, notou-se que mais do que simples e inócuos consumos e reflexões sobre a animação Naruto disponibilizadas em algumas plataformas, um dos pesquisadores notou que tal personagem passou a entrar na sala de aula como mais um artista para dialogar e criar com as crianças e os pré-adolescentes, dando-se conta por meio de resgates mnemônicos – ativados por suas fotografias – que, para além do entretenimento, monstros e heróis encontrados em tal animação, colocavam-se cada vez mais como elementos inerentes na poética artística dos estudantes do ensino Fundamental I. Heróis bonzinhos, ou até mesmo os vilões monstruosos, envoltos em diferentes dimensões estéticas visuais e sonoras, passaram a fazer parte dos movimentos das danças criadas em aula, das dramatizações corporais desenvolvidas nas propostas de teatro, das composições musicais e, principalmente, das configurações gráficas e pictóricas confeccionadas pelas crianças. Tão logo, objetiva-se por mostrar a importância dos desenhos animados enquanto obra de Arte em sala de aula e sua reflexão mais aprofundada por parte do Arte/Educador junto aos seus educandos. Acredita-se que foi e é possível verificar essas interlocuções artísticas, pois o corpo da criança – ao vivenciar Arte, em sua forma mais democrática – aceita e ao mesmo tempo propicia a consolidação de novas memórias, através de experiências, sejam elas no âmbito das linguagens artísticas mais conhecidas ou da própria animação.

Palavras-chave: Desenho animado. Memórias. Arte/Educação. Criatividade.

INTRODUÇÃO

Ao pensar memória e imaginação e atrelá-las aos produtos audiovisuais como partes fundantes em sua concepção, esta pesquisa anseia por compreender algumas indagações a partir das seguintes questões; como os diferentes âmbitos (familiar, escolar, cultural, social e etc.) ao agregar animações como objetos de Arte inerentes a sociedade contemporânea contribuem para o olhar diferenciado diante de tais obras? E, como sua assimilação ao experienciar diversas narrativas corroboram na construção de um imaginário e um ato criativo mais rico? A pesquisa apresenta como fruto dessa contribuição audiovisual para o imaginário, os desenhos de crianças que foram coletados e arquivados durante quatro anos pelo pesquisador² em escolas públicas de São Paulo, tendo em vista que; compreender as produções

gráficas das crianças como objetos de Arte conformados diante do contexto contemporâneo, é também ao mesmo tempo compreender as próprias produções como status documentais da Arte/educação afeitos à época.

Ao resgatarm suas memórias consolidadas ao experienciar algumas animações (Naruto, Nanatsu no Taizai, Ben Dez, Liga da justiça, Pokémon e etc.), filmes e/ou séries (Stranger Things, Super Homem, Homem-Aranha e etc.), as crianças as arquivaram em suas produções gráficas representando seus monstros, seus anseios, sua identidade e sua percepção social e estética de forma diferente e nova das que vivenciaram. Desde os filmes diversos, a produção de Naruto como fruto do consumo animado de seu criador até as produções gráficas das crianças do sistema escolar, a pesquisa visa por estabelecer um diálogo analítico entre estes

* O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

1 Pesquisa apresentada por um dos autores no I Congresso Internacional de Educação da Universidade Estadual de Goiás/UEG. Educação em Perspectiva; Desafios na Sociedade Contemporânea, 2020.

2 A presente pesquisa foi feita a partir do momento em que um dos pesquisadores notou que algumas animações, como Naruto, influenciavam o ato criativo das crianças do fundamental I muito mais do que as obras de Arte —entendidas como convencionais, de museus—. Nesse momento, foram fotografados diversos desenhos sem que determinadas animações fossem citadas pelo Arte/Educador, e posteriormente elas foram recebidas e trazidas de forma reflexiva por ele, entrando em debates e rodas de conversas sobre suas possibilidades de criação em Artes Visuais.

grandes âmbitos como produtos indutores de memórias, novos imaginários e criação.

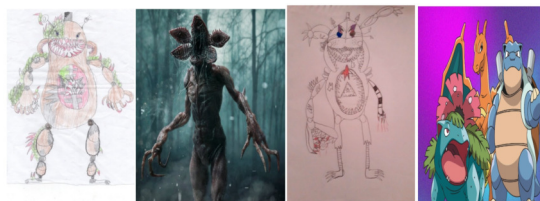
DESENHAR E BRINCAR COM AS MEMÓRIAS DA INFÂNCIA

A história da Arte e suas possibilidades e linguagens artísticas³ vem construindo no galgar do tempo cada vez mais contribuindo para a construção de um novo imaginário em seus consumidores.

Os produtos audiovisuais, como agenciadores de relações entre a Arte e o público de massa, se estendem para uma experiência além dos objetos palpáveis e das materialidades encontradas em diferentes âmbitos pelas crianças, produzindo múltiplos e diferentes imaginários, configurando e reconfigurando memórias das experiências em seu ato criativo por meio de desenhos. Mais do que simples grafismos, nota-se que contemporaneamente entre os bombardeios de imagens das mais distintas possíveis projetadas pelas diferentes culturas da comunicação, há constantes interlocuções das grandes produções fílmicas com o repertório imagético das crianças, que agora se estende também para os sons discursivos nelas encontradas.

“Nos arquivos, o pesquisador, antes de ser leitor, é uma espécie de montador de *enunciados* distantes, que o método arqueológico torna sensíveis ao presente” (LEANDRO, p. 5, 2015). Ao congrega alguns desenhos de crianças que consomem constantemente os produtos audiovisuais⁴, nota-se que em seus desenhos elas criam mais do que simples grafismos; configuram uma dimensão discursiva conformada pela imagem e pelo som, levando a crer que além das produções fílmicas e gráficas “(...) o bem e o mal estão dentro” dela como fatores que dialogam em sua interioridade. “Ela é boa e má ao mesmo tempo. Como todos nós” e, dentro dela, “(...) existem monstros que a assustam e” que é “através desses jogos, o lúdico, que ela os exorciza” (PACHECO, 1995, p.46) e se constitui como sujeito crítico e ativo na sociedade contemporânea, construindo possibilidades de ações diante de seus embates.

Figura1, 2, 3 e 4⁵



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador

³Artes Visuais (Desenho, recorte, pintura, escultura, modelagem, gravura e etc.), Música (Canto, instrumentos, percussão), Dança (Expressão corporal) e teatro (expressão corporal, teatro de bonecos, dedoches e etc.).

⁴ Aqui são tomadas as obras de séries fílmicas e animadas, projetadas em diferentes plataformas.

⁵ Representações infanto-juvenis nas aulas influenciadas pelos filmes de terror que assistem e pelas animações, ao mesmo tempo infantilizadas.

Para Leandro (2001, p.16), “(...) por ser abordada como ilustração, como mera referência a um discurso que a precede, o discurso pedagógico, a imagem acaba tendo uma participação secundária na maioria dos processos educativos que a utilizam (...)”, complementando Jacquinet (1977 apud LEANDRO, 2001, p.16) que prevalece ainda hoje aquela “pedagogia do transporte”, da “mensagem a ser transmitida”.

No acelerado crescimento de criações das mais distintas formas de animações, todos os meios que são inventados e qualificados cada vez mais pelos sistemas tecnológicos contemporâneos impelem configurações de desenhos animados cada vez mais complexos, articulando os fatores que constituem o produtor internamente com os que o circunda e tão logo possibilitando a aprendizagem, tanto artística quanto em outras diversas dimensões das crianças, sejam estas em seus lares ou, principalmente, na escola.

Para Pereira e Peruzzo (2021);

Ao assistir a desenhos animados, a criança internaliza as imagens sonoras e visuais das animações, dramatiza e imita, somando-as às suas experiências pregressas tidas em outros cenários sociais e tão logo constituindo suas futuras ações, principalmente as de fala. Enquanto assiste, ela brinca com as imagens e os sons, nutre-se e configura suas ações linguísticas, pois se pensa com palavras (PEREIRA;PERUZZO, p.9, 2021).

NARUTO NA SALA DE AULA: PROCESSOS DE CRIAÇÃO

A animação narra a história de uma criança impulsiva e travessa, Naruto Uzumaki, que juntamente com seus novos companheiros de luta, Sakura e Sasuke, além do professor, Kakashi Hatake, enfrentam poderosos adversários. A relação de Naruto, até então, com seus colegas, não é das melhores, pois sua pretensão constante é namorar Sakura, e ao mesmo tempo ser melhor que Sasuke, grande amor de Sakura. Em paralelo, o trio está na conturbada, por vezes, fase da pré-adolescência, momento este em que conflitos externos e internos aparecem, com novos desejos e pensamentos frente ao convívio e as dificuldades em sociedade, crescendo o sentido de responsabilidade e objetivos, e em paralelo, a demanda consciente por mais atenção concernente a tais questões.

Naruto lhes chama atenção, pois não é uma mera representação de um herói bonzinho que salva o mundo e fim. Ele cativa as crianças, pois sendo também uma em transição para a pré-adolescência, luta pelos seus objetivos ao passo que subverte as regras, brinca, e se apaixona, nutrindo o imaginário de quem o assiste, em busca de aventuras sem fim. Para Pacheco, “conhecer a criança é pensá-la interagindo dinamicamente, influenciando e sendo influenciada” (PACHECO, 1998, p.32), por exemplo, pelas diversas animações com que ela tem contato, tornando-a um ser que transita entre o imaginário das produções e sua própria realidade; que imerge na paisagem quase que infindável das animações e traz consigo um vasto repertório de imagens e possibilidades de criação.

Face a este saber, mais do que nunca palpável na contemporaneidade, quando imerso no mundo das produções infanto-juvenis, “em lugar de confiná-las a um mero papel de receptores, é preciso criar as condições para que eles mesmo gerem mensagens próprias, pertinentes ao tema que estão aprendendo” (KAPLÚN, 2011, p.182). O que aprendem com as animações na televisão ou qualquer meio de comunicação que os projeta, as crianças podem muito bem externalizá-los através de variadas possibilidades comunicativas, incluindo os seus próprios desenhos.

Para Kaplún (2014, p.71), “aprender e comunicar são componentes de um mesmo processo cognitivo, componentes simultâneos que se penetram e se necessitam reciprocamente”, logo o que a criança aprende para além dos componentes metodicamente inseridos dentro da sala de aula, poéticas visuais e formas de se descobrir e ver o mundo através da escola paralela chamada Comunicação, deve ser dialogada de forma que ela se articule com sua vida em diferentes cenários sociais.

IMAGEM/AÇÃO E UMA DIMENSÃO DISCURSIVA DA CRIANÇA

Mais do que uma tentativa de representação do real ou de seu repertório de imaginação, o desenho da criança é fruto de uma dimensão discursiva de sua própria vida com seu Eu interno e com as interlocuções que estabelece com seu entorno, com o mundo que o cerca e o propõe alguma coisa.

É importante destacar que tanto os desenhos acima como os demais dispostos no texto, não são desenhos de livre expressão, mas propostas mediadas dentro da sala de aula, com um tema

totalmente diferente à Arte das animações, porém que foram criados a partir da estética visual/narrativa nelas contidas.

As imagens a seguir pertencem a uma mesma criança⁶. Como consumidor voraz das aventuras do personagem Naruto, nota-se que o educando de alguma forma não o copiou, mas configurou uma atividade pedida pela professora com base nas cores, formas e significados advindos do desenho que mais consome, segundo ela, dentro de casa, “uma vez que as fontes de aprendizagem se multiplicam cada vez mais na televisão” (BACCEGA, 2011, p.10).

Figura 5, 6, 7 e 8⁷



Fonte: Acervo fotográfico pessoal do autor

Ela, de alguma forma, confere diferentes e importantes atributos a essas imagens projetadas pela animação, perpassando por diferentes vieses sua percepção e seus elementos mais importantes como partes inerentes ao seu brincar e desenhar (PEREIRA, 2019). De natureza igual, as lutas e os movimentos incansáveis e transcendentais sentidas pelo corpo do personagem na animação, face ao desenho da criança, é também notada sua transcrição. Evidencia-se que os desenhos mais do que meras representações, são configurações imagéticas imbuídas de movimentos, que convida o contemplador de sua obra a imaginar, prefigurar e a agir ante as linhas de ações de seus personagens.

A primeira imagem, a direita, fruto de uma atividade sobre o final de semana das crianças, evidencia-se que muito mais do que as brincadeiras que ela fez durante o período longe da escola, suas ações imaginárias as transformam como um personagem que ao mesmo tempo que é herói, busca fazer o bem e salvar o mundo, também é uma criança que brinca e se diverte com os amigos.

⁶ Estudante de uma Escola Pública Municipal de São Paulo, que atualmente cursa o primeiro ano do ensino fundamental I.

⁷ Frames da animação Naruto e desenhos feitos por um estudante de 6 anos.

Os elementos das formas e das cores, as roupas, os cabelos e os movimentos são objetos encontrados nas produções de Naruto e que sincronicamente são discutidos nos desenhos abaixo como que fatores irreais, mas também pertencentes ao seu mundo palpável como criança. É evidente que o significado que as produções animadas de Naruto tem para o pequeno desenhista é imenso, visto que ele se autorretratou como o próprio personagem, com suas roupas, cores e formas, do jeito mais semelhante possível que conseguiu exprimir em sua obra. Ao criá-la com traços da poética visual de Naruto, ela discursa a si mesmo e aos seus contempladores que pode sim ser herói, salvar o mundo e brincar sincronicamente. Ela pode se jogar, voar, falar, lutar e correr sem parar em seu ato imaginativo quando desenha e representa as imagens que outrora vivenciara no contato com os desenhos animados, mas depois tudo passa, fez parte de sua brincadeira com o mundo, consigo mesmo, com seus traços, cores e movimentos.

Se a criança é mais livre, imaginativa, esperta e atenta é porque ela encontra nas animações como as citadas a extensão de suas experiências enquanto infantes, longe mesmo dos malefícios ou crenças que menosprezam tais interações, que ainda existem socialmente. Isso infelizmente acontece, pois “desconhecemos ou não percebemos ainda que podemos fazer dos meios e das mensagens aliados no processo educativo que, como bem sabemos, vai além do espaço da sala de aula e dos conteúdos organizados pelos livros didáticos” (MAGNO, p.105, 2003).

E por fim, a segunda imagem acima, a direita, manifesta um movimento mais que plural, uma mescla de dança, luta e brincadeira em um mundo que só existe na mente da criança imaginativa, que resvala no mundo mais adulto imbuído de uma responsabilidade além, como mostrado na Animação de Naruto, ao passo que se entrega aos prazeres da infância. Sua realidade não o permite, talvez muitas ações, mas sua construção imagética o dá a possibilidade de assim fazer, de assim transcender a materialidade que a prende sobre o solo. Seu corpo é leve, pode voar, pular e saltar...

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das ações reflexivas e de pesquisa do autor, entendeu-se que a práxis criadora dos educandos torna-se fluida, constante e direcionada para o melhor caminho quando estes imersos em estudos e reflexões deflagram o ócio, consciente ou inconscientemente, e se inserem no campo árduo da criação ampliando sua visão para o contexto audiovisual.

Um ninja na sala de aula? Loucura ou objeto imagético e imaginário da criança e do jovem na sala de aula? Obviamente que um ninja como Naruto ou as demais criações encontradas nas animações e nos filmes podem e devem fazer parte do contexto educacional, haja vista sua importância na formação do mundo lúdico e criativo dos estudantes. De fato, uma valorização com o todo do educando.

Freire (p.176, 2011) diz que, “(...) se nossa ação involucra uma crítica reflexiva que, organizando cada vez o pensar, nos leva a superar um conhecimento estritamente ingênuo da realidade”, consequentemente a plenitude da ação do educador será alcançada, do mesmo modo com o professor de Arte que, em sua constante busca, luta para a aprendizagem da Arte de forma íntegra e reflexiva, agregando não somente o que traz de suas vivências, mas também as trazidas pelos educandos, como o próprio personagem Naruto, que contemporaneamente ainda baliza diversas ações dos educandos em sala de aula, como mostrado por Pereira (2020).

A aprendizagem significativa discente em Arte, olhada de forma diferente, sensível, educada constantemente pelo docente, é arcabouço de reflexão e pesquisa para a ação pedagógica, ao mesmo tempo em que é impulso para a saída de campos inférteis, deteriorados pelas opressões do sistema e pela alienação de ações monótonas pautadas somente no que se aprendeu para ensinar.

Ainda que tenham passadas quase duas décadas do lançamento de Naruto no Brasil, que filhos, irmãos ou, quiçá netos, tenham assistidos, tal personagem continua sendo mais um artista em sala de aula que dialoga com a poética artística do estudante, entremeando sua magia e luta às suas proposições e ações.

Ora uma cultura visual pautada nas configurações imagéticas brasileira, ora americanizadas, e ora japonesas, trazidas por uma animação que tornou-se atemporal, instigante, infanda, a partir dela a criança da atualidade constrói sua Arte em uma simbiose que faz interlocuções face a essas composições audiovisuais e sociais desenvolvidas no decurso histórico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACCEGA, Maria Aparecida. Televisão e educação: a escola e o Livro. São Paulo. **Revista Comunicação e educação**, do departamento de Comunicações e Artes da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, p. 7 a 14, Maio/Ago, 2002.

_____. Comunicação/educação e a construção de nova variável histórica. In CITELLI, Adilson Odair; COSTA, Maria Cristina Castilho. **Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento**. São Paulo: Paulinas, 2011.

BARBOSA, A.M. (2002). L'artau service de la reconstruction sociale. In **PERSPECTIVES:Revue trimestrielle d'éducation comparée**. Numéro cent vingt quatre, L'éducation artistique:défis à l'uniformisation, Vol, 33, N°4.

IZQUIERDO, I (2011). **Memória**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed.

JACQUINOT-DELAUNAY, G.(2007). « Éducation et communication à l'épreuve des médias », **Hermès, La Revue**, Presses universitaires de France,vol. 48, no. 2, pp. 171-178.

KAPLÚN, Mario. Processo e canais de comunicação. In CITELLI, Adílson Odair; COSTA, Maria Cristina Castilho. **Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento**. São Paulo: Paulinas, 2011.

_____. Uma pedagogia da comunicação. In APARICI, Roberto. **Educomunicação; para além do 2.0**. São Paulo; Paulinas, 2014.

LEANDRO, Anita. Da imagem pedagógica à pedagogia da imagem. **Comunicação e Educação**, São Paulo, v. 21, 2001.

_____.Montagem e história: uma arqueologia das imagens da repressão. In: Alessandra S. Brandão e Ramayana Lira de Souza. (Org.). **A sobrevivência das imagens**. 01ed.Campinas: Papyrus, 2015, v. , p. 103-120.

Magno, Maria Ignês Carlos. O desenho animado em sala de aula. **Comunicação & Educação**, (27), 105-109. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i27p105-109>, 2003.

MORIN, Edgard . **Débat Edgar Morin et Patrick Curmi : la mémoire de la vie**, 2015. Disponível em [https://](https://www.youtube.com/watch?v=mbIGZxXIUJg)

www.youtube.com/watch?v=mbIGZxXIUJg. Acesso em 07.dez.2019.

_____. **Cultura de massas no século XX: O espírito do tempo-1**. Neurose. Tradução de MauraRibeiro Sardinha. 9°. ed. Rio de Janeiro: Forense universitária, 1997.

_____. **O cinema ou o homem imaginário: ensaios de antropologia sociológica**. Tradução de Luciano Loprete. São Paulo: Editora É Realizações, 2014.

PACHECO, Elza Dias Pacheco. **Televisão, criança e imaginário** (org.), São Paulo: Papyrus Editora, 1998.

PEREIRA, Isac dos Santos; PERUZZO, Círcia Maria Krohling. O corpo brincante, o brinquedo corpo que fala: desenhos animados, comunicação e imaginário no desenvolvimento infantil. **Comunicação & Educação**, 25(1), 7-17, 2021.

_____. Refletir o processo criativo do arte/educador face às obras dos educandos advindas do cenário imagético de Naruto e outras configurações visuais. **Brazilian Journal of development**, Curitiba, v.6, n.12,p. 96538-96555 dec 2020. DOI:10.34117/bjdv6n12-229

_____. Cérebros criativos no mundo das produções audiovisuais de massa? Entretenimento, fãs de animações e possibilidades criativas em artes visuais. 40 **Revista GEARTE**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 40-66, jan./abr. 2019.

RICCEUR, P. (2000). **La mémoire, l'histoire, l'oubli**. Série essais. Paris: Seuil.



Isac dos Santos Pereira

Doutorando e Mestre em Comunicação audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi – UAM com pesquisa sobre Naruto na sala de aula. Especialista em Arte/Educação: teoria e prática, pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/USP. Especialista em Neurociências Aplicada à Educação pela Universidade Anhembi Morumbi -UAM. Licenciado em Artes visuais pela Faculdade Paulista de Arte -FPA. Professor atuante de Arte no Ensino Fundamental I da rede Municipal de São Paulo, na Emef Paulo Setúbal. E-mail: isacsantos02@hotmail.com. Lattes; <http://lattes.cnpq.br/6351070667418404>



Maria Ignês Carlos Magno

Possui graduação em História pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras das Faculdades Associadas do Ipiranga (1974), mestrado em História Cultural pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1992) e doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (1999). Atualmente é Professora permanente do PPGCOM em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi. Pós-doutorado junto a ESPM/SP, sob a supervisão da Profa. Dra. Maria Aparecida Baccega. Pesquisadora da rede de pesquisadores Obitel Brasil/ Anhembi Morumbi. Lidera o Grupo de Pesquisa: Inovações e Rupturas na Ficção Televisiva Brasileira, da Universidade Anhembi Morumbi e integra o Grupo de Pesquisa: Comunicação, Educação e Consumo: as interfaces na teleficação do PPGCOM em Comunicação e Práticas de Consumo (ESPM). Autora da seção Resenha-Cinema da revista Comunicação&Educação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA). Desenvolve pesquisas em Crítica de Cinema e de Telenovela. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Comunicação Audiovisual, Crítica, História da Cultura, atuando principalmente nos seguintes temas: crítica, cinema, televisão, cultura, mídia, história e identidade. Professora orientadora da dissertação do mestrado que deu origem a este artigo. Lattes; <http://lattes.cnpq.br/1139572756285287>



Filiada à:



AUTORES(AS):

- Adeilson Batista Lins
- Aline Pereira Matias
- Anna Caroliny Lima Kecek Ruis
- Arlete Nogueira dos Santos Braga
- Carla Lima Almeida de Couto
- Edna dos Reis Ricardo
- Fellipe William Marques Martins
- Glauce Castor de Medeiros
- Iolanda Aparecida dos Santos
- Isac dos Santos Pereira
- José Wilton dos Santos
- Kelly da Cruz Bianchini
- Maria Vanuzia de Lima Santos
- Márcia Dantas dos Santos da Silva
- Marinalda Bezerra da Silva
- Michelly Aparecida Nogueira Sousa dos Santos
- Rosemary Nunes Gomes
- Vera Lucia Brasilino

ORGANIZAÇÃO:

Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva



 <https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.14.2021>

Edições
Livro Alternativo

www.primeiraevolucao.com.br

