

Animação educativa infantil no Brasil: um panorama mercadológico e acadêmico*Children's educational animation in Brazil: a market and academic panorama*

Joyce Carr, Cássia Letícia Carrara Domiciano & Paula da Cruz Landim

design de animação, animação educativa, história da animação, pós-graduação

Neste artigo buscamos trazer uma breve contextualização histórica da animação no Brasil, traçando uma linha do tempo desde os primórdios experimentais até os dias de hoje - em que a tecnologia avançada garante que estúdios independentes produzam animações de diferentes estilos. O objetivo é investigar quais os perfis dos estudos sobre animação no meio acadêmico brasileiro dentro dos programas de pós-graduação realizados nos últimos 10 anos, bem como verificar se o cenário da animação no Brasil pôde influenciar o número de pesquisas na área da Educação e do Design que envolvessem produtos audiovisuais de animação aplicados ao ambiente pedagógico afim de contribuir com a divulgação e conscientização dos benefícios dos mesmos. Usando a metodologia da Revisão Bibliográfica Sistemática, encontramos um pequeno número de produções, entre dissertações e teses, nos programas de pós-graduação em Design e Educação, além de poucos artigos em periódicos científicos da área do Design, o que dificulta o crescimento e visibilidade de animações que foram inteiramente produzidas no Brasil. Isso nos dá um panorama promissor para futuras pesquisas, uma vez que é crescente a aplicabilidade desse produto midiático.

animation design, educational animation, history of animation, postgraduate

In this article we seek to bring a brief historical context of animation in Brazil, drawing a timeline from the experimental beginnings to the present day - in which advanced technology ensures that independent studios produce animations of different styles. The objective is to investigate the profiles of animation studies in the Brazilian academic environment within the postgraduate programs carried out in the last 10 years, as well as to verify if the animation scene in Brazil could influence the number of researches in the area of Education and Design that involve audiovisual product of animation applied to the pedagogical environment in order to contribute with the divulgation and awareness of the benefits of the same. We used the methodology of Systematic Bibliographic Review. We found a small number of productions, among dissertations, theses, in the graduate programs in Design and Education, as well as a small number of articles in scientific journals in the area of Design, which hinders the growth and visibility of animations that were entirely produced in Brazil. This gives us a promising outlook for future research, as the applicability of this media product is increasing.

1 Introdução

A animação é um produto multimidiático que tem ganhado visibilidade em diversos ambientes e plataformas. Desde a televisão até a internet, em ambiente familiares, nas salas de cinema e no meio escolar, este produto pode abranger um conteúdo tanto de entretenimento quanto educativo. No Brasil, observa-se o crescimento da produção de animações originais, tendo algumas delas obtido reconhecimento mundial, como o filme brasileiro *O Menino e o Mundo*, escrito e dirigido por Alê Abreu em 2013 e indicado ao Oscar em 2016.

Uma vez que a animação brasileira ganha visibilidade no mercado, dá-se atenção também para a academia. De acordo com Brandão (2010) observa-se o crescimento dos cursos de graduação e pós-graduação em animação. Tem-se acesso a produtos originais nacionais de ótima qualidade, os quais contribuem para o ensino. Por isso, identificou-se a importância de

fazer um levantamento dos estudos voltados para a relação animação-ensino, que estão sendo realizados no âmbito da pós graduação brasileira, afim de contribuir com a divulgação e aplicação pedagógica dos produtos de animação, uma vez que se evidencia os benefícios que estes têm à oferecer ao processo educacional (Andrade et al., 2012).

As animações começaram no final do século XIX, antes mesmo do cinema, como produtos experimentais com “imagens animadas geradas a partir de brinquedos ópticos como o fenaquistiscopio, que está na origem dos primeiros aparelhos cinematográficos” (Serra, 2011, p. 239). Ao longo dos anos, a técnica da animação foi se aprimorando, resultando em produções conhecidas, como as de *Walt Disney*. No Brasil, a animação deu seus primeiros passos de maneira quase simultânea aos filmes de animação internacionais. O curta-metragem de animação *Kaiser*, dirigido pelo cartunista Álvaro Marins, o Seth, em 1917, é considerado o primeiro desenho animado produzido no Brasil.

Segundo Brandão (2010), outros cartunistas brasileiros foram os pioneiros na produção de animações no Brasil, dentre eles estão Eugênio Fonseca Filho, com “Aventuras de Bille e Bolle” em 1918. Entre a década de 20 e 30, o Brasil produziu 14 filmes de curta-metragem, cujas características majoritárias eram o estilo cartum, cômico e personagens em caricaturas. Na década de 40, *Walt Disney* visitou o Brasil e fechou parcerias de coparticipação com artistas e animadores brasileiros em 11 filmes produzidos no país. Dentre eles estão os mais conhecidos: “Como nos livramos das doenças”; “Alô, amigos”; “Você já foi a Bahia?”; “Cine Jornal Brasileiro”; “Na capital do samba”; “*We’re on our way to Rio*”; “Trabalhando em desenho animado”; “Cozinhando um samba”, além da criação do personagem Zé Carioca.

No contexto mundial, o estilo estético e narrativo da Disney sofreu uma ruptura com o surgimento da UPA (*United Productions of America*) nos Estados Unidos, trazendo

(...) uma nova concepção de animação, com visual chapado, histórias não convencionais e o foco no design. Esta nova estética teve boa aceitação do público, atingindo as necessidades da televisão e por esta razão, estabeleceram a tônica dos desenhos animados televisivos durante as décadas de 50 e 60 (Barbosa citado por Andrade et al., 2012, p.2).

Nesse momento surgiu o estúdio Hanna-Barbera, que desenvolveu animações de baixo custo com um enfoque artístico de mais qualidade, conforme citado no parágrafo anterior, o que contribuiu para grandes sucessos nas televisões do mundo todo, como Zé Colmeia e Manda Chuva.

Seguindo com a história da animação no Brasil, houve algumas produções que marcaram novas fases, como o “*Dragãozinho Manso*”, de Humberto Mauro. Com enfoque para educação infantil, esse produto foi realizado pelo INCE - Instituto Nacional de Cinema Educativo (Gomes citado por Andrade et al., 2012). O INCE foi criado em 1936 e oficializado em 1937, no contexto do Estado Novo, governo de Vargas e foi o primeiro órgão público voltado para o cinema.

As atividades do INCE não se limitavam apenas a produção de filmes. O Instituto se propunha a manter-se informado sobre os filmes educativos existentes disponíveis e as escolas que mantinham projetores. Além disso, a formação de uma biblioteca especializada e a publicação de uma revista do Instituto revelavam a intenção de sistematizar as informações dispersas, bem como a de coordenar o movimento. (Morettim, 1995, p.17)

Notamos também que houve uma tendência em carimbar a nacionalidade e a cultura brasileira, usufruindo de novas tecnologias de montagens audiovisuais, com efeitos, música e desenhos. Ainda na década de 50, Anélio Filho produziu o primeiro desenho animado de longa-metragem, “*Sinfonia Amazônica*”. Em preto e branco, foi criado no período de 06 anos, unicamente pelo animador. Neste, contam-se sete lendas indígenas protagonizadas pelos personagens “Curumim”, um índiozinho e “Boto”, seu animal companheiro de aventuras (Boselli citado por Andrade et al., 2012).

Outro filme de animação nacional com bastante destaque foi “*Piconzé*”, produzido em 1972 por uma equipe grande de animadores treinada pelo animador japonês Yppe Nakashima. Foi considerada a primeira animação profissional, sendo o segundo longa-metragem em animação colorida do país (Gomes citado por Andrade et al., 2012).

A partir de 1980, novos softwares e tecnologias foram disponibilizados, dando espaço para a animação digital em 2 e 3 dimensões (2D e 3D), chamada de computação gráfica. Isso desencadeou o surgimento de estúdios independentes que exploraram variáveis estilos e técnicas. (Barbosa, 2005).

O contexto da animação pós-1980 é caracterizado pelo início do desenvolvimento da animação nos Estados Unidos e nos países desenvolvidos, em relação aos países mais atrasados, como o Brasil. Este mercado tem crescido exponencialmente no país, o que tem levado as instituições de ensino a criar cursos de montagem, animação, criação de games, todos voltados para esta área. (Cruz citado por Andrade et al., 2012, p.2).

De acordo com Andrade et al. (2012) vemos um crescente da utilização e produção das animações brasileiras no ambiente acadêmico (cursos de graduação e pós-graduação em instituições públicas e privadas). Temos acesso a produtos originais de ótima qualidade que trazem a identidade brasileira, cultural e moral, contribuindo com questões relevantes para a sociedade. Algumas animações 100% brasileiras que podemos citar são “Vida Maria” (2007), “Peixonauta” (2009), “Turma da Mônica” (retomada em 2010 a 2014), “Morte Vida Severina” (2012). Essa mídia vem sendo aplicada nas salas de aulas aos poucos, auxiliando nas atividades formais do ensino.

Por isso, identificamos a importância de fazer um levantamento das investigações realizadas na esfera da pós-graduação e publicação científica brasileira, cujo foco seja a animação voltada para a área do ensino, afim de contribuir com a divulgação e conscientização dos benefícios que essa linguagem pode oferecer em aplicação pedagógica. Este é o objetivo do artigo aqui apresentado.

2 Procedimentos e metodologias

Após a realização da breve investigação acerca do contexto histórico da animação brasileira e como se desenvolveu enquanto identidade nacional diante do mercado internacional, exposta acima, aplicou-se o método de Revisão Bibliográfica Sistemática para pesquisar as produções acadêmicas relacionadas ao tema.

As bases de dados utilizadas foram o Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, e periódicos como Estudos em Design, Design & Tecnologia, Educação Gráfica, Revista D, Projética, *Strategic Design Research*, InfoDesign. O *string* de busca foi “animação AND ensino”. Adotou-se como critério de inclusão ter como temática principal o ensino relacionado à animação e audiovisual na área do design, dentro do período de 2007 a 2018. Foram desconsiderados: trabalhos desenvolvidos em Programas de Pós-Graduação de áreas de conhecimento que não fossem “desenho industrial” e “educação”, dissertações de mestrado profissional, a não obtenção de acesso ao arquivo da dissertação ou tese completa e trabalhos publicados antes de 2007. Filtrou-se os resultados obtidos da seguinte forma: Filtro 1: análise dos dados de publicação, título e resumo; Filtro 2: leitura da introdução, método, resultados/discussão e conclusões/considerações finais. A metodologia se resume na tabela abaixo.

Tabela 1: Revisão Bibliográfica Sistemática. Fonte: os autores.

Base de dados	Catálogos de Teses e Dissertações da Capes
<i>Strings</i> de busca	animação AND ensino
Data das buscas	15 de novembro de 2018
Critérios de inclusão	Ter como temática principal o ensino relacionado à animação e audiovisual na área do design (desenho industrial) e educação. Ter sido publicado nos últimos 10 anos (2007 a 2018)
Critérios de exclusão	Trabalhado desenvolvido em PPG de áreas de conhecimento que não sejam “desenho industrial” e “educação”. Dissertação de mestrado profissional. Não obter acesso ao arquivo com a dissertação ou tese completa. Trabalho publicado antes de 2007.
Filtros adotados	Filtro 1: análise dos dados de publicação, título e resumo. Filtro 2: leitura da introdução, método, resultados/discussão e conclusões/considerações finais.

Para os artigos publicados em periódicos, aplicamos a mesma metodologia, mas a pesquisa foi realizada diretamente nos bancos de dados de cada periódico. São eles: Estudos em Design, Design & Tecnologia, Educação Gráfica, Revista D, Projética, *Strategic Design Research* e InfoDesign.

3 Resultados

Teses e dissertações

Fizemos esse levantamento no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, no dia 15 de novembro de 2018. Depois da *string* animação AND ensino, reconhecemos 166 produções acadêmicas (já excluído mestrado profissional) em diversas áreas do conhecimento, como apresentamos na tabela abaixo.

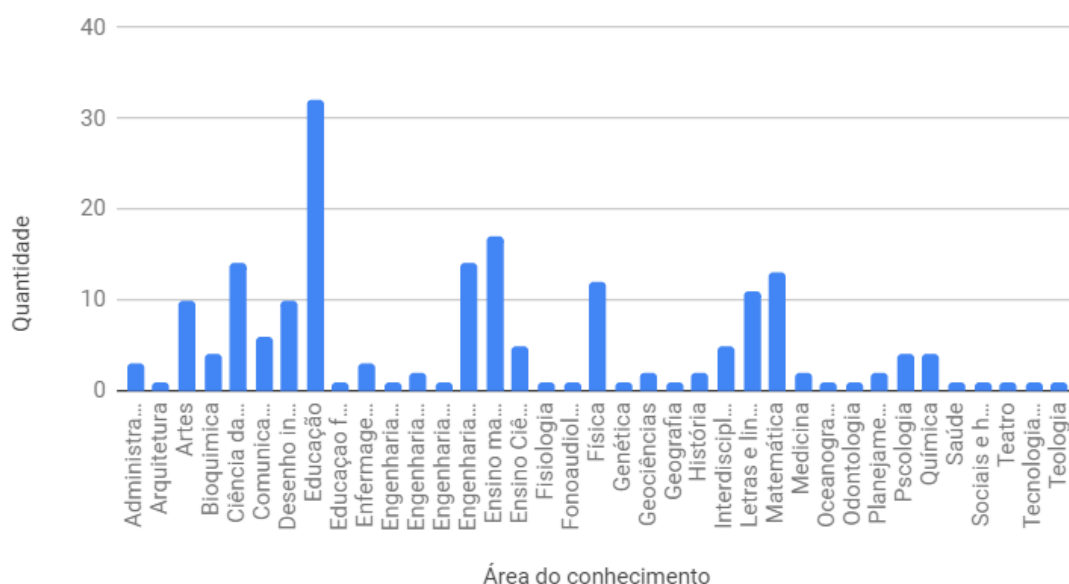
Tabela 2: Áreas do conhecimento resultantes da pesquisa. Fonte: os autores

Área do conhecimento	Quantidade
Administração	3
Arquitetura	1
Artes	10
Bioquímica	4
Ciência da computação	14
Comunicação	6
Desenho industrial	10
Educação	32
Educação física	1
Enfermagem	3
Engenharia biomédica	1
Engenharia civil	2
Engenharia produção	1

Engenharia elétrica	14
Ensino matemática	17
Ensino Ciências	5
Fisiologia	1
Fonoaudiologia	1
Física	12
Genética	1
Geociências	2
Geografia	1
História	2
Interdisciplinar	5
Letras e linguística	11
Matemática	13
Medicina	2
Oceanografia	1
Odontologia	1
Planejamento educacional	2
Psicologia	4
Química	4
Saúde	1
Sociais e humanidade	1
Teatro	1
Tecnologia Educacional	1
Teologia	1

Para melhor visualização, o gráfico abaixo mostra as maiores barras concentrando a maior quantidade de publicações por área de conhecimento. Nele notamos visivelmente como a área de Educação destaca-se em primeiro lugar. Em segundo, temos Ensino de Matemática e em terceiro Engenharia Elétrica. Desenho Industrial ocupa a 8ª posição, juntamente com as Artes.

Gráfico 1: Quantidade e área de conhecimento em dissertações e teses sobre Animação e Ensino. Fonte: os autores.



Após filtrar somente para a área de Design durante os anos de 2007 e 2018, aplicamos o filtro 1 conforme apresentado na metodologia e identificamos um total de 10 dissertações. Dentre as 10, excluímos dissertações de mestrado profissional e as que não estiveram disponíveis para leitura online. Seguimos com a leitura dos resumos, focando nas dissertações e teses que não fugiam do contexto desejado para este estudo. Os resultados apontam 6 produções acadêmicas, conforme tabela abaixo:

Tabela 3: Relação de dissertações e teses da pesquisa na área do Design. Fonte: os autores.

TIPO	AUTOR	ANO	INSTITUIÇÃO	PPG	TÍTULO
Dissertação	DURAN, Érika Rodrigues Simões	2010	PUC - Pontifícia Universidade Católica - Rio de Janeiro	Design	A linguagem de animação como instrumental de ensino.
Dissertação	PAZELLI, Pedro Eugênio Gomes	2012	PUC Pontifícia Universidade Católica - Rio de Janeiro	Design	A utilização da animação no Ensino Fundamental para a Educação em Saúde
Dissertação	CRUZ, Gabriel Filipe Santiago	2013	PUC Pontifícia Universidade Católica - Rio de Janeiro	Design	Desenvolvendo narrativas animadas para a Educação
Tese	ALVES, Marcia Maria	2017	UFPR - Universidade Federal do Paraná	Design	Design de animações educacionais: Modelo para a concepção colaborativa de animações educacionais para o Ensino Fundamental

Dissertação	Oliveira, Tiago De Lima	2012	UFPR Universidade Federal do Paraná	Design	Estudo comparativo entre materiais didáticos estáticos e dinâmicos voltados ao ensino-aprendizagem de mecanismos de reações químicas orgânicas: Uma abordagem do design instrucional
Dissertação	Josiane Vieira Campos	2016	UFSC Universidade Federal de Santa Catarina	Design	Indicadores para o design de animações com foco na transmissão de informação

Na análise desses resultados, percebemos que as publicações mais recorrentes são do Sul do país e no Sudeste, especificamente no Rio de Janeiro. A tabela abaixo mostra a relação de ano e instituição acadêmica onde foram desenvolvidas as respectivas pesquisas.

Tabelas 4: Instituições de origem das pesquisas Fonte: os autores

INSTITUIÇÃO	Quantidade
PUC (Rio)	3
UFPR	2
UFSC	1

Tabelas 5: Ano das publicações. Fonte: os autores

ANO	Quantidade
2007	0
2008	0
2009	0
2010	1
2011	0
2012	2
2013	1
2014	0
2015	0
2016	1
2017	1
2018	0

Pelo número limitado de dissertações e teses resultantes na área do desenho industrial, expandimos a pesquisa para a área da educação. Dos 32 itens, aplicamos os mesmos filtros e tivemos 8 resultados conforme a seguinte relação:

Tabela 6: Relação de dissertações e teses da pesquisa na área da educação. Fonte: os autores.

TIPO	AUTOR	ANO	INSTITUIÇÃO	PPG	TÍTULO
Dissertação	VIEIRA, Tatiana Cuberos	2008	PUC Pontifícia Universidade Católica - Rio de Janeiro	Educação	O potencial educacional do cinema de animação: três experiências na sala de aula'
Dissertação	NÓBREGA, Débora Da Silva	2007	UNESP Universidade Estadual Paulista	Educação	Animação quadro a quadro: uma experiência didática no ensino da história.
Dissertação	GARCIA, Júnia Freguglia Machado	2009	UFMG Universidade Federal de Minas Gerais	Educação	A produção de sentidos no contexto de uma aula de ciências sobre adaptação biológica mediada por um desenho de animação
Tese	AMÉRICO, Marcos.	2010	UNESP Universidade Estadual Paulista	Educação para ciência	TV digital: propostas para desenvolvimento de conteúdos em animação para o ensino de ciências
Dissertação	FERREIRA, Rafael Antunes	2016	UFES Universidade Federal do Espírito Santo	Ensino na Educação básica	Utilização de animações interativas aliada à teoria da aprendizagem significativa: um recurso no ensino de Biologia Celular
Dissertação	BENTO, Franciele.	2010	UEM Universidade Estadual de Maringá	Educação	A educação escolar e o cinema de animação: em estudo a Turma da Mônica
Dissertação	GODOY, Adriana Cristina de.	2013	USP Universidade de São Paulo	Educação	As imagens na sala de aula: produção de conteúdo visual no ensino de História e Geografia local
Dissertação	LIMA, Janine Mara Freitas de	2017	Universidade Estadual do Ceará	Educação e Ensino	Infância e cultura no Mundo Bit: representações, narrativas e aprendizagens

A aplicação dos filtros também limitou bastante o número de publicação na área de Educação. As dissertações e teses excluídas tratavam da animação de forma a colocar o aluno como produtor e não como espectador, o que não se aplica ao tema deste artigo.

Já nas pesquisas realizadas na pós-graduação em educação e ensino, temos um cenário diferente, conforme apresentado nas tabelas abaixo.

Tabelas 7: Instituições de origem das publicações. Fonte: os autores.

INSTITUIÇÃO	Quantidade
PUC (Rio)	1
UNESP	2
USP	1
UFMG	1
UEM	1
UEC	1
UFES	1

Tabelas 8: Ano das publicações. Fonte: os autores

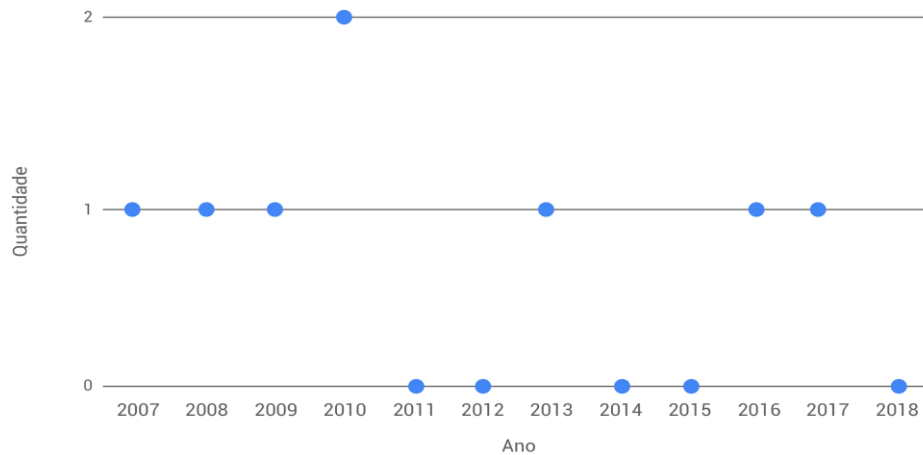
ANO	Quantidade
2007	1
2008	1
2009	1
2010	2
2011	0
2012	0
2013	1
2014	0
2015	0
2016	1
2017	1
2018	0

Temos um total de 8 produções acadêmicas, sendo 7 dissertações e uma tese. Este número é somente um pouco maior que o de publicações na área de Design.

Também podemos notar que as publicações foram mais homogêneas (gráfico 5) em relação ao tempo, apresentando publicações em desde 2007 até 2017, com exceção de 5 anos não havendo nenhuma publicação.

Gráfico 2: Linha do tempo de publicações. Fonte: os autores.

Quantidade vs. Ano



Artigos em Periódicos

Também fizemos uma pesquisa nos principais periódicos acadêmicos na área de design. Pesquisamos nos sites dos respectivos periódicos listados abaixo e elencamos aqueles que tinham publicações selecionadas pela mesma metodologia apresentada anteriormente: *strings*, filtro 1 e filtro 2. Os resultados totalizaram 7 artigos na área.

Tabela 9: Resultados da pesquisa de periódicos. Fonte: os autores

PERIÓDICO	TOTAL	Exclusão FILTRO 1 e 2	FINAL
Educação Gráfica	4	1	3
Estudos em Design	1	1	0
Design & Tecnologia	0	0	0
Revista D	0	0	0
Projética	0	0	0
InfoDesign	5	1	4
<i>Strategic Design Research</i>	0	0	0
TOTAL	10	3	7

Gráfico 3: Periódicos Acadêmicos pesquisados e seus resultados. Fonte: os autores.

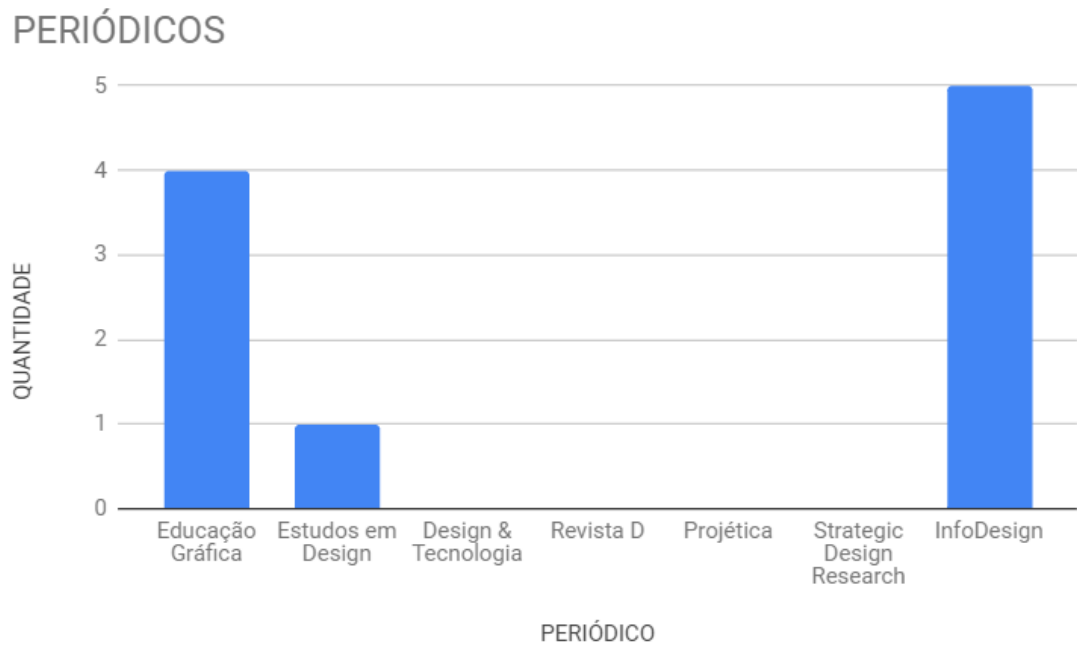
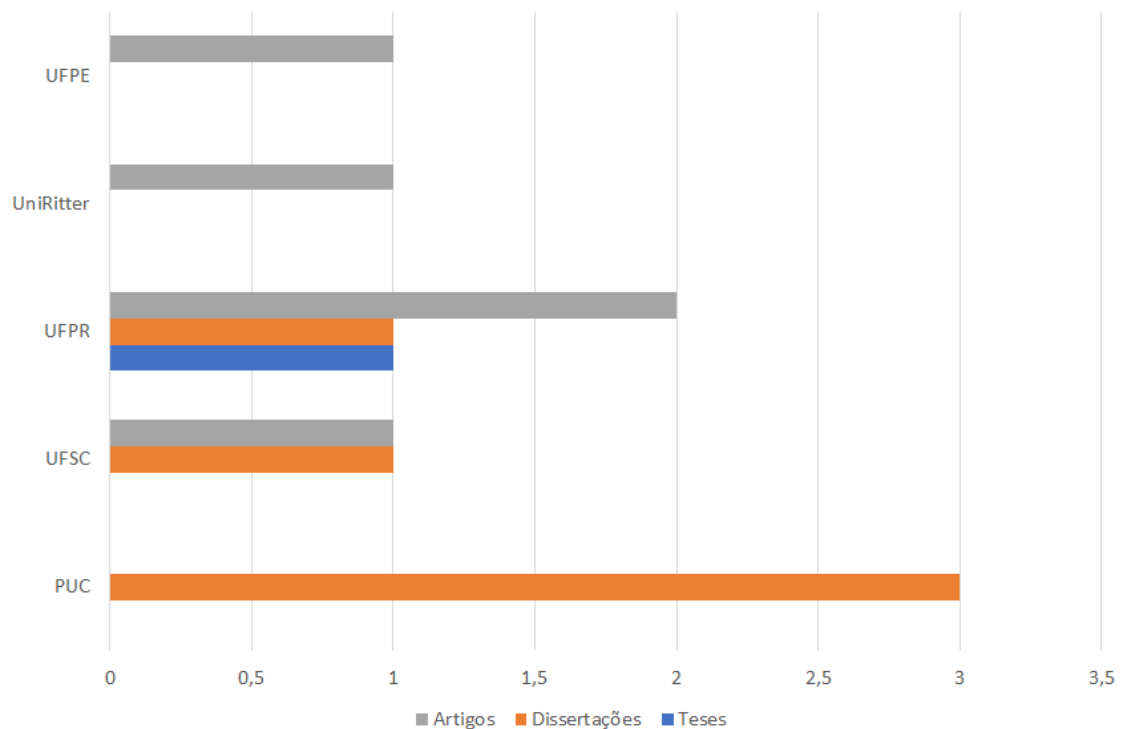
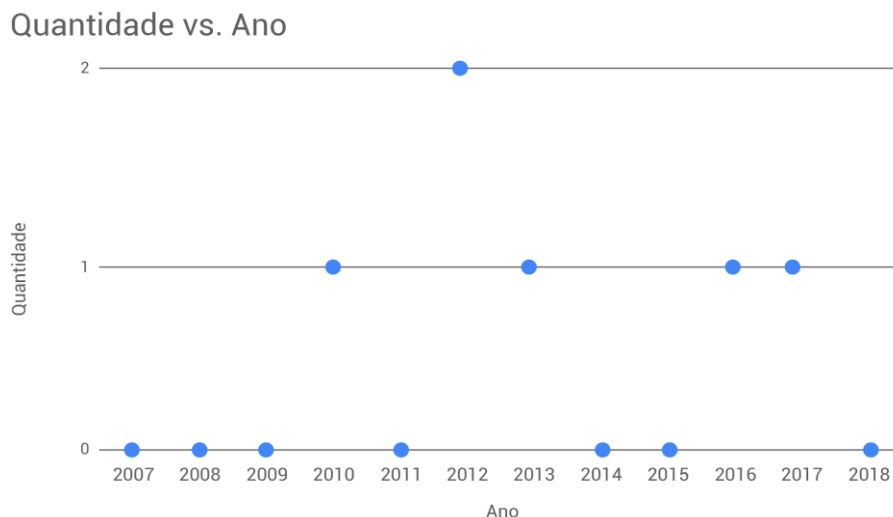


Gráfico 4: Compilação de resultados da pesquisa. Fonte: os autores.



Outro ponto que merece atenção é a linha do tempo de publicações conforme o gráfico a seguir:

Gráfico 5: linha do tempo de publicações Fonte: os autores.



Em 2008 e 2009 não há pesquisa com o perfil estudado, mas tem-se um aumento das publicações entre 2010 e 2012. É possível traçar um paralelo com o momento mercadológico apresentado na introdução do artigo. Nesse período surgiram muitos estúdios, diretores e animadores produzindo animações originais brasileiras.

Também percebemos que no início das pesquisas acadêmicas, o objetivo em comum era o mapeamento e definição das animações existentes já aplicadas em sala de aula. Num segundo momento, a partir de 2012, notamos surgirem novas metodologias, propostas e diretrizes para a produção de animações no ambiente pedagógico.

Além disso, também destacamos que os estados com maior número de produções acadêmicas são Rio Grande do Sul e Rio de Janeiro, onde se encontram os polos mercadológicos de produção cinematográfica no país.

4 Considerações finais

Dos resultados obtidos, consideramos o número de dissertações e teses, bem como de artigos em periódicos nacionais, muito escasso, principalmente na área do Design. Essa baixa produção nos leva a concluir que a pesquisa em animação ainda caminha a passos lentos e apresenta uma carência que dificulta afirmações consistentes. Entretanto, abre-se margem para muitas discussões.

Os perfis dos estudos identificados tanto na área de conhecimento do design como da educação, de maneira evidente, defendem a utilização da animação como facilitadora da aprendizagem. Contudo, percebemos uma tendência em especificar disciplinas como foco da produção audiovisual animada, como educação em saúde, biologia celular, história e geografia, entre outros citados nas tabelas 3 e 6, que pode advir da dificuldade de exposição informativa que essas temáticas abarcam, podendo a animação, por seu caráter multimidiático, contribuir com a transmissão mais clara da mensagem.

Quanto à produção mercadológica de animação no Brasil, apesar de muitas delas serem consideradas filmes educativos, tem a abordagem mais cultural, desenvolvendo temas abrangentes como manifestações folclóricas, fauna e flora, sendo seu desdobramento

pedagógico sutil e transversal. Mesmo essa característica existindo desde os primórdios da animação brasileira, como exemplificado nos longas-metragens *Sinfonia Amazônica* e *Piconzé*, podemos perceber que isso permanece nos dias de hoje com os filmes e séries, como visto na *Turma da Mônica* e *Peixonauta*, por exemplo.

As pesquisas acadêmicas, por sua vez, encontram-se distantes desse ponto de vista. Isso nos leva a questionar essa diferença de abordagens entre mercado e academia. A diferença entre trabalhar as animações exibidas nos canais de Tv e as animações produzidas para o contexto escolar está na forma como a mensagem é transmitida. Enquanto a primeira expõe um conteúdo imagético, fantasioso, fruto do universo infantil e para alimentar a cultura midiática, a segunda sugere uma produção audiovisual mais clara, direta e objetiva. Algumas das pesquisas citadas nos resultados discutem essa diferença.

Quando as animações com conteúdos transversais, cuja mensagem educativa é mais diluída, são aplicadas em disciplinas específicas, podem exigir mais do professor para criar correlações entre determinados assuntos com clareza e precisão e, conseqüentemente, estes precisam de um esforço maior para executar o papel de mediador.

O cenário da animação portanto nos indica um panorama promissor para futuras pesquisas, uma vez que é crescente a aplicabilidade, tal como a concepção criativa e original desse produto midiático.

Agradecimento

Pesquisa realizada com bolsa da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de nível Superior).

Referências

- Andrade, L. L. S. et al. (2012) As animações no processo educativo: um panorama da história da animação no Brasil. – *VI Colóquio Internacional: Educação e contemporaneidade*.
- Barbosa, A. L. J. (2005) Arte da animação. Técnica e estética através da história. 2º Edição. São Paulo: Editora Senac.
- Brandão, D. G. (2010) O contraste entre animação e academicismo no Brasil. *Revista Eletrônica Temática*. Ano VI, n. 11.
- Cruz, P. R. (2006) Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias. (*monografia*). Universidade Federal de Salvador: Salvador, 150p.
- Morettim, E. V. (1995). Cinema educativo: uma abordagem histórica. *Comunicação & Educação*, (4), 13-19. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i4p13-19>
- Serra, J. J. (2011) O documentário animado: quando a animação encontra o cinema do real. *Revista Rumores*.
- Silva, A. T. & Silva, E. N. (2015) O uso metodológico dos desenhos animados e da propaganda como recurso pedagógico na sala de aula. *Revista Semana Acadêmica*.
- Brasil é indicado ao Oscar de melhor animação com “O menino e o mundo”. Recuperado em 28 março, 2019 de: <http://g1.globo.com/pop-arte/oscar/2016/noticia/2016/01/brasil-e-indicado-ao-oscar-de-melhor-animacao-com-o-menino-e-o-mundo.html> Acesso em: 28 de março. 2019.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Joyce Carr, Mestranda em Design, UNESP, Brasil, <joyce.carr@unesp.br>

Cássia Letícia Carrara Domiciano, Professora Doutora, UNESP, Brasil, <cassia.carrara@unesp.br>

Paula da Cruz Landim, Professora Livre Docente, UNESP, Brasil, <paula.landim@unesp.br>