



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA**

Daiane Souza Favero

Jéssica Menezes de Araújo dos Santos

Luís Antônio Azevedo Nascimento

**A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO:  
RECOMENDAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE  
PERSONAGENS DE ANIMAÇÕES MÚLTIPLO ÉTNICO-RACIAL  
COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE  
ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE.**

Salvador – BA  
2016

Daiane Souza Favero  
Jéssica Menezes de Araújo dos Santos  
Luís Antônio Azevedo Nascimento

**A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO:  
RECOMENDAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE  
PERSONAGENS DE ANIMAÇÕES MÚLTIPLO ÉTNICO-RACIAL COMO  
ELEMENTO POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE  
ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Design da Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Ciências Exatas e da Terra, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Design.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Dra. Suzi Maria Carvalho Mariño.  
**Co-orientador:** Esp. Edson Sales

Salvador – BA  
2016

Universidade do Estado da Bahia

Sistema de Biblioteca

Ficha Catalográfica - Produzida pela Biblioteca Edivaldo Machado Boaventura

Favero, Daiane Souza Favero.

A importância da Arte-educação para formação do indivíduo: recomendações para o desenvolvimento de personagens de animações múltiplo étnico-racial como elemento potencializador no processo de ensino-aprendizagem da arte.: / Daiane Souza Favero, Jéssica Menezes de Araújo dos Santos, Luís Antônio Azevedo Nascimento.-- Salvador, 2017.

160 : Il.:

Orientador: Suzi Maria Carvalho Mariño

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Exatas e da Terra, 2017

1. Arte-educação. 2. Animações no ensino. 3. Concepção de Personagens. 4. Design Emocional.

I. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Exatas e da Terra.

CDD: 741.6


DAIANE SOUZA FAVERO  
JÉSSICA MENEZES DE ARAÚJO DOS SANTOS  
LUÍS ANTÔNIO AZEVEDO NASCIMENTO

**A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO:  
RECOMENDAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE  
PERSONAGENS DE ANIMAÇÕES MÚLTIPLO ÉTNICO-RACIAL  
COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE  
ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE.**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Colegiado do Curso de Design do Departamento de Ciências Exatas e da Terra da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em 03 de julho de 2017

BANCA EXAMINADORA



---

Prof. Dra. Suzi Maria Carvalho Mariño (orientadora)  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

---

Prof. Mestre Carina Santos Silveira (co-orientadora)  
Centro Universitário Jorge Amado

---

*Nilda Silva de Oliveira*  
Prof. Mestre Nilda Silva Oliveira  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por ter nos dado saúde e força para superar as dificuldades. A esta Universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbramos um horizonte superior, nos permitindo vivenciar a vida acadêmica de forma plena.

A nossa orientadora Prof.<sup>a</sup> Dra. Suzi Maria Carvalho Mariño, pelo suporte, pelas suas correções, incentivos, paciência, dedicação e ensinamentos que possibilitaram que realizássemos este trabalho.

Aos nossos pais, pelo amor, incentivo e apoio incondicional e a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da nossa formação.

Enfim, agradecemos a força de nossa amizade que nos possibilitou trabalhar juntos, passar por crises existenciais e construir nosso projeto.

## RESUMO

Este trabalho consiste em abordar a importância da arte-educação e suas contribuições para a formação do indivíduo, com o propósito de gerar recomendações para a concepção de personagens que considere a multiplicidade das características étnico-raciais brasileiras apoiadas em conceitos do Design Emocional, para animações que contribuam para o ensino da arte. A partir deste objetivo buscamos compreender como o ensino da arte possibilita a construção de conhecimento, e em seguida investigamos como a animação pode potencializar o seu ensino-aprendizagem. O percurso teórico foi concebido a partir de levantamento bibliográfico de conteúdos acerca da arte-educação, a fim de evidenciar a importância desta para a formação do indivíduo, e a respeito do Design Emocional para entender o processo de interação emocional que ocorre entre os usuários/alunos com personagens de animações. Dessa forma, abordamos diretrizes que auxiliam na elaboração de animações educacionais e métodos de concepção de personagens, e propomos um banco de características fenotípicas étnico-raciais da população brasileira, a partir da concepção e realização de uma pesquisa imagética de perfis enquadrados nas raças estabelecidas pelo IBGE. Por fim, concluímos com recomendações para concepção de personagens com características étnico-raciais, com o propósito de utilizá-las em animações que potencializam o ensino da arte.

**Palavras-chave:** Arte-educação; Animações no ensino; Características étnico-raciais brasileiras; Concepção de Personagens; Design Emocional.

## ABSTRACT

This research consists in an approach about the importance of art education and its contributions for the formation of the individual, with the purpose of elaborating recommendations for character concept that consider the Brazilian ethnic and racial multiplicity supported on concepts of the Emotional Design. From this objective, we want to understand how the art-education enables the construction of knowledge, in the next step, we investigate how the animation may contribute for art-education. The theoretical trajectory was conceived from bibliographic survey of contents about art-education, in order to evidence the importance of this school subject in the formation of the individual, and about Emotional Design for to understand the process of emotional interaction that occurs between users/student with the characters of animations. Thus, we approach parameters that supports in the construction of education animations and method of character concept, and we propose a bank of phenotypic ethnic-racial characteristics of Brazilian population, from concept to a realization of an imagery research of profiles within the races established by IBEG. At last, we conclude with recommendations for a character concept with ethnic-racial characteristics, with the purpose of using them in animations that potentiate the teaching of art.

**Keywords:** Art-education; Educational animations; Brazilian ethnic-racial characteristics; Character concept; Emotional Design.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Ilustração do um produto animado	44
Figura 2	Explicação de uso e combinação de formas na identidade visual de um personagem	53
Figura 3	Ilustração de silhueta de personagens	54
Figura 4	Comparação de estilos de ilustrações	54
Figura 5	Processo de <i>concept</i> de personagens	55
Figura 6	Comparação do esboço a arte-final	57
Figura 7	Perfis étnico-raciais	66
Figura 8	Amostragem de perfis étnico-raciais etnia indígena	67
Figura 9	Amostragem de perfis étnico-raciais etnia amarela	67
Figura 10	Amostragem de perfis étnico-raciais etnia branca	68
Figura 11	Amostragem de perfis étnico-raciais etnia negra	68
Figura 12	Amostragem de perfis étnico-raciais etnia parda	69
Figura 13	Descrição de processo de desenho sob imagem	69
Figura 14	Detalhamento de características fenotípicas etnia indígena	70
Figura 15	Detalhamento de características fenotípicas etnia amarela	70
Figura 16	Detalhamento de características fenotípicas etnia branca	70
Figura 17	Detalhamento de características fenotípicas etnia negra	71
Figura 18	Detalhamento de características fenotípicas etnia parda	71
Figura 19	Visualização de ferramenta para criação de paleta de cores	72
Figura 20	Amostragem geral de paleta de cores de pele	72
Figura 21	Paleta de cor da pele dos grupos étnico-raciais etnia indígena	73
Figura 22	Paleta de cor da pele dos grupos étnico-raciais etnia amarela	73
Figura 23	Paleta de cor da pele dos grupos étnico-raciais etnia branca	73
Figura 24	Paleta de cor da pele dos grupos étnico-raciais etnia negra	74
Figura 25	Paleta de cor da pele dos grupos étnico-raciais etnia parda	74
Figura 26	Quadro geral de características fenotípicas e paletas de cores de peles	75
Figura 27	Exemplo de indivíduo pertencente ao grupo étnico-racial branco com traço da etnia negra	76

Figura 28	Modelo de tabela para inserção de características fenotípicas	77
Figura 29	Tabelas de características fenotípicas formatos de nariz 1	78
Figura 30	Tabelas de características fenotípicas formatos de nariz 2	78
Figura 31	Tabelas de características fenotípicas formatos de olhos 1	79
Figura 32	Tabelas de características fenotípicas formatos de olhos 2	79
Figura 33	Tabelas de características fenotípicas formatos de bocas 1	80
Figura 34	Tabelas de características fenotípicas formatos de bocas 2	80
Figura 35	Tabelas de características fenotípicas tipos de cabelos 1	81
Figura 36	Tabelas de características fenotípicas tipos de cabelos 2	81
Figura 37	Tabelas de características fenotípicas tipos de cabelos 3	82
Figura 38	Tabelas de características fenotípicas tipos de cabelos 4	82
Figura 39	Tabelas de paleta de cores de pele dos grupos étnico-raciais em ordem decrescente do escuro para o claro	83
Figura 40	Modelo de tabela para inserção de características fenotípicas com identificação étnico-racial	84
Figura 41	Tabela de características fenotípicas com identificação étnico-racial formatos de bocas etnia negra	84
Figura 42	Tabela de características fenotípicas com identificação étnico-racial formatos de nariz etnia indígena	85
Figura 43	Tabela de características fenotípicas com identificação étnico-racial tipos de cabelo etnia amarela	85
Figura 44	Tabela de características fenotípicas com identificação étnico-racial formatos de olhos etnia negra	86
Figura 45	Tabela de características fenotípicas com identificação étnico-racial tipos de cabelos etnia negra	86
Figura 46	Tabela de características fenotípicas com identificação étnico-racial formatos de nariz etnia parda	87
Figura 47	Detalhamento de características da raça negra	88
Figura 48	Detalhamento de características da raça branca	89
Figura 49	Detalhamento de características da raça amarela	90
Figura 50	Detalhamento de características da raça indígena	91
Figura 51	Detalhamento de características da raça parda	92
Figura 52	Painel semântico utilizado na construção do modelo de personagem 1	103
Figura 53	Etapas de construção do modelo de personagem 1- esboço à arte final	103

Figura 54	Traços fenotípicos utilizados na construção do modelo de personagem 1	104
Figura 55	Rosto do modelo de personagem 1	105
Figura 56	Painel semântico utilizado na construção do modelo de personagem 2	106
Figura 57	Etapas de construção do modelo de personagem 2, esboço à arte final	106
Figura 58	Traços fenotípicos utilizados na construção do modelo do personagem 2	107
Figura 59	Rosto do modelo de personagem 2	108
Figura 60	Painel semântico utilizado na construção do modelo de personagem 3	109
Figura 61	Traços fenotípicos utilizados na construção do modelo de personagem 3	110
Figura 62	Busto de modelo de personagem 3 finalizado	111

## LISTA DE QUADROS E DIAGRAMAS

Quadro 1	Quadro de recomendações: Principais situações e motivos - Quando e porque se utilizar personagens múltiplos étnico-raciais nas animações	104
Quadro 2	Quadro de recomendações: Etapas do processo de como conceber as emoções recomendadas aos personagens múltiplos étnico-racial	106
Quadro 3	Quadro de recomendações: Etapas da concepção da aparência de personagens étnico-raciais - Diretrizes a se considerar	109
Diagrama 1	Diagrama para facilitar o entendimento das recomendações das etapas do processo de como conceber as emoções	107

## LISTA DE TABELAS DO APÊNDICE

Apêndice 1	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: nariz	131
Apêndice 2	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: nariz	132
Apêndice 3	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: olhos	133
Apêndice 4	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: olhos	134
Apêndice 5	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: olhos	134
Apêndice 6	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: olhos	136
Apêndice 7	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: olhos	137
Apêndice 8	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: boca	138
Apêndice 9	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: boca	139
Apêndice 10	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: cabelo	140
Apêndice 11	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: cabelo	141
Apêndice 12	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: cabelo	142
Apêndice 13	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: cabelo	143
Apêndice 14	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: cabelo	144
Apêndice 15	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: cabelo	145
Apêndice 16	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: cabelo	146
Apêndice 17	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: cabelo	147
Apêndice 18	Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: cabelo	148

Apêndice 19	Tabela de características múltiplo étnico- raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Paleta de cores de pele	149
Apêndice 20	Narizes dos grupos étnico- raciais brancos	149
Apêndice 21	Narizes dos grupos étnico- raciais amarelos	150
Apêndice 22	Narizes dos grupos étnico- raciais indígenas	150
Apêndice 24	Narizes dos grupos étnico- raciais negros	151
Apêndice 25	Narizes dos grupos étnico- raciais pardos	152
Apêndice 26	Bocas dos grupos étnico- raciais amarelas	152
Apêndice 27	Bocas dos grupos étnico- raciais indígenas	153
Apêndice 28	Bocas dos grupos étnico- raciais pardos	153
Apêndice 28	Bocas dos grupos étnico- raciais negros	154
Apêndice 30	Olhos dos grupos étnico- raciais brancos	155
Apêndice 31	Olhos dos grupos étnico- raciais amarelos	155
Apêndice 32	Olhos dos grupos étnico- raciais negros	156
Apêndice 33	Olhos dos grupos étnico- raciais negros	156
Apêndice 34	Olhos dos grupos étnico- raciais pardos	157
Apêndice 35	Cabelos dos grupos étnico- raciais amarelos	157
Apêndice 36	Cabelos dos grupos étnico- raciais amarelos	158
Apêndice 37	Cabelos dos grupos étnico- raciais negros	158
Apêndice 38	Cabelos dos grupos étnico- raciais negros	159
Apêndice 39	Cabelos dos grupos étnico- raciais negros	159
Apêndice 40	Cabelos dos grupos étnico- raciais brancos	160
Apêndice 41	Paleta de cor dos grupos étnico- raciais amarelos	160
Apêndice 42	Paleta de cor dos grupos étnico- raciais brancos	161
Apêndice 43	Paleta de cor dos grupos étnico- raciais brancos	161
Apêndice 44	Paleta de cor dos grupos étnico- raciais indígenas	162
Apêndice 45	Paleta de cor dos grupos étnico- raciais indígenas	162
Apêndice 46	Paleta de cor dos grupos étnico- raciais negros	163
Apêndice 47	Paleta de cor dos grupos étnico- raciais negros	163
Apêndice 48	Paleta de cor dos grupos étnico- raciais pardos	164
Apêndice 49	Paleta de cor dos grupos étnico- raciais pardos	164

# SUMÁRIO

<b>RESUMO.....</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
Justificativa.....	17
Materiais e métodos.....	21
<b>1. ARTE-EDUCAÇÃO.....</b>	<b>23</b>
1.1 O processo de ensino-aprendizagem da arte.....	25
1.2 Contribuições na formação do indivíduo.....	27
1.2.1. Contribuições no desenvolvimento da personalidade do indivíduo.....	28
1.2.2. Contribuições na compreensão do desenvolvimento cognitivo do educando.....	29
1.2.3. Contribuições no desenvolvimento da criatividade do indivíduo.....	29
1.2.4. Contribuições no desenvolvimento social do indivíduo.....	30
<b>2. DESIGN EMOCIONAL.....</b>	<b>31</b>
2.1. Conceitos.....	32
2.1.1. Donald Norman e os três níveis cerebrais.....	33
2.1.2. Patrick Jordan e os quatro prazeres.....	35
2.1.3. Vera Damazio e o projeto de produtos memoráveis.....	47
2.2. Contribuições do design emocional para a arte-educação.....	49
<b>3. ANIMAÇÕES APLICADAS NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM DA ARTE.....</b>	<b>41</b>
3.1. Uso da animação no processo de ensino-aprendizagem.....	43
3.1.1. Motivação para o aprendizado.....	45
3.1.2. Natureza da animação.....	47
3.2. Elementos da animação.....	50
3.2.1. Concepção Personagens.....	51
3.3. Contribuições do uso de animações e seus personagens para o ensino da arte.....	57
<b>4. CATEGORIZAÇÃO ÉTNICO-RACIAL BRASILEIRA APLICADA A CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS PARA O ENSINO.....</b>	<b>59</b>

4.1. Conceitos de identidade, raça e etnia.....	59
4.2. Classificação étnico-racial da população brasileira segundo o IBGE.....	63
<b>5. BANCO DE CARACTERÍSTICAS FENOTÍPICAS ÉTNICO-RACIAIS BRASILEIRA .....</b>	<b>65</b>
5.1. Etapas da pesquisa.....	65
5.2. Observação de traços recorrentes encontrados nas características fenotípicas da pesquisa imagética.....	87
<b>6. RECOMENDAÇÕES.....</b>	<b>93</b>
6.1. Exemplo de uso das recomendações - personagens concebidos.....	102
<b>7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>112</b>
7.1. Desdobramentos da pesquisa.....	114
<b>8. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>115</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>120</b>

## INTRODUÇÃO

A arte é uma das primeiras manifestações, de ordem principalmente estética do homem, onde associa-se a sua capacidade de domínio pela matéria, como pôr em prática uma ideia, e está, permeia em nossas vidas desde do início da humanidade. Segundo Duarte (2008); a arte é um elemento comum em todas as culturas, e varia desde formas simples às formas mais sofisticadas. Dentre elas podemos citar: música, teatro, dança, pintura, desenho, cinema e etc.

A compreensão acerca da arte-educação e suas contribuições para o desenvolvimento do conhecimento e a formação do indivíduo perpassa pelo entendimento do processo de aprendizagem, considerando-o como uma construção particular a cada um, de acordo com suas experiências ao qual estão atribuídos sentimentos e significados, que representam a sua própria concepção de mundo, tornando ele o agente formador do seu próprio conhecimento, tendo o educador como mediador. A arte-educação desenvolve habilidades que contribuem para tornar o sujeito crítico e reflexivo, além da sua formação ética, percepção estética e criatividade.

Segundo Coletto (2010) “A arte é importante na vida da criança pois colabora para seu desenvolvimento expressivo, para construção de sua poética pessoal e para o desenvolvimento de sua criatividade”, ele afirma ainda que a arte torna o indivíduo mais sensível e propenso a ver o mundo com outros olhos.

Sendo o objetivo desta pesquisa *propor de recomendações para a concepção de personagens com características fenotípicas múltiplos étnico-raciais destinado a animação que potencializam o ensino da arte*. Sendo assim, este trabalho traz a discussão sobre a Arte-educação, Design emocional, a inserção de animações no processo ensino-aprendizagem com um recorte para animações aplicadas na arte-educação e finaliza com recomendações propostas para a concepção de personagens múltiplos étnico-raciais para serem utilizados nas animações de forma a contemplar conceitos de a classificação étnico-racial da população brasileira, contribuindo também para a formação dos indivíduos na identificação e aceitação do seu semelhante, assim como, a si mesmo. A fim de servir ser um aporte de consultas para concepção personagens que se identifique como indivíduo brasileiro para animações voltadas para o ensino na

arte, proporcionando o mesmo reconhecimento aos alunos consumidores dessas animações.

Essa importância da Arte-Educação é abordada no capítulo 1, assim como suas contribuições para formação do indivíduo e desenvolvimento de sua personalidade, sua relevância no processo de ensino-aprendizagem e como se dá este, contribuições para compreender o desenvolvimento cognitivo, criativo e social do indivíduo.

O segundo eixo temático desta pesquisa é o Design Emocional, uma linha de estudos que busca compreender a relação emocional dos usuários com seus produtos, como se comportam diante da exposição a um produto e como se apropriam de significados para justificar o consumo destes produtos. A integração do componente emocional fará com que o produto supra as demandas do mercado no que tange à funcionalidade, mas que atenda também a requisitos estéticos atendendo as necessidades e desejos dos consumidores.

Ao longo do capítulo 2: Design Emocional, está presente a linha de pensamento dos principais teóricos em design emocional e como essa linha de pesquisa pode contribuir para o ensino da arte. Tendo em vista que a arte-educação se baseia no ensino-aprendizagem visando maior contato com os sentimentos e emoções, a notória relação entre seus conceitos e o Design Emocional, e uma similaridade em sua aplicação, às nossas pesquisas nesse campo buscam entender a interação emocional do usuário com os personagens existentes nas animações, e como pode-se atribuir aos mesmos, conceitos de identidade, como atributos de etnias e raças, a fim tornar essa identificação mais significativa e contribuindo para a formação do aluno.

As animações são formas de arte, atrelada a artes audiovisuais, que por sua vez também fazem parte da inserção dos recursos tecnológicos no ensino, aumentando a dinâmica em sala de aula e tornando as aulas mais atraentes. No decorrer do capítulo 3: Animação, o tema será tratado de forma mais aprofundada, constando como a animação pode contribuir para o ensino-aprendizado, além de parâmetros que devem ser considerados na construção de um produto animado. Também é apresentado teorias sobre seus elementos, com destaque aos personagens, junto a métodos de desenvolvimento dos mesmos, com um adendo para seu *concept*, com suas etapas de construção,

desdobrando desde sua fase de pesquisa, com perguntas que nortearam na construção, atributos de sua aparência, a representação final do mesmo.

Para cumprir com o objetivo determinado nesta pesquisa, fez-se necessário realizar um levantamento de traços fenotípicos dos grupos étnico-raciais existentes no Brasil, no qual utilizamos uma pesquisa da classificação racial brasileira realizada pelo IBGE, com o intuito fazer o levantamento imagético de perfis com as variadas características étnico-raciais presentes em nossa população a fim de gerar um banco de dados dos fenótipos que poderão ser utilizados na concepção de personagens que contemple a multiplicidade étnica existente no nosso país. Os conteúdos são discorridos com mais detalhes nos capítulos 4 e 5, onde constará todo seu processo de desenvolvimento da pesquisa e todas as características fenotípicas encontradas.

Como proposta final desta pesquisa propomos recomendações a serem considerados no desenvolvimento de personagens étnico-raciais de animações para a arte-educação, buscando torná-los mais atrativos e conseqüentemente onde o veículo em que estarão presentes, de forma a alavancar o interesse dos educandos em animações destinadas ao aprendizado. Estas diretrizes perpassam desde situações favoráveis a que se aplicam e a motivação para o uso, a construção de emoções recomendadas aos personagens e do seu *concept*, tratando das formas das figuras, etapas de desenvolvimento dos mesmos, desdobrando sua fase de pesquisa, trazendo perguntas que nortearam na construção, e atribuição de características étnico-raciais nos mesmos.

## **JUSTIFICATIVA**

O ensino-aprendizagem da arte é importante para o desenvolvimento dos discentes, trabalhando diretamente com a construção da personalidade do indivíduo. Por meio dela o aluno constrói conhecimentos e desenvolve habilidades fundamentais para sua formação. A arte ainda pode ser capaz de revelar talentos, apesar de não ser seu objetivo, e acima de tudo o discente pode se divertir durante o processo.

Para Duarte (2008) "uma educação que apenas pretenda transmitir

significado que estão distantes da vida concreta dos educandos, não produz aprendizagem nenhuma", sendo assim conteúdos que não entendemos como importante para o nosso cotidiano são esquecidos. Da forma como ocorre nas nossas escolas, onde os conhecimentos que são transmitidos já estão prontos e acabados, resta ao discente apenas assimilá-los.

A exposição direta à informação não é suficiente para desenvolver a capacidade de pensar e aprender, o objetivo da educação seria bem mais entendido se os estudantes fossem expostos ao tipo de informação que efetivamente podem assimilar e utilizar, tendo em atenção os seus atributos cognitivos peculiares e invulgares, respeitando o seu potencial de aprendizagem e promovendo a propensibilidade da sua modificabilidade. (FONSECA, 2011, p. 71 apud ANDRADE *et al.*, 2014, p. 9)

Decorrente desse fato, pouco se desenvolve a criatividade e o contato com seus sentimentos no ensino, influenciando a separação da razão e da emoção durante a produção do conhecimento. A arte-educação tem o poder para resgatar essa totalidade, até então distanciadas, fazendo-se necessário a inserção de disciplinas com conteúdo que são relevantes aos educandos.

Atualmente, a educação artística é vista como uma disciplina ilustrativa no currículo escolar, pois a sua competência como veículo educacional é erroneamente ignorado, sendo aplicada como disciplina de distração entre as consideradas "importantes".

Andrade (1987) reforça que "o ensino da disciplina encontra ainda hoje, certos entraves que a restringem a um papel secundário na educação". Nesse sentido é necessário nós reconhecermos a arte-educação como uma disciplina com conteúdo próprio que tem diversas especificidades que vão além do ambiente escolar, reconhecendo sua grande importância e contribuições para o desenvolvimento e a formação do aluno, modificando assim a situação de marginalização no ensino atual com a disciplina educação artística.

Desta forma se faz importante e relevante o uso da arte-educação para o desenvolvimento emocional e o autoconhecimento do indivíduo. Segundo Duarte (2008), os indivíduos necessitam educar seus sentimentos e emoções, não significando que irão reprimi-los e sim estimulá-los a expressão frente a símbolos que lhe sejam significativos, sendo uma forma de conhecer as próprias emoções e conseguir enxergar o próprio "eu", sendo de vital importância para a sua formação e construção da identidade.

As emoções e sentimentos tem um papel fundamental nesse processo de ensino-aprendizagem por ser parte inseparável que fazem parte de um método de julgamento entre o que é bom ou ruim, prazeroso ou desagradável concepção de um “juízo de valor” o qual nos permite eleger objetos do nosso entorno e relacioná-los como representantes dos nossos pensamentos e princípios como entende Damásio (1996).

Entendendo o processo de evolução do ensino e a inserção de novas tecnologias, em que o acesso a informação dar-se de forma quase que instantânea, tem-se a necessidade da discussão sobre a introdução de ferramentas que venham ser facilitadoras na construção do conhecimento. Em vista que o ensino tradicional, já não é tão satisfatório e motivador, àqueles que já nasceram e cresceram em meio a estes recursos tecnológicos.

O uso desses meios digitais tem crescido nas práticas educacionais devido a popularização dos computadores e afins, e da internet, facilitando o desenvolvimento de conteúdos que auxiliem o meio educacional. Esta tem sido uma questão relevante para os arte-educadores: Como incorporar as novas tecnologias na educação, unindo conhecimentos pedagógicos de forma interdisciplinar, considerando o desenvolvimento cognitivo afetivo do indivíduo?

Tendo em vista que este projeto tem como principal eixo a arte-educação e Design Emocional, dentre os tantos recursos digitais disponíveis escolhemos a trabalhar com a animação, que por sua vez, está atrelada a artes audiovisuais. Elas podem contribuir para o processo do ensino-aprendizagem, de forma a atrair a atenção dos alunos e torná-los mais ativos e motivados no mesmo. Além possibilitarem a abordagem de diversos conteúdos educativos de forma contextualizada, ajudando em sua absorção, tornando as aulas mais agradáveis e prazerosas. Para Fiscarelli, Bizelli e Andrade (2009) a animação tem sido apresentada como uma possibilidade promissora nesse processo de ensino-aprendizagem, pois ele é um recurso que tem capacidade de facilitar a demonstração de processos, reproduz a visualização temporal de um evento e exposição de fenômenos complexos, raros ou perigosos, além de melhorar a capacidade de abstração do aluno.

As animações estão inseridas e são veiculadas em vários meios de comunicação: cinema, televisão, curtas, seriados, longas, internet, celular, essa

abrangência se deve pela sua popularização e seu apelo emocional. Seus recursos visuais, auditivos e simbólicos, podendo-se obter por meio delas, um maior interesse dos educandos, o que vem se tornando um poderoso alicerce para o ensino. As animações auxiliam no processamento de informação, apresentando conteúdos de forma dinâmica e ilustrando aqueles mais complexos. Essa personificação da informação contribui para a motivação, interesse, e engajamento do aluno no aprendizado.

As animações são capazes de provocar emoções e carrega consigo diversos atributos estéticos e simbólicos, que podem vir representados por meio de personagens, e possuem um papel fundamental na identificação dos alunos com a própria animação e seu conteúdo. Estes atributos e sua aplicação na representação de personagens, se relacionam com objetivos que o Design Emocional compreende, como evocar emoções positivas, serem esteticamente atraentes e interessantes, alcançando melhores desempenhos no processo de ensino aprendizagem.

Dentre os elementos que compõem uma animação na presente pesquisa se destacam os personagens, a fim de aplicar características fenotípicas étnico-raciais da população brasileira, tornando o reconhecimento dos alunos com os personagens mais significativo.

Sendo o Brasil um país miscigenado, com sua população composta pela mistura dos povos indígenas, colonizadores europeus, negros escravizados e imigrantes asiáticos fez-se necessário compreender os conceitos de identidade, raça e etnia a fim de discutir claramente sobre a representatividade dos fenótipos étnico-raciais da população brasileira nos personagens de animação.

A identidade é definida a partir das vivências ao longo da vida de um indivíduo, mas não deixando de lado a individualidade de cada um.

Segundo Kajimoto, Gerbasi e Cavalcante (2014):

[...]é necessário compreender que a identidade é constituída por aquilo que tem significados para os indivíduos, ou seja, que é originada deles, e construída pelo processo de individualização. Algumas identidades, porém, podem ser formadas através de uma instituição dominante, que são aquelas instituições que só vão assumir qualquer condição quando e se os atores sociais internalizarem a sua vivência, podendo resultar na construção do seu significado, com base nessa internalização, e que os papéis sociais, ou sejam, os papéis que cada indivíduo assume na sociedade influenciam o comportamento das pessoas, dependendo do que elas vão vivenciar em um determinado momento. (KAJIMOTO;

GERBASI; CAVALCANTE, 2014, p. 4)

Sendo a identidade reconhecidamente fluida, pois ela se molda ao contexto em que o indivíduo está inserido. Thomson (1997) defende que:

Nossa identidade (ou “identidades”, termo mais apropriado para indicar a natureza multifacetada e contraditória da subjetividade) é a consciência do eu que, com o passar do tempo, construímos através da interação com outras pessoas e com nossa própria vivência. Construímos nossa identidade através do processo de contar histórias para nós mesmos - como histórias secretas ou fantasias – ou para outras pessoas, no convívio social. (THOMSON, 1997 apud KAJIMOTO; GERBASI; CAVALCANTE, 2014, p.10).

O conceito de etnia confunde-se com o conceito de raça por serem bastante semelhantes em alguns pontos, porém a etnia é definida a partir fatores culturais em que um indivíduo está inserido, como tradições, idioma e nacionalidade, levando também em consideração suas características fenotípicas. O conceito de raça busca categorizar a espécie humana de acordo com suas características fenotípicas, esse conceito não é validado cientificamente, porém ele tem um fator discursivo ideológico que faz essa categorização morfológica dos grupos étnicos, definindo tons de pele, tamanho e formato do crânio, tipo de cabelo, traços físicos pertencentes a determinados grupos de determinadas regiões do nosso planeta.

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

Em relação aos métodos de procedimento adotados, o monográfico, que para Marconi & Lakatos (2003, p. 151) é “[...] um estudo sobre um tema específico ou particular de suficiente valor representativo [...]”, por possibilitar a apuração em profundidade de determinado assunto a partir de diversos ângulos e aspectos, induzido por uma metodologia específica, permitindo uma contribuição pessoal e original para o seu conhecimento científico.

A princípio realizamos uma pesquisa exploratória, com o intuito de promover uma maior familiaridade com o problema, tornando-o mais explícito e colaborando para a construção de pressupostos sobre o mesmo. Conforme Marconi e Lakatos (2003, p. 188):

Exploratórios - são investigações de pesquisa empírica cujo objetivo é a formulação de questões ou de um problema, com tripla finalidade: desenvolver hipóteses, aumentar a familiaridade do pesquisador com um ambiente, fato ou fenômeno, para a realização de uma pesquisa

futura mais precisa ou modificar e clarificar conceitos. (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 188)

Após traçarmos os objetivos para esta pesquisa, o método utilizado foi revisão bibliográfica, a fim de explorar os conceitos centrais, Arte-educação e Design emocional, como seus fundamentos e contribuições para o desenvolvimento das recomendações desejadas. Conforme Marconi e Lakatos (2003) a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de consultas a materiais já elaborados acerca do problema, como livros, publicações periódicas tais como jornais e revistas; impressos diversos e etc.

## 1. ARTE-EDUCAÇÃO

O processo de aprendizagem do indivíduo é contínuo e ocorre durante toda a sua vida, sendo constantemente educados a padrões e modos de como proceder perante a sociedade, posturas essas adquiridas desde que nascemos quando somos conduzidos a nos socializar para aprendermos a sermos humanos e então pertencermos a algum lugar, comunidade, contexto social, cultura.

A educação aqui caracteriza-se como aprendizagem. Essa apreensão do conhecimento parte da interação do indivíduo com o seu meio, onde adquire-se conceitos globais já estabelecidos e a partir de suas experiências, constrói seus próprios conceitos tornando-se para além de receptor do conhecimento/informação, agente indispensável dessa construção. De acordo com Duarte (2008):

Este é então o mecanismo do conhecimento humano: um jogo (dialético) entre o que é sentido (vivido) e o que é simbolizado (transformado em palavras ou outros símbolos). De certa forma, este é o jogo entre o sentir e o pensar, já que o pensamento sempre se dá através de palavras, um jogo em que estamos mergulhados desde que adquirimos a fala em nossa infância. (DUARTE, 2008, p. 23)

Esse processo é importante ao indivíduo para a elaboração da sua personalidade, valores, crenças e ideais, definindo claramente suas características individuais, definições essas necessárias para o seu relacionamento com a sociedade.

A aprendizagem de um novo conceito ou conhecimento está diretamente relacionada com as experiências vividas, ao qual atribuímos um sentido transformando-o em algo que nos é simbólico, cujo este, produz um determinado significado que nos faz perceber aquele conhecimento como algo importante para a nossa vida e existência. Como defende Duarte (2008), quando diz que uma educação que apenas pretenda transmitir significados que estão distantes da vida concreta dos educandos, não produz aprendizagem alguma. É necessário que os conceitos (símbolos) estejam em conexão com as experiências dos indivíduos.

Este conceito de aprendizagem está diretamente relacionado com o desenvolvimento cognitivo do indivíduo, sendo esse o processo do surgimento

da capacidade de pensar e compreender. Segundo Gazzaniga e Heatherton (2005, p.251), a cognição se refere à maneira na qual o cérebro interpreta e representa informações adquiridas em suas conexões e ativações neurais e as toma como base para fundamentar sua inteligência e consciência. Fonseca (2011) em uma citação a Flavell (1993) traz a definição de cognição como o sinônimo de “ato ou processo de conhecimento”, ou “algo que é conhecido através dele” (apud Andrade *et al.* 2014). Sendo também cognição, um conjunto de várias capacidades que o indivíduo pode ter, e essas podem ser construídas ao longo de sua vivência ou inerentes a si.

Se direcionarmos o ensino considerando este modo de construção de conhecimento, chegamos ao termo Arte-Educação, movimento de ensino inicialmente nomeado como “educação através da arte” por Hebert Read, filósofo inglês em 1943, tendo como manifestação mais conhecida a tendência que reconhecia a arte da criança como manifestação espontânea e auto expressiva: valorizando a livre expressão e a sensibilização para a experimentação artística como orientações que visavam o desenvolvimento do potencial criador, ou seja, eram propostas centradas na questão do desenvolvimento do aluno.

A arte-educação no Brasil passa por diversas transformações, sendo influenciada por importantes movimentos culturais e artísticos desde o século XIX. As correlações destes movimentos com a educação artísticas demonstram a interferência da dinâmica social, modificando ou conservando as práticas educacionais vigentes.

Dentre os movimentos podemos citar a objetificação do ensino da arte, da pedagogia tradicional estabelecida na primeira metade do século XX, onde o ensino do desenho nas escolas primária e secundárias, faziam analogias ao trabalho e valorizavam o traço, o contorno e a repetição de modelos prontos que vinha de outros países, e tinha como objetivo preparar os estudantes para a vida profissional e atividades desenvolvidas em fábricas e serviços artesanais. Os conteúdos eram encaminhados através de atividades repetitivas, que tinham a finalidade de exercitar as vistas, a mão, a inteligência, a memória, gosto e senso moral. Esta tendência considerava esses ensinamentos verdades absolutas, centrado no produto do trabalho escolar, e mantinha a relação do professor e aluno de modo autoritária.

Há ainda movimentos ao longo do século XX como a pedagogia nova, fundamentada na Psicologia e Biologia, fortemente sustentadas pela estética modernista, onde o ensino de Arte volta-se para o desenvolvimento natural da criança, centrado no respeito às suas necessidades e aspirações, valorizando suas formas de expressão e de compreensão do mundo. As práticas pedagógicas, que eram diretivas, com ênfase na repetição de modelos e no professor, são redimensionadas, deslocando-se a ênfase para os processos de desenvolvimento do aluno e sua criação. Autores Como John Dewey (a partir de 1900) e Viktor Lowenfeld (a partir de 1939), dos Estados Unidos, e Herbert Read (a partir de 1943), da Inglaterra, contribuíram para firmar esta tendência escola novista sendo referenciados em trabalhos de professores de Arte.

E ainda a corrente tecnicista que surge a partir dos anos 60/70 no Brasil e está presente até hoje. Nesta tendência o professor e o aluno ocupam um papel secundário, sendo o elemento principal o sistema técnico de organização da aula e do curso. Os professores eram orientados por uma concepção mecanicista, e faziam seus planejamentos e planos de aula centrados nos objetivos que eram operacionalizados. Se incluído nesse contexto tecnicista a modernização do ensino com a inclusão de recursos tecnológicos e audiovisuais.

Dentre estas abordagens a presente pesquisa baseia-se no conceito de Arte-educação, que tem como objetivo principal um ensino-aprendizagem por meio da arte que permite maior sensibilidade do indivíduo com o mundo a sua volta, pela necessidade de uma educação que partisse da expressão de sentimentos e emoções baseada fundamentalmente naquilo que sentimos, se adequando a forma de aprendizagem anteriormente citada por Duarte (2008). Essa compreensão nos possibilita identificar contribuições da arte-educação para a formação do indivíduo, como discorreremos a seguir.

### **1.1. O processo de ensino-aprendizagem da arte**

A integração da arte ao processo de ensino-aprendizagem ainda está diretamente ligada a educação racionalista, onde se faz uma dicotomia entre o sentir e o pensar, entre a razão e as emoções, imperando a ideia do intelectualismo que torna relevante apenas o conhecimento concebido de forma racional e lógico que nos educa com conceitos já prontos, sem levar em

consideração as características existenciais, a visão de mundo, percepções e sentimentos de cada indivíduo.

Através da arte o indivíduo tem o poder de ampliar a percepção de si próprio e encontra nas formas artísticas a simbolização para seus sentimentos.

O treinamento artístico é, portanto, a educação do sentimento, da mesma maneira como a educação escolar normal em matérias factuais e habilidades lógicas, tais como o cálculo matemático ou a simples argumentação..., é a educação do pensamento. Poucas pessoas percebem que a verdadeira educação da emoção não é o 'condicionamento' efetuado pela aprovação e desaprovação social, mas o contato tácito, pessoal, iluminador, com símbolos de sentimento. (LANGER apud DUARTE, 2008, p. 66).

A definição da arte-educação, como um modelo de ensino que relaciona as vivências, sentimentos e emoções do aprendiz com o conteúdo que será aprendido para gerar significação e compreensão do mesmo, engloba percepções definidas por teorias da psicologia educacional associadas a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, como a da aprendizagem significativa exposta por Ausubel *et al* (1980) que defende a importância da motivação no processo de aprendizagem e a necessidade de estudar o repertório já existente no cognitivo do educando para a formação de novos conhecimentos.

Torna-se um grande desafio o uso da arte-educação nas escolas, pois as mesmas ainda direcionam o ensino em um modelo preparatório de mão-de-obra para a sociedade industrial, fazendo com que os discentes recebem conteúdos já prontos, com respostas já fixadas, restando apenas ao educando sua assimilação. Segundo Duarte (2008, p. 67) "Na escola não se cria, mas se reproduz aquilo que já existe."

Ainda segundo o autor:

A arte-educação não deve significar, finalmente a mera inclusão da "educação artística" nos currículos escolares. Porque se mantendo a atual estrutura (compartimentada e racionalista) de nossas escolas, a arte ali se torna apenas uma disciplina a mais entre tantas outras. (DUARTE, 2008, p. 74)

A apreensão dessa realidade situa o ensino da arte em um estado de desvalorização, por ir de encontro a esse modelo de reprodução dos conteúdos pré-estabelecidos e imposto ao aprendiz como importantes para sua formação sem o conhecimento aprofundado do que lhe traz significado e importância.

## 1.2. Contribuições na formação do indivíduo

A arte-educação é visto por muitos no cenário atual como uma atividade de luxo, forma de lazer, objeto de consumo e sem nenhuma utilidade, e hoje se encontra como uma disciplina ilustrativa no currículo escolares. Uma visão simplista do mundo capitalista referente a educação pela arte, que ignoram o quanto pode ser enriquecedor o seu ensino como veículo educacional. Mas como tem se verificado, a educação pelo viés da criatividade é o inverso desse entendimento, e as diversas formas de manifestação artística podem assumir diferentes papéis na sociedade e contribuir de diversos modos para formação do indivíduo.

Através do ensino-aprendizagem da arte o discente desenvolve habilidades fundamentais para sua formação, bem como o desenvolvimento da comunicação social, raciocínio, o estímulo a imaginação e criatividade, trabalha diretamente com a construção de valores morais e sociais, e também no desenvolvimento da personalidade do indivíduo. Além de ajudar a compreender o desenvolvimento mental e sentimental do discente através de suas expressões artísticas.

Por meio desta, pode-se formar um sujeito reflexivo e crítico, fazendo com que amplie sua sensibilidade e percepção, tendo em vista a sua atenção ao processo cognitivo de cada aluno que busca respeitar suas expressões e atribuição de sentidos e sentimentos a construção do conhecimento.

A Arte na Educação, como expressão pessoal e como cultura, é um importante instrumento para a identificação cultural e o desenvolvimento individual. Através da Arte, é possível desenvolver a percepção e a imaginação para apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada. (BARBOSA, 2009, p.1)

Desse modo é possível perceber estágios que contemplam a formação de um indivíduo no ensino-aprendizagem da arte, por sua atenção a individualidade de cada um enquanto busca motiva-lo ao conhecimento criando relações de sentido ao conteúdo e o que já está estabelecido no seu cognitivo.

### 1.2.1. Contribuições no desenvolvimento da personalidade do indivíduo

A princípio a personalidade do indivíduo se concretiza por meio da história que constroem, desenvolvendo-se a partir de condições biológicas e sociais. Condições essas que se refere a um conjunto de particularidades que tornam os indivíduos seres singulares, únicos, desde sua construção genética com aspectos próprios tais como, aparência física, etnia e cor. Da mesma forma, em que se entende que a personalidade de cada indivíduo não é formada por si isoladamente, mas, decorrente de sua interação social e a formação de valores, crenças, capacidades, motivos, finalidades, sentidos, sentimentos e de desejos, quando ele se compreende como um Ser singular social.

A ciência da personalidade é a ciência da vida real dos indivíduos, pela qual constroem uma maneira particular de funcionamento. O indivíduo, por sua vez, constitui-se em unidade com a sociedade e sua existência como tal reside exatamente em sua autodiferenciação para com aquela, o que lhe confere, inclusive, papel de sujeito no processo de construção dessa sociedade. (MARTINS, 2004, p.85)

A personalidade pode ser desenvolvida através de experiências e vivências do indivíduo no meio onde vivem, sejam elas culturais, educacionais, religiosas ou artísticas. Como por exemplo a arte, durante as aulas de educação artística os discentes podem desenvolver aspectos que definem sua personalidade, tais como, intelecto, criatividade, sentimentos, autoestima, motivos, interesses, entre outros aspectos. Além de aprimorar ou revelar técnicas e habilidades que contribuem na formação de sua personalidade.

A arte é importante na vida da criança pois colabora para seu desenvolvimento expressivo, para construção de sua poética pessoal e para o desenvolvimento de sua criatividade, tornando-a um indivíduo mais sensível e que vê o mundo com outros olhos. (COLETO, 2010, p.139)

Em vista disso, a arte-educação contribui na construção da personalidade do indivíduo, revelando características essenciais para sua formação. A identidade e a poética pessoal do indivíduo podem ser refletidas por meio das manifestações artísticas, seja no desenho ou rabisco, expressando seus sentimentos, seja na dança se expressando através do movimento, no teatro expressando-se com seu corpo, ou qualquer outra forma de manifestações artísticas.

### **1.2.2. Contribuições na compreensão do desenvolvimento cognitivo do educando**

O ensino da arte é uma poderosa ferramenta para compreender o desenvolvimento do discente, tendo em vista que, o arte-educador por meio dos desenhos ou qualquer outra forma de expressão artística de seus educandos são passíveis são múltiplas as interpretações sobre o seu desenvolvimento, de forma que os sentimentos, a capacidade intelectual, o desenvolvimento físico, a capacidade perceptiva, envolvimento criador, o gosto estético e a evolução social são facilmente analisados.

Como afirma Cristina:

Os desenhos das crianças, assim como todas as suas formas de expressão podem ser considerados um reflexo da sua criatividade infantil, pois são os registros dos seus sentimentos e das suas percepções do meio, o que proporciona ao professor um modo de compreender melhor seu aluno e assim ajudá-lo. (CRISTINA, 2010, p.142)

Através das diversas formas de expressão artística é possível identificar detalhes de como a criança se sente, os seus desejos, interesses, os desenhos como uma dessas formas, assim como as outras formas de expressão das crianças são representações de como elas veem o mundo. Interpretações dessas informações podem ser lidas a partir de parâmetro preestabelecidos, como exemplo, as cores, tamanho do desenho e traço, ressaltando que as interpretações feitas através dos desenhos são meramente orientações e não definem tudo.

### **1.2.3. Contribuições para o desenvolvimento da criatividade do discente**

O conceito de criatividade é representado de diversas perspectivas e tem sido relacionado como os aspectos da inteligência, da capacidade de encontrar e resolver problemas, que se relaciona com o nosso poder de criação, imaginação e inovação. Como afirma Franklin e Theall (2007) (apud Rushidi, 2013) quando diz que a criatividade está sempre associada a artes finas e literatura, mas também é relevante em outros campos da ciência, engenharia, design, pesquisa e inovação.

Ela faz parte do processo de formação da personalidade, e o campo da arte-educação tem caráter fundamental para o seu desenvolvimento, pois existem um conjunto de influências situados nos ambientes escolares e familiares que são importantes para construção da criatividade. Segundo Rushidi (2013) baseando-se no que propaga o Center for Excellence in Learning and Teaching (Centro de Excelência em Ensino e Aprendizagem) da Universidade do Estado de Iowa, acredita-se que exista três componentes essenciais para a concepção da criatividade: conhecimentos, habilidades de pensamento criativo e motivação. Esses componentes podem ser concebidos a partir do ensino através da arte. Por meio deste, a criatividade e imaginação do discente pode ser abordada pelas suas vivências acadêmicas, onde consegue-se ampliar seus repertórios, experimentando novas ferramentas e materiais e explorando todas as formas de usá-los. Além de estimular seus talentos naturais e prepará-los da melhor forma para vida.

#### **1.2.4 Contribuições no desenvolvimento social do indivíduo**

A interação social desempenha um papel fundamental para formação do indivíduo e a construção do conhecimento. Segundo Vigotski (1998/2001/2004) citado por Emiliano e Tomás (2015) é onde aprende-se e se desenvolve, onde o indivíduo cria novas formas de agir no mundo, ampliando nossas ferramentas de atuação no contexto histórico cultural ao qual estamos inseridos. A arte ajuda desenvolver habilidades fundamentais para o sucesso acadêmico, bem como o desenvolvimento social e emocional do discente. A participação de alunos em atividades artísticas ajuda a melhorar seu desenvolvimento social, através da arte se adquire autoconfiança, empatia, motivação e outras características essenciais para o desenvolvimento social.

Andrade (1987) fala que a educação pela arte é a única disciplina que reúne os alunos em um trabalho fraterno, atuando, portanto, como um meio para sociabilidade e comunicabilidade do discentes. A arte proporciona oportunidade de interação, troca de experiências e desenvolvimento do potencial criativo em conjunto, desenvolvendo habilidades que os tornam mais confiantes, e assim fornecer mais segurança no momento de expressar-se.

## 2. DESIGN EMOCIONAL

Nós seres humanos temos a necessidade de atribuir valores e sentidos a tudo que os rodeiam, seja um sentimento para explicar a lembrança de um aroma, até a simbologia social/cultural daquilo que se adquire, um produto ou experiência. Esse desejo parte do princípio que não reagimos apenas às qualidades aparentes das coisas, mas ao que elas significam para nós no momento em que nos deparamos.

Esses significados atribuídos, pode ser positivo ou negativo, dependendo não só de aspectos estéticos, funcionais e simbólicos, mas da emoção ou sentimento que nos evoca, de lembranças anteriores relativos ao objeto ou a vivência, e até mesmo do nosso estado de humor no momento. Segundo Norman (2004) um objeto predileto é um símbolo que acaba nos conduzindo a sentimentos positivos através de nossas recordações, o que o torna, uma expressão própria a cada um de nós.

Quando pensamos nessa relação afetiva que criamos com os produtos, percebe-se que essa por sua vez, torna-se um fator determinante na tomada de decisão ao qual somos expostos constantemente. Um objeto que atenda não só a aspectos visualmente aparentes ao produto, mas de qualidades que concebem uma identificação e personalização do objeto com quem o possui, além uma caracterização pertencente a cultura a qual ele está inserido, converte-se em uma estratégia de diferenciação entre os produtos. Visando além de suprir as demandas do mercado, atender as necessidades e desejos dos consumidores.

Assim o Design Emocional tem como um dos objetivos principais aliar ao desenvolvendo dos produtos não somente esses aspectos já comuns aos designers como, esses novos estudos que compreende a relação emocional e os aspectos cognitivos definidas pelos usuários e seus produtos. A integração do componente emocional, humanizando os objetos, atribui aos mesmos a especialidade de atender os anseios como beleza, fantasia e ideologia, já reconhecidas como importantes aos artefatos despertando o prazer de tê-los e usá-los e tornando essa relação cada vez mais positiva e fluida. Cabe um adendo, para explicar que temos “produto” como um termo amplo que pode gerar

múltiplas interpretações, considerando este termo nesta pesquisa, não só como a objeto material, mas também imaterial.

Nossos estudos acerca das emoções foram realizados a partir de revisão bibliográfica de diversos autores como: Damásio (1996), Norman (2003/2004), Jordan (1999b/2000 apud TONETTO; COSTA, 2011) e Damazio (2013). E a partir deles buscamos teorizar e entender os princípios que norteiam o Design Emocional.

## **2.1. Conceitos**

Em uma abordagem de forma mais objetiva, trazemos aqui os conceitos defendidos por cada autor estudado, o qual iremos desprender adiante cada um deles, para uma compreensão mais apurada.

Numa abordagem neurobiológica Damásio (1996) estabelece o processo de construção das emoções e sentimentos, entendidos como um conjunto de reações físicas perceptíveis com a experiência de senti-las, por meio de estímulos externos e vivências, que associados levam diversas parte do corpo a um novo estado de mudanças significativas, integrando-se com o lado racional, a cognição. Onde os resultados desse processo são registrados por uma região do cérebro responsáveis pelos níveis de prazer e frustração das pessoas.

Norman (2003/2004) estuda os níveis de processamento cerebrais e divide-os em três níveis: visceral, comportamental e reflexivo. O nível visceral está associado a aparência, sendo primeiro impacto de um produto. O segundo nível é o comportamental, está associado à da usabilidade do produto. E por fim o nível reflexivo que está associado aos significados que os produtos representam para as pessoas.

Jordan faz referência direta ao prazer, explicitando como nós seres humanos somos extremamente instintivos e vivemos em busca de artefatos que nos proporcionem prazer. Jordan determina que existem quatro tipos de prazeres sendo eles fisiológico, social, psicológico e ideológico, classificando assim os tipos de prazer e a importância de cada um na aquisição de um

produto/serviço/experiência, Jordan conclui essa classificação como uma ferramenta para auxiliar a lidar de forma estruturada com o problema de um projeto.

Damazio (2013) investiga os atributos da memorabilidade e perspectivas para o projeto de produtos memoráveis, sendo elas: *auto expressão, humor, bem-estar, cidadania, sociabilidade e autoestima*. A auto expressão, que nos caracterizam como indivíduo; o humor, que nos divertem e alegam; bem-estar que nos trazem conforto; cidadania que nos incentivam agir de forma virtuosa; sociabilidade que fortalecem laços afetivos e autoestima que elevam à mesma.

### **2.1.1. Donald Norman e os três níveis cerebrais**

De acordo com Norman (2003) os seres humanos são os animais mais complexos com estruturas cerebrais. Somos dotados de habilidade e podemos ser artistas, músicos, atletas, escritores ou carpinteiros. E tudo isso requer uma estrutura cerebral mais complexa que está envolvido em respostas automáticas para o mundo.

Em seus estudos em conjunto com Andrew Ortony e William Revelle, professores do Departamento de Psicologia da Universidade de Northwestern, sugerem que as emoções são resultado de três níveis diferentes cerebrais. O nível visceral, a parte que contém os processos cerebrais que controlam o comportamento diário. O nível comportamental que contém os processos cerebrais que controlam o comportamento diário. E por fim o nível reflexivo que é a parte contemplativo do cérebro.

- **Nível visceral**

Conforme Norman (2004) o nível visceral é o que a natureza faz, os seres humanos evoluíram para coexistir com outros seres. E como resultado disso recebemos poderosos sinais da natureza que são interpretados automaticamente no nível visceral.

As nossas preferências estão relacionadas ao nível visceral, quando achamos algo bonito, esse julgamento está vindo do mesmo. O nível visceral

está relacionado à percepção direta, e está sensível a diferenças culturais, pois os gostos mudam dependendo de cada cultura, assim como cores, palavras ou símbolos podem ter outras conotações entre diferentes contextos culturais.

Norman afirma:

É preciso ter cuidado com as diferenças culturais em outros casos, por exemplo, em relação à aparência corporal, pois, variando a cultura, pessoas mais magras ou gordas podem ser preferidas, mas perceba as convenções sociais sobre o que é desejado (NORMAN, 2004 apud TONETTO; COSTA, 2011, p. 136).

É um nível, automático que atua subconsciente e está associado ao conceito de "instinto". E faz rápidos julgamentos sobre o que é bom ou ruim, seguro ou perigoso, e envia sinais para os músculos do sistema motor e alerta o resto do cérebro, fazendo o corpo agir de forma adequada a diversas situações.

Na atividade projetual do Design é a primeira impressão que temos do produto: a estética, toque e sensação transmitida pelo mesmo. Segundo Norman:

[...] Estudar design visceral é bastante simples, pois geralmente basta colocar as pessoas em frente ao produto e aguardar pelas reações de aproximação ou rejeição em relação a ele. Trabalhar com design visceral é compreender as respostas emocionais automáticas. Forma, sensações e texturas são importantes. (NORMAN, 2004 apud TONETTO; COSTA, 2011, p. 136).

Este nível está diretamente ligado a aparência, e a mesma, em relação a um produto, por sua vez, é tão importante quanto a funcionalidade, um produto atraente pode fazer os usuários deixarem de lado os problemas de usabilidade, tornando mais eficiente do que um produto de boa usabilidade e estética não tão atraente.

- **Nível comportamental**

O nível comportamental é um nível que trabalha o inconsciente e o comportamento automático, refere-se à usabilidade, onde a aparência não é o mais importante, e sim a performance do produto. Como explica Norman (2004), o importante neste nível são quatro componentes para um bom design comportamental: função, compreensibilidade, usabilidade e sensação física.

O resultado da experimentação do objeto, da sua função, performance e usabilidade não está só associada a facilidade de uso, mas também com o

prazer de realizar tarefas de forma rápida e fluida, além da facilidade com que se aprende uma tarefa. Norman (2003), afirma que esse nível de processamento pode ser inibido ou desbloqueado pelo nível reflexivo, que por sua vez, pode inibir ou desbloquear ações no nível visceral.

- **Nível reflexivo**

O nível reflexivo é o mais alto nível evolutivo do desenvolvimento está associado ao pensamento consciente, com a aprendizagem de novos conceitos e generalizações do mundo. É o nível mais vulnerável a cultura, experiência, educação e diferenças individuais. É a autoimagem e mensagem que o objeto envia para os outros e tem relação com as memórias e o significado para um determinado indivíduo.

Neste nível muitos fatores entram em jogo, e as deficiências de alguns aspectos podem ser compensados por outros pontos fortes. De acordo com Norman (2004) alguns desses aspectos podem trabalhar tanto no nível visceral quanto no reflexivo. A atratividade atua no nível visceral, mas a beleza vem no nível reflexivo, pois a beleza vem da experiência e de uma reflexão consciente. A publicidade também pode permear entre os dois níveis, produtos atraentes trabalham no nível visceral. Prestígio, raridade e exclusividade atuam no nível reflexivo.

### **2.1.2. Patrick Jordan e os quatro prazeres**

Segundo Jordan (1999a, apud TONETTO; COSTA, 2011) os seres humanos estão sempre em busca por prazer. Sendo inata as relações humanas essa busca, pois desde sempre nós, enquanto indivíduos buscamos por gratificações em nossas atividades, sejam elas admirar a beleza de uma flor ou sentir o sol na pele. Daí a necessidade de o designer projetar levando em consideração as emoções e a atribuição de sentido ao produto, ficando assim o prazer identificado como o resultado dos benefícios emocionais, hedônicos e práticos que um produto pode nos proporcionar.

Partindo disso Jordan (1999a) hierarquiza as necessidades dos usuários em funcionalidade, usabilidade e prazer, sendo esta última a necessidade

superior máxima relacionada a um objeto. O autor propõe que os produtos podem trazer elencados em si quatro tipos de prazeres aos seus usuários, sendo eles fisiológico, que se relaciona ao corpo e aos sentidos; sociais, conectado às relações sociais e interpessoais; psicológico, referente a mente; e ideológico, no qual corresponde aos valores das pessoas.

- **Prazer fisiológico**

Diz respeito ao corpo e aos sentidos (tato, olfato, audição, visão e gustação), inclui também o prazer sexual, tudo ligado ao fisiológico, estímulos físicos, um exemplo atual são os vídeos de orgasmo mental, no qual é apresentado ao espectador imagens estimulantes de situações cotidianas como um de uma pessoa batucando em uma mesa com as unhas longas, ou um vídeo de uma pessoa dobrando guardanapos por 18 minutos ininterruptos, para algumas pessoas a sensação física após a exposição à esses vídeos são formigamentos e calafrios no couro cabeludo, sensações extremamente agradáveis, trazendo relaxamento para os mesmos. Jordan (2000, apud TONETTO; COSTA, 2011) cita também um exemplo de uma personagem fictícia, Janet, no qual ele retrata tais prazeres fisiológicos como a sua permanência em boa forma física e embriaguez de vinho.

- **Prazer social**

É o prazer derivado das relações sociais, inclui o reconhecimento social, o sentimento de pertencimento, ou o status. Entende-se por relações qualquer tipo de interação humana. Um bom exemplo disso é sair com amigos, conversar com pessoas no qual temos admiração e respeito, fazer parte de um coletivo com interesses em comum aos nossos.

- **Prazer psicológico**

Refere-se aos prazeres advindos da mente, como a sensação de dever cumprido, excitação, relaxamento, projeção de sucesso etc. Produtos que facilitem atividades do dia a dia nos proporciona esse prazer psicológico, mas leva-se em consideração que esse tipo de prazer é muito particular de cada indivíduo, pois sua personalidade vai definir quais aspectos do produto vai proporcionar esse prazer, se é o aspecto funcional ou estético.

- **Prazer ideológico**

O prazer ideológico indicado Jordan (1999b, apud TONETTO; COSTA, 2011) é aquele vindo de entidades “teóricas”, como livros, arte e música. Ele está diretamente ligado aos valores morais de cada indivíduo e ao valor atribuído ao produto, seja ele estético ou moral/ideológico. Esse prazer trata diretamente da personalidade do produto, um exemplo disso são os consumidores da marca Apple, o público alvo dessa empresa não consome apenas os produtos pela funcionalidade em si, mas também por um conjunto de valores que estão atreladas a esta marca, a marca não vende apenas produtos, ela vende ideias e é a afinidade com esses valores que descreve bem o prazer ideológico.

### **2.1.3. Vera Damazio e o projeto de produtos memoráveis**

O universo do design, memória e emoção estão intrinsecamente ligados, os produtos podem trazer boas lembranças e mediar relações sociais e ações em nossa vida cotidiana. Em sua pesquisa Damazio (2013) identifica a partir de vários relatos quais fatores influenciam a tornar as coisas memoráveis, sendo eles nos distinguem como indivíduo, surpreendem e fazem rir, trazem conforto e serenidade, estimula a fazer o bem, criam e fortalecem laços afetivos, nos fazem sentir queridos e importantes.

No processo de construção de significado das pessoas em torno dos seus artefatos, existem alguns fatores que influenciam no que leva a torná-lo memorável. Sendo a frequência com que são utilizados, onde são usados, quais sentimentos evocam, como passaram a fazer parte da vida dos usuários, quais ações sociais promovem. Também deve ser considerado as em que momento da vida e as pessoas envolvidas com as coisas entendidas como memoráveis. Damazio (2013) identifica a partir de relatos, perspectivas para se estabelecer um projeto de produtos como memorável.

- **Design & identidade ("Do as you wish" design)**

Produtos com foco em identidade individual e auto-expressão feito por nós ou para nós, refletem nossas singularidades, ideais, aspirações e progressos pessoais esses são passíveis de serem personalizados conforme as

necessidades, preferências e desejos de cada usuário. Essa personificação pode evocar sentimentos como individualidade, independência, liberdade, maturidade e autonomia.

- **Design & humor/surpresa (*fun design*)**

Produtos com foco em atividades de lazer, entretenimento e brincadeiras, são capazes de nos surpreender, fazer rir, e torna a rotina e entorno mais divertidos. Esses produtos podem evocar sentimentos como descontração, leveza, despreocupação, jovialidade e otimismo.

- **Design & bem-estar**

Produtos com foco em bem-estar atrelado a experiências contemplativas, meditativas, espirituais, artísticas, terapêuticas, religiosas, de integração com a natureza. Promovem conforto, serenidade e o equilíbrio mental. Experiências que acalmam, relaxam, descasam, distraem e desaceleram, além de sentimentos como paz, fé, estabilidade emocional e transcendência.

- **Design & cidadania**

Produtos com foco na cidadania que são capazes de estimular a civilidade e práticas solidárias, humanitárias, colaborativas, responsáveis socialmente e em prol do bem coletivo. Esses produtos estão associados a boas ações, situações e atividades que envolvem disciplina, ética, solidariedade, altruísmo e dedicação. Podendo evocar sentimentos como coragem, dignidade, superação, realização, competências e comprometimento.

- **Design & sociabilidade (*being together design*)**

Produtos com foco na sociabilidade, capazes de criar e fortalecer laços afetivos, aproximar as pessoas, promover a cordialidade, o compartilhamento, o entendimento, a harmonia e o bem viver com familiares, colegas, vizinhos e em uma sociedade diversa e plural. Estes produtos estão associados a festa, viagens, jogos, esportes, carnaval, e eventos que promovem namoros, casamentos, amizades, parcerias, e outros vínculos significativos, além de

sentimentos como cooperação, pertencimento, união, amor e fraternidade.

- **Design & autoestima**

Produtos com foco em elevar a autoestima dos usuários e podem proporcionar ações como ser reconhecido, elogiado, homenageado, tratado com consideração, carinho, amor, além de sentimentos como orgulho de si próprio, esperança, autoconfiança, força, coragem e gratidão.

## **2.2. Contribuições do Design Emocional para a arte-educação**

Ao compreender os conceitos a acerca da arte-educação e Design Emocional, percebe-se uma similaridade entre os mesmos e sua aplicação. Tendo em vista que arte-educação se baseia no ensino-aprendizagem visando maior contato com os sentimentos. Sendo que, os estudos entre design e emoção, consideram de extrema importância entender como as emoções são provocadas na interação sujeito-produto.

Dessa forma faz-se necessário uma aproximação entre a arte-educação e o Design Emocional, assim qualquer produto que pretende potencializar o ensino da arte terá resultados mais efetivos se forem realizados em conjunto com teorias relativas ao uso do fator emocional.

Segundo Sales e Mariño (2015) é importante relacionar a arte-educação com design emocional, pois terá mais eficiência se forem utilizadas metodologias próprias para esse fim. Segundo os mesmos autores, animações para o ensino devem ser produzidas levando em consideração o educando, dessa forma cria-se uma ligação afetiva entre o produto e o usuário, assim o mesmo não só irá cumprir sua função básica, como poderá criar vínculos afetivos com quem está consumindo o material e seu conteúdo.

Considerando a explicação de Damásio (1996), sobre a natureza do processo de construção das emoções e sentimentos, para a elaboração de conteúdos que visam gera-los, deve partir do ponto que ele se inicia por meio de estímulos externo que geram reações corporais e quando integrado ao nível cognitivo de compreensão, a razão, gera sentimentos baseados em vivências

atribuídas a eles, tanto positivos como negativos, que influem na nossa decisão de continuar ou não consumindo o conteúdo. Sendo assim é necessário considerar as emoções que podem ser estabelecidas, pelos consumidores em seu desenvolvimento para se criar um vínculo afetivo e positivo entre usuários e os produtos.

Associa-se os níveis emocionais de Norman (2004) ao resultado que se pretende alcançar com essa pesquisa, potencializar o ensino da arte por meio de recomendações para concepção de personagens para animações a fim de contribuir para a formação do indivíduo, identifica-se contribuições dos níveis apresentados, em seu desenvolvimento. Animações e seus personagens podem captar de imediato a atenção do educando, de forma imagética e auditiva, possibilitando trabalhar no ensino com conceitos de ludicidade a fim de gerar interesse pelo conteúdo abordado e promover uma identificação com os personagens, no nível visceral. Já o um nível comportamental nos embasa refletir como a animação pode cumprir com a função de potencializar o ensino. A compreensão e apreensão dos novos conceitos apresentados, pelos alunos atingiria o nível que se refere ao reflexivo.

Os quatro prazeres abordados por Jordan em toda a sua pesquisa, como isso influencia o consumidor a adquirir um produto/serviço e como está ligado às nossas questões morais e sociais. Ao associar sua explicação do prazer à arte-educação é possível afirmar que o aprendizado está atrelado diretamente à construção de sentido, o indivíduo só apreende o conhecimento se aquilo lhe proporcionar conexões com suas vivências pessoais, se lhe propiciar prazer. Segundo Jordan (2000, apud TONETTO; COSTA, 2011) o ser humano está sempre em busca de gratificação e sendo a arte-educação o ensino através daquilo que sentimos, faz-se assim coerente afirmar que conhecimento é também uma fonte de prazer, pois através dele podemos atingir a satisfação pessoal, atingimos diversos tipos de prazer como o social, ao nos identificarmos dentro de um grupo com aspectos e crenças similares às nossas; o prazer ideológico ao ter acesso a valores morais que nos regem, entre outros.

As perspectivas para fundamentar a ideia de um produto ser memorável proposta por Damazio (2013), fornecem subsídios que nos leva a discorrer que um produto audiovisual, como animações, com enfoque na arte-educação, abrange diversas das perspectivas propostas em seus relatos, como evocar sentimentos como descontração, leveza, cooperação, pertencimento,

superação, realização, competências e comprometimento e autoestima. Além disso o uso de animações no ensino pode colaborar para tornar as aulas mais divertidas e prazerosas.

### **3. ANIMAÇÕES APLICADAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE**

Com os avanços a cada dia mais expoentes da tecnologia, surge a necessidade de discutir as consequências e benefícios do uso de ferramentas tecnológicas na construção do conhecimento. O acesso à informação se popularizou, podendo ser consumida em qualquer lugar pela mobilidade que os aparelhos digitais proporcionam, possibilitando sua obtenção das formas mais variadas, seja por sites, repositórios, arquivos abertos disponíveis de modo online, etc. Todas essas possibilidades tornam a construção do conhecimento mais acessível, dinâmico e interativo.

Essa evolução no processo de concepção do saber tem gerado grandes impactos no sistema educacional, e na forma de aprendizagem, desafiando os modelos de ensino a se adaptar a essa nova realidade, pois se o modo como aprendemos se modificou esses novos aprendizes também.

Documentos oficiais como os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) recomendam o uso dessas tecnologias:

É indiscutível a necessidade crescente do uso de computadores pelos alunos como instrumento de aprendizagem escolar, para que possam estar atualizados em relação às novas tecnologias da informação e se instrumentalizam para as demandas sociais presentes e futuras." (BRASIL, 1998, p. 96)

A educação tida como tradicional foi por muito tempo baseada em textos e aulas excessivamente expositivas, centrada no professor tido como o único detentor do saber. Atualmente esse papel se modifica, pois, esses novos alunos detêm da informação tanto quanto o educador, e não absorvem mais o conteúdo de forma passiva, mas sim, interferindo na metodologia de ensino.

Dessa forma o ensino não deve mais ignorar a influência destes recursos na vida dos alunos e usá-los como aliados na construção do conhecimento, utilizando seus atributos pedagógicos e assim trazer consigo inúmeros benefícios para a educação, servindo tanto para aumentar a dinâmica em sala

de aula, quanto transformando as aulas mais atraentes, o que resulta numa aprendizagem mais significativa e motivadora.

O uso de toda uma gama de ferramentas dentro do contexto de sala de aula objetiva aumentar a motivação, tanto de professores quanto de alunos, já que possibilita uma interação diferenciada, mais constante, na medida em que amplia as possibilidades de contato entre educandos e educadores, não mais restrito apenas ao ambiente escolar (TEIXEIRA, 2011, p. 161).

O professor passa de transmissor a mediador entre o saber e o aluno, como explica Freire (2002, p. 25), quando escreve “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou sua construção”, com o intuito de criar no mesmo um pensamento crítico sobre o poder que esses recursos tecnológicos lhes proporciona no seu processo de aprendizagem. Além de equipara-se a linguagem dessa geração de alunos ávidos por conteúdo que já nasceram e cresceram em meio a estes recursos, chamados de “nativos digitais”, exemplificado por Prensky (2001):

Eles passaram a vida inteira cercados por e utilizando computadores, videogames, reprodutores de música digital, câmeras de vídeo, celulares, e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital. [...] Jogos de computador, e-mail, internet, celulares e mensagens instantâneas são partes integrais de suas vidas. (PRENSKY, 2001, p.1)

Sendo assim além de entender como está o ensino o atual é preciso também conhecer melhor qual o aluno de hoje e como se dá o processo de aprendizagem deles, seus interesses e motivações, a fim de se configurar uma educação participativa em que o conhecimento prévio da criança seja considerado e os mecanismos pensados para o ensino sejam estimulantes e convidativos, e que se aproximem das suas vivências, captando sua atenção e melhorando assim sua aprendizagem.

A questão relevante para os educadores nesse cenário, é como incorporar as novas tecnologias na educação, unindo conhecimentos pedagógicos de maneira interdisciplinar, e considerando o desenvolvimento cognitivo afetivo da criança, seus interesses e suas experiências. Segundo Sant’ Anna e Sant’ Anna (2004) para eleger um recurso como adequado deve-se:

Observar a realidade psicológica do educando, respeitar seu modo de ser, seu jeito de pensar, falar, comunicar, levar em consideração a faixa etária em que se encontra, serão fatores indispensáveis para uma adequada escolha do recurso didático (SANT’ANNA e SANT’ANNA, 2004. p.12).

Uma das ferramentas a se considerar e que atende essa necessidade é

o uso de animações no ensino, como recurso audiovisual que por sua vez pode contribuir para tornar o ensino mais atrativo e despertar o interesse dos educandos, ao mesmo tempo que os tornam mais participativos no processo de aprendizagem, tendo um caráter pedagógico, conforme Duran (2010):

A animação através de suas diversas tecnologias de veiculação fornece um aparato a mais para transmissão de dados conteúdos e saberes, aproximando os alunos do conhecimento por seus códigos e signos facilmente perceptível à medida que são abordados, trazendo ao alcance dos jovens, fatos e dados normalmente não percebidos por eles, mesmo já tendo a experiência de ver filmes de animação, seja na tela de cinema ou da TV. (DURAN,2010, p. 99)

Essa inserção deve ser pensada de modo que considere os níveis de aprendizagem dos estudantes, como se estabelece a relação do conteúdo com as animações e os elementos da mesma, sendo o professor mediador deste processo. Para tal é necessário compreender como essa relação ocorre e sobre a construção dessas animações e de seus elementos que serão os agentes transmissores do conteúdo.

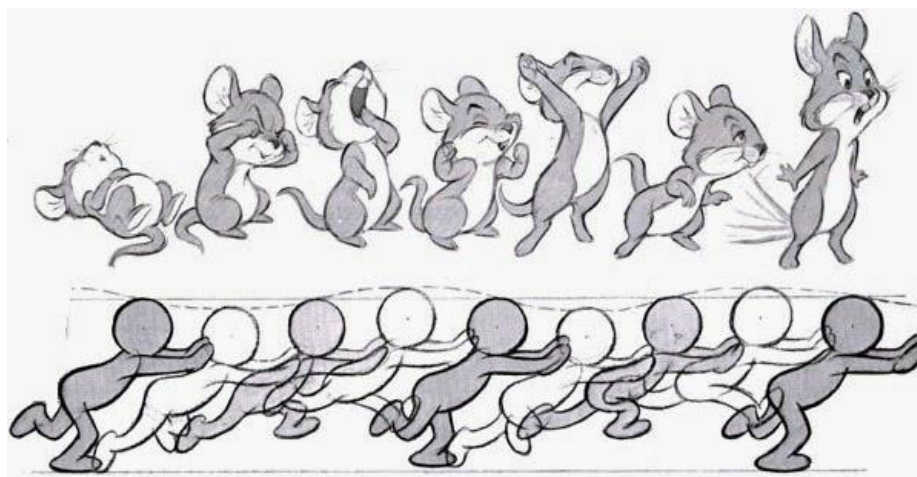
### **3.1. Uso de animação no ensino-aprendizagem**

Os alunos da geração “Y”, aqueles que nasceram em meio ao domínio da internet, tem o seu cotidiano repleto de estímulos audiovisuais, traduzidas em imagens em movimento, seja pelos seus aparelhos celulares ultra tecnológicos aos veículos de mídia informativa e de entretenimento. Ferramentas que se aproximem dessa linguagem tende a despertar o interesse e curiosidade desses aprendizes, sendo assim porque não utilizar animação? Fontanella (2005, p.346) sugere que a inserção da animação como recurso educacional no ensino permite ao aprendiz, redescobrir com sua fantasia e imaginação, além de aguçar sua curiosidade e criatividade.

Entendendo que a animação é um termo amplo e não existe um consenso de uma definição aos autores, em torno destes existem inúmeros questionamentos envolvendo seu conceito, novamente antes de tratarmos sobre o assunto sentimos a necessidade de trazer a definição que será abordado aqui nesta pesquisa.

Na definição de Barbosa *et al.* (2012, p.25), “A animação faz referência basicamente ao processo artístico manual ou computacional de criar a ilusão de

movimento contínuo através de imagens que, isoladamente são estáticas” num processo acelerado e sequenciado, podendo ser concebidos através de inúmeras técnicas e materiais que podem ser utilizados para concepção de um produto animado. Processo esse representado na imagem abaixo:



**Figura 1-Ilustração de um produto animado.**

Fonte: Google Imagens

A animação do ponto de vista da representação imagética de um produto animado, tem sido referenciada no ensino como uma ferramenta de entretenimento e distração, descartando todo o seu potencial na transmissão de conteúdo de forma lúdica e contextualizada, com funções que capacita a abordagem a qualquer tema de forma instrutiva, sendo atributos importante para a melhoria da aprendizagem. Conforme defende Fiscarelli (2009) quando diz que:

A animação tem se configurado como uma possibilidade promissora no processo de ensino-aprendizagem por ser um recurso capaz de facilitar a demonstração de processos, a visualização temporal de um dado evento, a exposição de fenômenos raros, complexos ou perigosos e também para melhorar a capacidade de abstração do aluno. (FISCARELLI, S. H, 2009, p.02)

Ainda devemos considerar o encantamento e interesse que elas despertam naqueles que vêm, bem como o auxílio na apresentação de informações, devido aos seus recursos textuais, imagéticos, sonoros e simbólicos, que contribuem para a ilustração destes conteúdos e melhor assimilação dos mesmos, tornando as aulas mais agradáveis e prazerosas para professores e alunos, o que potencializa o seu caráter pedagógico.

Toda essa contribuição ou eficácia da animação no ensino ante os outros

recursos de aprendizado, ainda é cercada de questionamentos e incertezas. No entanto, não há como ignorar o aproveitamento dos novos recursos providos das tecnologias e das comunicações sociais enquanto tecnologias pedagógicas e auxiliares no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, existem estudos onde estabelecem parâmetros que norteiam na produção de animações destinadas ao ensino, destacando-se aqui os estudos de Lowe (2001) e Weiss *et al* (2002) com a teoria do fluxo e a natureza da animação, discorridos a seguir:

### **3.1.1. Motivação para o aprendizado**

A motivação é um conjunto de fatores que determinam a conduta de um indivíduo, ela impulsiona os indivíduos a se manterem focados em suas metas e esforçados para que seus objetivos sejam atingidos. O aprendizado é um processo que depende de experiências, onde primeiro damos um sentido a algo, em seguida transformando-o em símbolo, e então atribuímos um significado. A motivação é um dos fatores mais importantes no aprendizado, pois influenciam no envolvimento dos alunos com as disciplinas, o que é essencial para essa construção do conhecimento.

Malone e Lepper (1987) abordam essa perspectiva da motivação em seu estudo sobre a teoria do fluxo e taxonomia e elaboram um conjunto de diretrizes que podem ser consideradas na construção de jogos ou produtos animados educacionais, que tenham como principal objetivo a motivação do aluno. Sendo elas respectivamente: o desafio, a fantasia, a curiosidade e o controle. Considerando que essas diretrizes podem se aplicar tanto no desenvolvimento de animação e quanto jogos, cabe salientar aqui, que só serão discorridas na presente pesquisa as diretrizes que podem ser aplicadas no desenvolvimento de animações.

- **O desafio**

No ensino, exercícios para praticar os conhecimentos adquiridos também podem ser representados por meio de animações, considerando esta diretriz. Porém ela orienta que as atividades não devem ser muito fáceis e nem impossíveis de serem realizadas, deve-se haver um grau intermediário de

dificuldade para que se tornem mais interessantes para os alunos. Isso se refere a incluir no processo de prática a inserção de metas, feedback imediatos, objetivos claros e precisos, geração de incertezas e novidades, e necessidade de autorrealização e autoestima pela finalização da tarefa.

- **A fantasia**

Esse elemento é um dos mais importantes dentre as diretrizes e contribui de forma significativa para motivação. Se referem a utilização de personagens e cenários atraentes, apelos emocionais e afetivos, metáforas e analogias de modo a despertar interesse e reconhecimento dos estudantes.

- **A curiosidade**

Esta pode ser explorada em uma animação através da construção da narrativa, informações e linguagem de apresentação das imagens. Sendo dividida em curiosidade sensorial, associada ao apelo visual e estético; e cognitiva ligada ao processamento cognitivo, e a capacidade de manter o indivíduo motivado.

Além dessas diretrizes os autores Malone e Lepper (1987), também elaboram requisitos para que estas possam ser alcançadas, abordados da seguinte forma:

A Inserção de desafios onde atividades devem conter um certo grau de dificuldade ou dispor de um ambiente em que os estudantes possam contribuir no conteúdo que está sendo abordado, sendo este é um importante recurso para elevar o envolvimento dos alunos nas atividades.

Deve-se apresentar objetivos claros, facilitando a compreensão das intenções da tarefa, caso contrário os alunos podem perder o interesse pelo assunto e a atividade. Além de oferecer feedback das assimilações para que eles sintam segurança na absorção do conhecimento e assim possam cumprir essas tarefas, auxiliando na elaboração das mesmas.

O apelo emocional pode ser alcançado através da introdução de narrativas, personagens atraentes, e conteúdo de forma contextualizada, a fim de envolver os alunos por meio do seu apelo visual e cognitivo (referente ao ambiente físico e estético da animação). Este apelo é gerado ainda pelo processamento cognitivo da informação, obtido por meio da utilização de

analogias, metáforas, figuras de linguagem e exemplos elucidativos para auxiliar no entendimento informação.

Outro requisito de destaque é a parte sensorial da curiosidade, que se refere a percepção estética e visual aplicada na informação transmitida pela animação, ou seja, o padrão estético utilizado para atrair e motivar os alunos. E por fim a imersão dos alunos nas atividades, exercidos através da aplicação de todas diretrizes citadas acima, de forma a obter o engajamento, interesse e atenção dos mesmos.

### **3.1.2. Natureza da animação**

A natureza da animação se refere aos inúmeros propósitos e características que devem ser levados em consideração na construção de um produto animado, considerando a relação entre a sua estética e forma de abordagem do conteúdo. Autores como Weiss, Knowlton e Morrison (2002) em seus estudos fornecem algumas diretrizes para este fim, dividindo sua investigação em três partes distintas: a relação entre animação e imagem estática, os propósitos inerentes da animação e a natureza física da animação, nos quais discorreremos a seguir.

#### **a. Relação entre animação e a imagem estática**

Para compreender melhor a natureza de uma animação, é preciso ter clareza nas diferenças existentes entre a representação gráfica de um conteúdo, seja uma imagem ou um gráfico, de forma estática e animada. Ambas podem ser utilizadas para os mesmos fins, no ensino neste caso, devido ao fato de possuírem as mesmas características, pelas suas capacidades de ilustração e por serem compostas pelos mesmos elementos. No entanto, a animação tem vantagem sob a imagem estática, na capacidade de ilustrar movimento e essa representação é constituída em sua maioria, de modo audiovisual, no que a depender do conteúdo ao qual será ilustrado, a composição sonora atribuída ao movimento pode-se contribuir de forma mais efetiva para sua assimilação. Como aponta Weiss, Knowlton e Morrison (2002), sobre a vantagem desse recurso da

animação pelo fato de que os humanos processam as informações por dois canais diferentes, o visual e o auditivo, e a mesma pode trabalhar com ambos.

Lowe (2001) ainda aponta vantagens do modo animado sob o estático, pela ótica dos aspectos cognitivos que podem ser atribuídos a essa relação, o que pode contribuir para obter melhores resultados no processo de aprendizagem. Algumas das vantagens citadas por ele são:

1. Mais informativa pois mostram mais sobre o assunto do que a imagem estática;
2. Mais próxima das características do assunto real pois seus aspectos dinâmicos podem se encaixar melhor para ilustrar a situação referenciada;
3. Mais explícita, pois os conteúdos podem ser explicados detalhadamente para o espectador;
4. Mais explicativas por que podem fornecer múltiplas perspectivas visuais e conceituais sobre o assunto abordado;
5. Mais claros pois ao contrário da imagem estática, a animação não requer vários símbolos (como seta, linhas pontilhadas e afins) para transmitir os conteúdos, devido ao fato de que os educandos não precisam decodificar também os símbolos para compreender o assunto. (LOWE 2001, pág.2<sup>1</sup>)

## **b. Os propósitos inerentes a animação**

Neste contexto, ainda da natureza da animação, torna-se relevante considerar outros elementos ao se elaborar uma animação para uso no processo de ensino-aprendizagem como finalidades específicas que podem ser atribuídas a um produto animado, que serão discorridas a seguir.

- **Função estética**

Uma animação pode ter o propósito unicamente estético, quando seu objetivo for apenas atrair a atenção dos educandos, pois seus efeitos podem deslumbrar e impressionar os mesmos, captando sua atenção. Porém essa função deve ser atribuída com um certo cuidado, pois pode-se obter um efeito reverso, tendo em vista que esta é capaz de distraí-los. Portanto sua atribuição deve ser feita de forma a beneficiar a transmissão do conteúdo, pois temáticas que apresentem uma certa resistência aos alunos, ilustradas com este recurso podem facilitar para obter sua atenção.

---

<sup>1</sup> Traduzido pelos autores

- **Capturar atenção**

Esta função está muito ligada a anterior, da estética, e é obtida principalmente pela possibilidade nas animações de se utilizar diversos recursos dentro do campo audiovisual. E essas possibilidades, para o uso no ensino, permitem direcionar a atenção do aluno para pontos mais relevantes do conteúdo transmitido, mantendo-o interessado pelo encantamento que esses atributos da animação podem gerar.

- **Função motivacional**

A animação pode ser utilizada como feedback atrativos para prender a atenção e motivar os educandos, envolvendo-os nas atividades.

- **Função de apresentação**

As animações podem ajudar a apresentar conceitos, regras ou passos de um procedimento, este é um dos usos mais comuns das mesmas no ensino. A prática delas para apresentação torna-se mais útil quando usadas para explicar processos e/ou conceitos altamente abstratos, podendo demonstrar o conteúdo de forma mais detalhada por meio da sua ilustração em movimento, sendo mais eficiente que os demais meios utilizados para o mesmo fim.

- **Função de clarificação**

Essa está associada ao atributo de apresentação da animação, por proporcionar o entendimento conceitual de um determinado tema sem precisar introduzir uma nova informação, a exemplo de como ocorre a fecundação, esse processo de forma animada pode gerar maior clareza na assimilação desse conteúdo, o que contribui para explicação de conceitos de nível abstrato.

### **c. Natureza física da animação**

Estruturas de superfície, como cores e texturas, são consideradas como a natureza física da animação, desempenham papéis significativos na compreensão de uma informação, principalmente quando considerado os valores sociais e culturais a um atribuído e já consolidado. Para representar por exemplos alguns conteúdos relacionados às artes e história, deve-se ter cuidado com esses valores.

Essa natureza também se relaciona com o nível de fidelidade e realismo das animações, se distinguindo em fidelidade física e funcional. A física refere-se ao quão próximo a ela pode chegar a representação do real. Enquanto a funcional remete ao quanto a animação se comporta como objeto real. Há ainda a preocupação no momento de projetar uma animação com o tipo de ilustração a ser empregado, se de forma mais realista ou estilizado, isso depende do conteúdo a ser ilustrado, pois este vai influenciar na exposição e compreensão da temática.

### **3.2. Elementos de uma animação**

A animação possui sua própria linguagem com princípios fundamentados na construção estética da observação do movimento, e compreendida como uma forma de arte, a exemplo do desenho/pintura, possui diversas técnicas de produção. Sendo configurada uma linguagem numa espécie de arte expressiva, que pode ser classificada como uma técnica de representação baseada no uso de tecnologias e na capacidade representativa de seu produtor.

Neste sentido, para a construção de uma animação se considera alguns elementos como princípios, esses, determinados ao longo da história por nomes como Emile Cohl, Otto Messner e Walter Disney utilizada para transmitir uma ideia, muito além da mera aplicação de uma técnica. Esses princípios podem ser divididos por tema, por ser referente a aspectos diferentes da construção de uma animação, sendo esses: criação de personagens, que diz respeito às características do personagem animado, suas qualidades, aparência e etc. Movimentação, como nome diz é a relação de movimento impregnado ao personagem seja dele com o cenário ou a aceleração e desaceleração para dar ênfase a ação na tela. Linguagem, traduzida pelo enquadramento e atributos de exagero, antecipação e elasticidade. Ambientação, referente ao cenário e sonorização. A técnica aplicada na elaboração da animação, seja animação direta onde os desenhos são construídos de forma sequencial, de forma cronológica com os acontecimentos e de modo pose a pose (*stop motion*), onde

é possível se planejar a ação desenhando quadro-chaves, que permite grande controle de tempo.

### **3.2.1. Concepção Personagens**

Dentre esses diversos elementos que compõem uma animação, um dos mais importantes no seu desenvolvimento é a parte concepção de personagens, pois estes serão os atores principais na transmissão da informação, dando vida a sua narrativa. Portanto, todas as características atribuídas a estes, como seus traços físicos, devem ser pensados de forma a beneficiar a narrativa mostrando aos espectadores quem são.

Como o objetivo de qualquer animação é informar por meio do movimento ou contar uma história, para que isso ocorra o espectador precisa se sentir atraído a receber essa narrativa, que ela desperte sua atenção, um dos principais elementos responsáveis por isso são os personagens dela. Neste sentido, sua concepção estabelece primeiramente a identidade, pelas suas características de personalidade, em seguida dá forma a ela por meio de suas características físicas.

Em sua pesquisa sobre animações para o ensino Alves (2012, p.156) questiona a um grupo de alunos quais elementos eles mais gostam em uma animação, o resultado foi o seguinte: 94% prefere os personagens presentes na animação, 81% exaltou o cenário e a história, 63% destacaram a fantasia proporcionada por novos mundos, ficando evidente o peso da questão estética presente nessa linguagem.

Neste processo de concepção de personagens alguns aspectos se mostram muito importantes para um bom desenvolvimento do mesmo, entendendo que sua representação influencia diretamente na compreensão da mensagem. Tendo como canal para expressar suas emoções, a postura e linguagem corporal, e o seu rosto como principal. Além desses, sua silhueta é mais um elemento eficaz para comunicar suas emoções e personalidade.

Donald Norman (2004) em suas pesquisas sobre os três níveis de processamento cerebral o, visceral, comportamental e reflexivo, afirma que uma

das primeiras reações causadas por um produto acontece no primeiro nível, o visceral, e é gerada pela sua aparência, essa reação faz julgamentos rápidos do que é bom e o que é ruim, seguro ou perigoso, e envia para cérebro. Aplicando essa afirmativa ao processo de criação de personagens e a forma final deste, demonstra-se a importância da aparência para as emoções que a mesma podem causar num indivíduo.

Esse entendimento nos conduz a verificar como podemos aplicar formas aos *concept* que estão sendo elaborados que causem julgamento positivos, para isso é necessário entender o modo que essas formas são constituídas.

Segundo Ekström (2013) para validar a legibilidade, ou sua compreensão tal como ela é, de um personagem, a mensagem visual deve ser clara e eficaz. Sua forma geral deve falar muito sobre sua personalidade, pois é a primeira informação visualmente transmitida. Desse modo, alguns princípios em relação a construção das formas aplicadas na sua representação gráfica devem ser estudados.

Os formatos circulares, como círculos e curvas são muito recorrentes nos personagens que demonstram ser amigáveis, por essas formas serem consideradas mais suaves, e não possuem cantos afiados e perigosos, e te por natureza uma tendência a ser suave e inofensivo, tornando os personagens mais agradáveis.

Já os quadrados com linhas retas verticais ou horizontais, comunicam força, estabilidade e confiança. Dentro da animação são utilizados para retratar personagens confiáveis como super-heróis.

Enquanto triângulos com linhas angulares e diagonais são utilizados para representar os vilões, pois parecem maliciosos, sinistros e se comunicam com maior agressão. Sua forma é oposta aos círculos, sendo mais usados nos antagonistas.

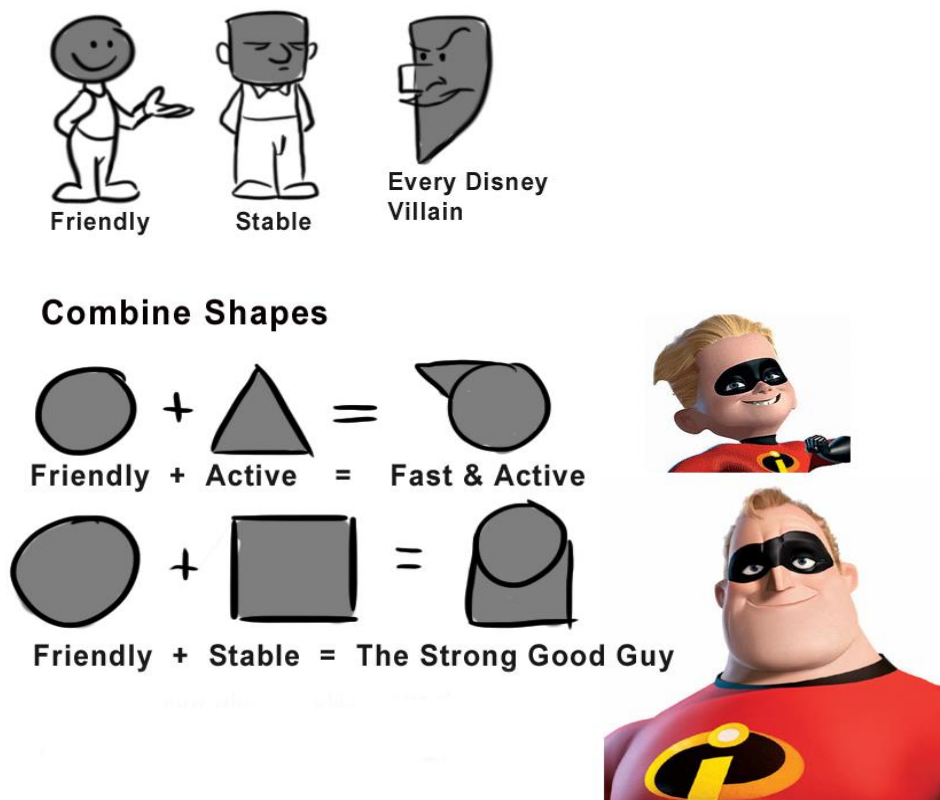
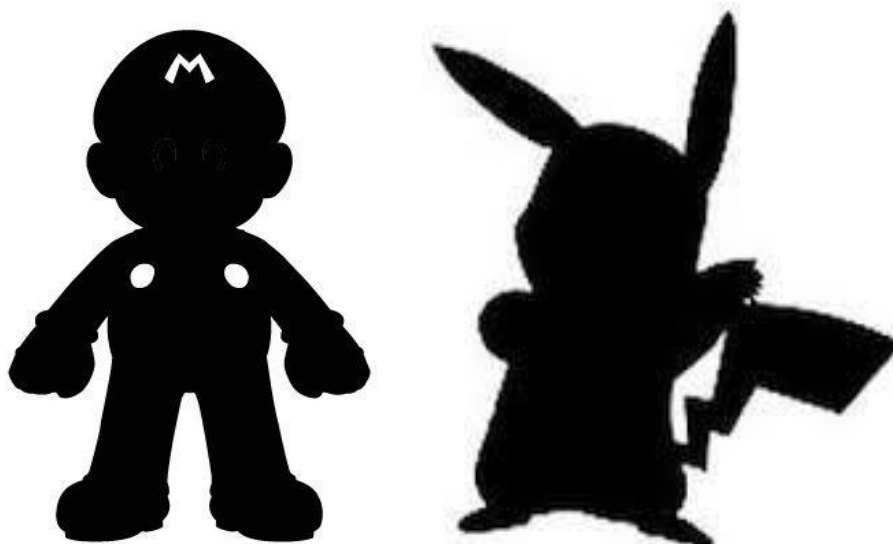


Figura 2: Explicação de uso e combinação de formas na identidade visual de um personagem  
Fonte: Blog FloobyNooby<sup>2</sup>

A comunicação instintiva das formas faz delas uma ferramenta muito poderosa no processo de concept de um personagem, o contraste dessa ferramenta com a proporção criará personagens e formas facilmente distinguíveis, interesse visual ao mesmo tempo em que revela algo sobre a sua personalidade, a chave para comunicar uma ideia básica. Os personagens mais famosos têm silhuetas muito distintas que são fáceis de ler e não os tornam inconfundíveis, como representado abaixo:

<sup>2</sup> <http://floobynooby.blogspot.com.br/2013/12/the-cinematography-of-incredibles-part-2.html> < acessado em maio de 2017 >



**Figura 3: Ilustração de silhueta de personagens**

Fonte: Google Imagens

Quanto ao estilo dos personagens pode variar de estilo entre realismo, estilizado e abstrato. Essa variação ocorre de acordo com o conteúdo que será apresentado, onde pode ser necessário sua maior aproximação com a realidade ou apresenta-la de forma mais lúdica, podendo imprimir um estilo estilizado. Este traço estilizado permite uma exploração maior da criatividade, como formas e proporções que poderão ser alteradas de infinitos modos, especialmente úteis para criar vários personagens baseados em humanos, respeitando os limites de semelhança entre o *concept* com um indivíduo real. Exemplificados nas silhuetas da figura a seguir, uma com proporções mais próximas do realista e outra mais estilizada:



**Figura 4: Comparação de estilos de ilustrações**

Fonte: Google Imagens

O caminho a seguir para conceber um personagem, são diversos, inclusive cada profissional pode estabelecer sua metodologia, não existe uma forma definida. O que pode influenciar no percurso a ser seguido é os tipos de mídias no qual este concept será veiculado, pois para cada uma delas requer características específicas desses personagens, a fim de cumprirem determinados requisitos referente a sua adequação às mesmas. No entanto, podemos observar no processo de concepção de personagem três etapas básicas, estabelecidas por Ekström (2013): pesquisa, concept e design final.



**Figura 5: Processo de *concept* de personagens**

Fonte: Autoria própria

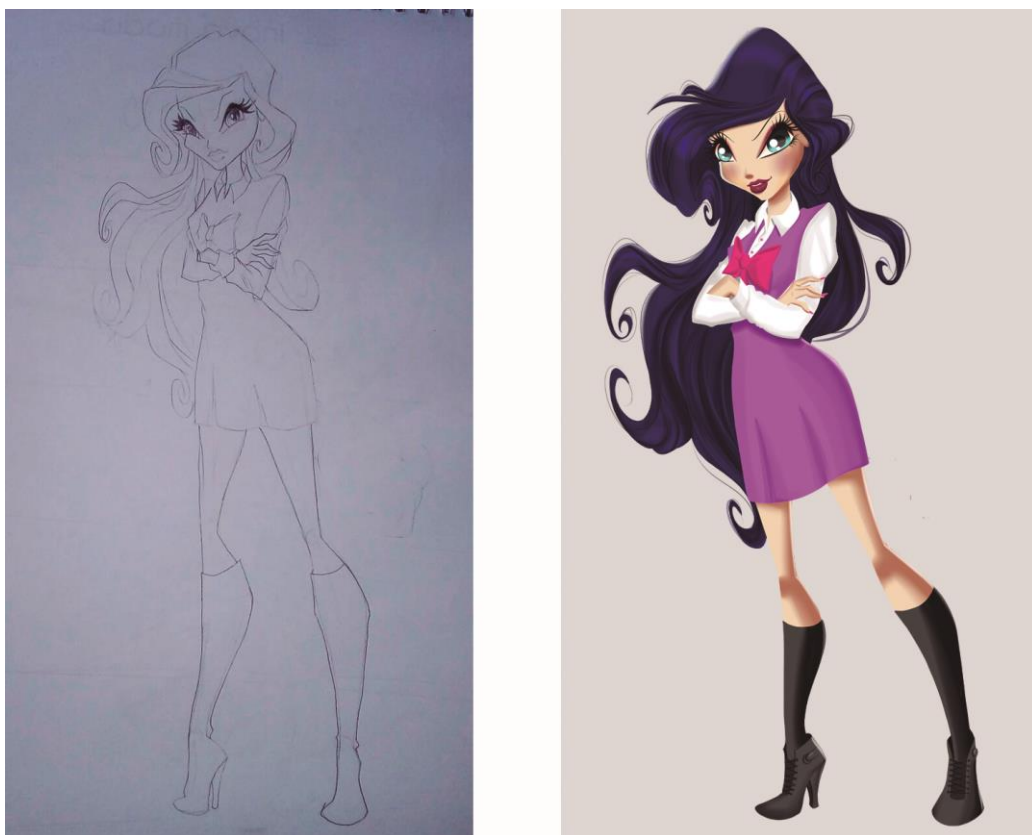
A fase de pesquisa é a etapa onde se conhece e entende o personagem antes de passar para papel sua representação visual, onde também são procuradas referências visuais que ajudarão no desenvolvimento dos mesmos. Autores como Perry e DeMaria (2009 apud TAKAHASHI e ANDREO, 2011), elaboraram algumas perguntas que podem ajudar nessa delimitação do perfil a ser construído, citadas a seguir:

- O papel do personagem (ex: herói, vilão, vítima e etc);
- Idade, sexo, etnia, status econômico e social, estado civil e nome.
- Profissão;
- A situação (quais os eventos que levaram o personagem ao presente momento);
- Objetivos (o que o personagem quer ou pensa que quer?);
- Arco (como o personagem muda com o decorrer da história?);
- Falhas e limitações;
- Força pessoal;
- Emoções básicas (estado de espírito, temperamento);
- Peculiaridades (o personagem possui alguma peculiaridade?);
- Manias (ex: roer unhas, mexer no cabelo constantemente, evitar contato visual e etc.);

- Medos (o que personagem teme?);
- Atividades e hobbies;
- Animais de estimação (o personagem possui ou gosta de animais?);
- Preferências (ex: comida, música e etc.);
- Sexualidade (quais as preferências sexuais?);
- Viagem (como o personagem viaja/se desloca?);
- Habilidades (possui habilidades ou poderes especiais?);
- Administração do stress (como se comporta em situações estressantes?);
- O lado espiritual (quais as crenças espirituais ou religiosas?);
- Relação com outros personagens;
- Descrições físicas e mudanças;
- Humor (o personagem é engraçado?). (PERRY; DEMARIA, 2009 apud TAKAHASHI e ANDREO, 2011, pág. 5)

Após a fase de pesquisa e reunião das referências é hora de começar a desenvolver o conceito e tomar as decisões sobre o design do personagem, nesta etapa serão desenvolvidas as características e traços específicos dos mesmos, que transmitem sua personalidade como: forma, pose, silhueta, indumentária, detalhes específicos, rosto e expressões.

E por fim, o *concept* final que normalmente será desenvolvido com auxílio de um programa de computador próprio para ilustrações, no qual serão desenhados ou vetorizados a partir dos esboços, criando uma versão limpa deles, onde serão coloridos também com o auxílio de programas e gerado a arte-final, este pronto para serem animados. Resultado exemplificado abaixo:



**Figura 6: Comparação do esboço a arte-final**  
Fonte: Autoria própria

### **3.3. Contribuições do uso de animações e seus personagens ao ensino da arte**

Assim como a arte-educação, a animação pode contribuir para formação do indivíduo, na assimilação de valores morais e sociais, desenvolvimento da personalidade por meio de sua linguagem, pois os jovens tendem a se assemelhar-se aos personagens da mesma a qual se identificam, absorvendo características dos mesmos devido sua influência no cotidiano dos jovens, influência esta que pode ser vista como algo negativo, mas não se for utilizada em a favor da educação como estímulo pedagógico.

[...] os jovens estabelecem padrões de comportamento, grupos sociais, valores morais e estéticos, ao qual incorporam em suas vidas. Influenciados pela mídia, muitas vezes os jovens buscam assemelhar-se as 'stars' do momento, copiando suas roupas, modos de falar, etc, (DURAN, 2010, p. 103)

Tendo em vista que este projeto tem como principal eixo a arte-

educação, dentre os tantos recursos digitais disponíveis escolhemos a trabalhar com a animação e seus personagens, que por sua vez, está atrelada a artes audiovisuais. A animação por meio dos seus recursos, pode ser usada em qualquer disciplina, e em diversas situações, dependendo do motivo qual se está construindo um produto animado, seja para ilustrar um conteúdo para melhor assimilação, motivacional, para alavancar um maior engajamento dos alunos ou captar sua atenção focando-a em pontos importantes do conteúdo, recursos estes que podem ser aplicados no ensino da arte.

O percurso de construção de qualquer recurso para o ensino devem ser constituído por meio de conhecimentos interdisciplinar dos profissionais envolvidos, contemplando as orientações transcritas pelo Parâmetro Curricular Nacional (1998, p.96) onde afirma que quando a seleção e concepção dos recursos educacionais é feita com o auxílio das pessoas envolvidas em todo o processo, desde a ideia a sua aplicação, cria-se uma oportunidade de potencializar o seu uso tendo a certeza da melhor escolha dentre a vasta gama de recursos didáticos existentes, os mais adequados à sua proposta de ensino. Desse modo, os elementos da animação devem seguir a mesma referência.

O personagem de uma animação tido como um dos elementos preferidos pelos seus espectadores, cumprem com a função de transmitir os conteúdos de modo dinâmico o que tende a facilitar sua assimilação e desperta o interesse do educando por seu papel interativo. Essa contribuição torna o personagem um importante veículo de informação, por além de ser um narrador de conteúdos didáticos da animação, nesse estudo direcionados a arte-educação, traz também consigo atributos que por si só se tornam conteúdos, como a sua identidade, raça e etnia intrínsecos a representação gráfica dele.

## **4. CATEGORIZAÇÃO ÉTNICO-RACIAL BRASILEIRA APLICADA A CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS PARA O ENSINO**

Com o avanço crescente das discussões acerca de raça e identidade na sociedade brasileira na última década, faz-se necessário um entendimento maior destes conceitos, a fim de elucidar a importância da inclusão de uma educação das relações étnico-raciais no Brasil que busca por uma igualdade e unificação social.

As diferentes descendências populacionais fazem do Brasil um país ímpar, se tratando de nação brasileira, é possível afirmar que existe um multiculturalismo e diversidade étnica construído pelos anos de dominação colonial e mistura dos povos oriundos da escravidão, de imigração e nativos brasileiros.

### **4.1. Conceitos de identidade, raça e etnia**

O conceito de identidade pode ser definido como o conjunto de saberes que um indivíduo possui sobre si mesmo e sobre aquilo que ele julga significativo, porém a identidade é construída socialmente, no qual é traduzido seu gênero, nacionalidade e classe social. Ela pode ser transformada, de acordo com as relações ao qual o indivíduo se expõe, ou seja, o papel que cada indivíduo assume na sociedade é também definido pelo comportamento daqueles que o cercam e depende daquilo em que vivenciam ao longo de suas vidas.

Segundo Castells (1999):

No que diz respeito a atores sociais, entendo por identidade o processo de construção de identidade com base em atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(is) prevalece(m) sobre outras fontes de significado. Para um determinado indivíduo ou ainda um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas. No entanto, essa pluralidade é fonte de tensão e contradição tanto na auto-representação quanto na ação social. (CASTELLS, 1999, apud KAJIMOTO; GERBASI; CAVALCANTE, 2014, p. 5).

Hall (2006) expõe a existência de três concepções de identidade que são definidos a partir do sujeito do iluminismo, do sujeito sociológico e do sujeito pós-moderno, no qual em suas divagações ele descreve o iluminista como sendo o

sujeito centrado em si, com a personalidade desenvolvida a partir do momento do seu nascimento e no decorrer da vida, mas sem alterá-la em sua essência.

O sujeito sociológico trava a discussão em que o meio interfere no ser, ou seja, a sua identidade não está inteiramente focada em si mesmo, mas também na construção de suas relações interpessoais, este sujeito tem seu núcleo ou "eu" interior assim como no sujeito do iluminismo, mas para além disso sua identidade é formada e modificada no decorrer de sua existência por fatores externos e interação com a sociedade em que está inserido.

O sujeito pós-moderno é definido quase que por uma simbiose do sujeito do iluminismo com o sujeito sociológico, pois ele não tem apenas uma identidade, mas múltiplas que não se apresentam de forma fixa ou permanente e podendo alterá-la de acordo com os sistemas culturais que nos rodeiam, sendo assim temos distintas identidades que podem ser contraditórias, mas que ainda assim fazem parte da narrativa deste eu interior que vai se ajustando à realidade dessa identidade de acordo com a direção tomada, este último sujeito reitera a concepção de identidade de Castells (1999) no que se refere a múltiplas identidades.

Hall (2006) completa que:

A identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo "imaginário" ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre "em processo", sempre "sendo formada". As partes "femininas" do eu masculino, por exemplo, que são negadas, permanecem com ele e encontram expressão inconsciente em muitas formas não reconhecidas, na vida adulta. Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é "preenchida" a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. Psicanaliticamente, nós continuamos buscando a "identidade" e construindo biografias que tecem as diferentes partes de nossos eus divididos numa unidade porque procuramos recapturar esse prazer fantasiado da plenitude. (HALL, 2006, p. 38)

O autor ressalta também sobre a identidade cultural do indivíduo como sendo definida a partir de sua nacionalidade.

No mundo moderno, as culturas nacionais em que nascemos se constituem em uma das principais fontes de identidade cultural. Ao nos definirmos, algumas vezes dizemos que somos ingleses ou galeses ou indianos ou jamaicanos. Obviamente, ao fazer isso estamos falando de

forma metafórica. Essas identidades não estão literalmente impressas em nossos genes. Entretanto, nós efetivamente pensamos nelas como se fossem parte de nossa natureza essencial. (HALL, 2006, p. 47)

Ele afirma ainda que a identificação da nacionalidade do indivíduo tem o objetivo de centralizá-lo numa única identidade cultural, mas questionando também outros aspectos que norteiam o senso de nacionalidade, pois analisando o processo histórico é possível perceber que a grande parte das nações provém de culturas distintas que foram unificadas pelo processo de dominação.

[...] não importa quão diferentes seus membros possam ser em termos de classe, gênero ou raça, uma cultura nacional busca unificá-los numa identidade cultural, para representá-los todos como pertencendo à mesma e grande família nacional. Mas seria a identidade nacional uma identidade unificadora desse tipo, uma identidade que anula e subordina a diferença cultural?

Essa ideia está sujeita à dúvida, por várias razões. Uma cultura nacional nunca foi um simples ponto de lealdade, união e identificação simbólica. Ela é também uma estrutura de poder cultural. (HALL, 2006, p. 59)

Segundo Hall (2006) “ao invés de pensar as culturas nacionais como unificadas devemos pensá-las como constituindo um dispositivo discursivo que representa a diferença como unidade ou identidade”. Para isso tratamos da etnia de um povo, levando em consideração suas diferentes características tanto culturais quanto fenotípicas, mas não esquecendo que se tratando de qualquer nação que seja, todas sem nenhuma exceção são híbridas étnico-racial e culturalmente.

Ao se tratar dos conceitos de raça e etnia é comum presumir que sejam sinônimos um do outro, principalmente pelo fato de estarem sempre associados, porém existe uma grande diferença entre os dois termos, no qual são definidos desde características fenotípicas a características culturais. Para compreender melhor essa diferença terminológica é necessário saber qual a definição de cada um.

O conceito de raça nasce da necessidade de classificar biologicamente as espécies sendo aplicado aos subgrupos de uma determinada espécie, definindo assim características que são levadas por seu genoma. Apesar desse conceito não se aplicar biologicamente aos seres humanos, pois a raça humana é apenas uma, é possível através do senso construído socialmente diferenciar as características morfológicas de grupos étnicos, definindo tom de pele,

tamanho e formato do crânio, tipo de cabelo, traços físicos pertencentes a determinados grupos de determinadas regiões do nosso planeta.

Fazendo uma análise etimológica da palavra raça que vem conceituada na palavra italiana *razza* que, por conseguinte vem do latim *ratio*, significa sorte, categoria, espécie.

O Novo Dicionário Aurélio define o significado da palavra raça como:

Raça [Do it Razza.] **1.** Conjunto de indivíduos cujos caracteres somáticos, tais como a cor da pele, a conformação do crânio e do rosto, o tipo de cabelo etc, são semelhantes e se transmitem por hereditariedade, embora variem de indivíduo para indivíduo. **2.** O conjunto de ascendentes e descendentes de uma família, uma tribo ou um povo que se origina de um tronco comum. **3.** Ascendência, origem, estirpe, casta. **4.** Descendência, progênie, geração. (FERREIRA, 1986, p. 1442)

Hall (2006) completa que a classificação racial humana se restringe unicamente ao fator ideológico, não podendo ser categorizada biológica ou geneticamente, sendo assim não tendo validação científica ao ser usada para distinguir um povo do outro.

A raça é uma categoria discursiva e não uma categoria biológica. Isto é, ela é a categoria organizadora daquelas formas de falar, daqueles sistemas de representação e práticas sociais (discursos) que utilizam um conjunto frouxo, frequentemente pouco específico, de diferenças em termos de características físicas — cor da pele, textura do cabelo, características físicas e corporais, etc. — como marcas simbólicas, a fim de diferenciar socialmente um grupo de outro. (HALL, 2006, p. 63)

Já o conceito de etnia provém de fatores culturais de um determinado grupo, como sua origem, religião, tradições e idioma, além de levar também em consideração características fenotípicas.

É possível num único território existir indivíduos de diferentes etnias, usando o Brasil como exemplo disso, podemos definir grupos étnicos que vão desde a etnia nipônica aos afrodescendentes. Isso se dá pela miscigenação do povo brasileiro que tem origem europeia, africana, asiática etc.

A palavra etnia provém do grego *ethnos* que significa gente ou nação estrangeira, que tem os mesmos *ethos* que é também uma palavra de origem grega que significa caráter moral, e é usada para descrever o conjunto de hábitos ou crenças que definem uma comunidade ou nação, sendo as relações

humanas, que se misturam com a sociedade e para a natureza, tendo os mesmos costumes, origem, cultura etc.

O Novo Dicionário Aurélio define que a palavra etnia é “[De etn(o) + ia.] Grupo biológico e culturalmente homogêneo.” (FERREIRA, 1986, p. 733)

#### 4.2. Classificação étnico-racial da população brasileira segundo o IBGE

O Brasil é um país conhecido pela sua multiplicidade étnico-racial, isso se dá pela grande miscigenação de sua população, onde existe a mistura dos nativos brasileiros com os colonizadores, os escravos e mais tarde na história do Brasil os imigrantes asiáticos. Para compreender melhor essa mistura é necessário fazer a classificação étnico-racial dos povos que compõem a população brasileira, essa classificação é feita pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) que define um sistema classificatório de cor ou raça, intitulado “Características Étnico-raciais da População - um estudo das categorias de classificação de cor ou raça”, no qual apresenta dados obtidos em pesquisa realizada em 2008 e permite ter uma panorama sobre o debate de políticas de ação afirmativa e promoção da igualdade da população brasileira.

Alguns dos principais objetivos da pesquisa era ampliar a compreensão das categorias nas estatísticas oficiais em relação às questões étnico-raciais, construir uma base de conhecimento popular que amparasse os estudos e análises sobre questões raciais, fazer o levantamento de denominações de cor, raça e etnia de forma que contemplasse as diversidades étnicas da população, levando em consideração o regionalismo e suas diversidades e, por fim, ter uma verificação sobre os níveis de instrução e posição social dos entrevistados com relação aos seus pais segundo os grupos de cor ou raça.

Durante o levantamento estatístico do censo de 2008 o IBGE definiu que a população brasileira é dividida em 5 cores/raças:

- **Branca** - Compreende os indivíduos de descendência racial e étnica europeia;
- **Preta** - Compreende os indivíduos de descendência racial e étnica africana;

- **Amarela** - Compreende os indivíduos de descendência racial e étnica asiática;
- **Parda** - Compreende os indivíduos de descendência racial e étnica miscigenado entre africano, europeu e indígena;
- **Indígena** - Compreende os indivíduos de descendência racial e étnica dos nativos brasileiros.

A pesquisa foi realizada com pessoas a partir de 15 anos de idade, residentes em domicílios particulares nos estados do Amazonas, Paraíba, São Paulo, Rio Grande do Sul, Mato Grosso e Distrito Federal. A escolha desses estados foi baseada em critérios de representação étnico-racial e também devido a fatores logístico e operacional. Foram deixados de lado estados com grande representação da população negra e parda, como Bahia e Rio de Janeiro. Levaram em consideração as variáveis de gênero, idade, escolaridade e rendimento domiciliar.

O censo foi realizado com os métodos de identificação da pertença racial de auto-atribuição e de heteroatribuição (tipo de classificação para definir os grupos raciais a ser atribuído a um indivíduo), ou seja, além da auto-atribuição é questionado aos parentes (geralmente pai ou mãe) sobre qual cor/raça ele atribui ao entrevistado, a partir disso são construídas tabelas que definem a quantidade de indivíduos em cada grupo étnico-racial no Brasil. É possível a partir disso ter um panorama amplo da diversidade racial existente no país e entender o perfil social em que se enquadra cada grupo étnico.

Com base na pesquisa do IBGE, vimos a necessidade de buscarmos criar um banco de dados imagético, já que na referida pesquisa as imagens não foram levantadas.

Um banco de dados imagético contendo a classificação das características étnico-raciais a partir de imagens poderá subsidiar inúmeros projetos e pesquisas de forma significativa, além da criação de personagens múltiplos étnico-raciais de animação para o ensino da arte como propusemos.

## **5. BANCO DE CARACTERÍSTICAS FENOTÍPICAS ÉTNICO-RACIAIS BRASILEIRA**

Com base na pesquisa de classificação das características étnico-raciais da população brasileira realizada pelo IBGE, órgão responsável pela classificação da população, fizemos um levantamento das características fenotípicas da população do Brasil, para tal separamos perfis de pessoas públicas e desconhecidas, de acordo com a idade estabelecida pelo IBGE e métodos de auto-atribuição e heteroatribuição, onde buscamos reunir o máximo de características fenotípicas possíveis.

Para cumprir com o objetivo deste trabalho que, busca recomendar a concepção de personagens étnicos-raciais de animações para o uso no ensino da arte, se fez necessário identificar o máximo dessas características fenotípicas, ou seja observável, e categorizá-las para subsidiar as características empregados na concepção desses personagens.

Para a identificação desses fenótipos, utilizamos o recurso do desenho sobre a imagem, captando o contorno de cada traço necessário para essa categorização, após a reunião desses traços construímos tabelas com o detalhamento das características, destacando entre elas a cor da pele, tipo/textura do cabelo, formatos do nariz, olhos e boca (figuras de 21 a 39).

### **5.1. Etapas da pesquisa**

Verificamos a necessidade da classificação étnico-racial de forma visual, principalmente por possuímos apenas a categorização dos grupos raciais pautado na pesquisa do IBGE, no qual os dados oferecidos pelo órgão se dão de forma auto-atributiva baseado no senso comum do que é ser negro, branco, pardo indígena e amarelo. Neste censo são feitos questionamentos que direcionam o entrevistado a refletir sobre qual grupo étnico-racial ele pertence, porém não lhe é apresentado de forma visual/imagética esses fenótipos.

Sendo assim, fez-se necessário o levantamento imagético desses grupos para representar de forma mais clara os perfis de cor/raça e traços fenotípicos da população brasileira.

A partir disso, nos pautamos no senso construído socialmente sobre os grupos étnico-raciais que compõem a população brasileira e na auto-declaração para fazer o levantamento imagético dos perfis, destacando também os traços fenotípicos de cada grupo (figura 7).



**Figura 7 - Perfis étnico-raciais**

Fonte: Autoria própria

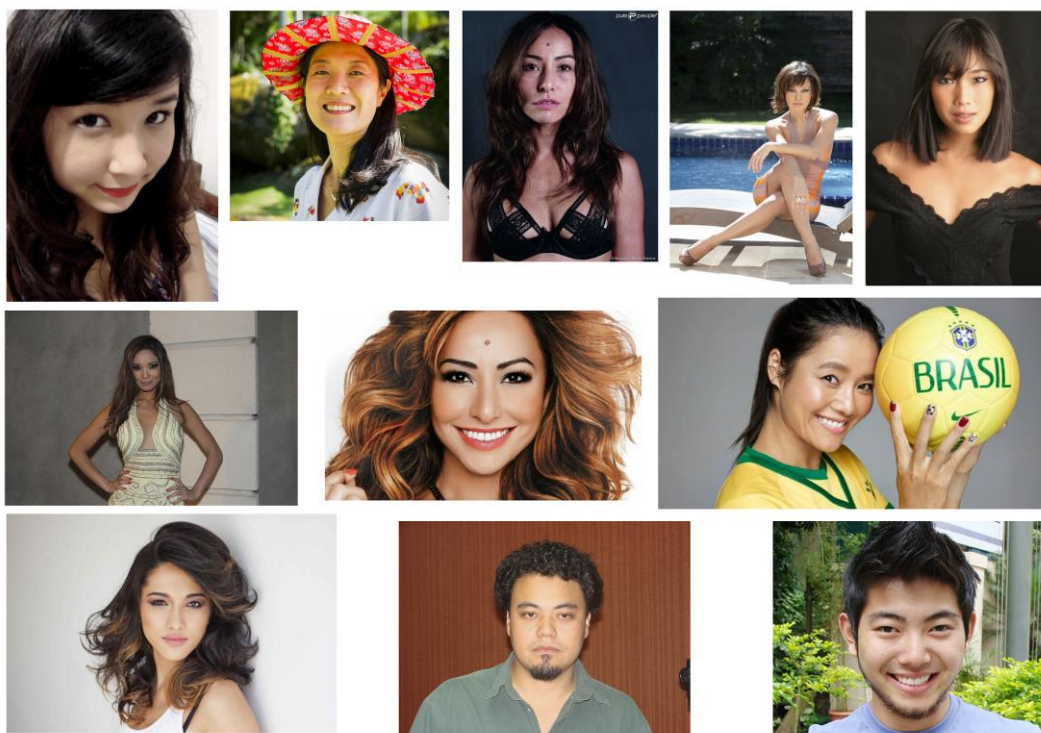
Após a identificação dos perfis criamos um banco de imagens, buscando contemplar o máximo de característica físicas possíveis, para isto utilizamos como ponto de partida os métodos do IBGE de auto-atribuição, ao qual consideramos como essas pessoas selecionadas se identificam, e em alguns casos o da heteroatribuição, neste caso se diferenciando do que o IBGE estabelece para o método de grau de proximidade para conhecimento acerca da sua descendência. Fizemos uma breve pesquisa sobre suas descendências para estabelecer um parâmetro de assertividade do enquadramento aqui atribuído. Ressaltamos que a tabela é composta por pessoas públicas (personalidades reconhecidas pelo público como artistas, jogadores de futebol e outros do gênero) e pessoas do nosso convívio social, mediante a autorização de uso de imagem.

Para isso, na primeira etapa da pesquisa fizemos um levantamento imagético a fim de construirmos tabelas específicas de cada grupo étnico, considerando o maior número possível de características fenotípicas presentes em cada raça:



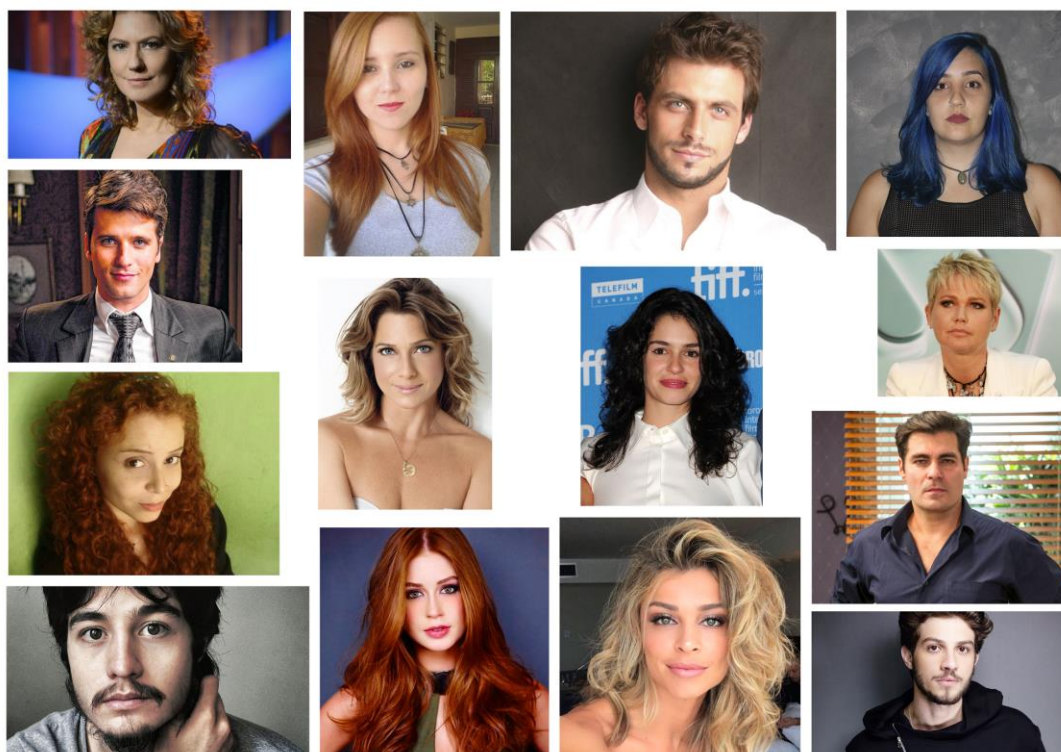
**Figura 8 - Amostragem de perfis étnico-raciais etnia indígena**

Fonte: Autoria própria



**Figura 9 - Amostragem de perfis étnico-raciais etnia amarela**

Fonte: Autoria própria



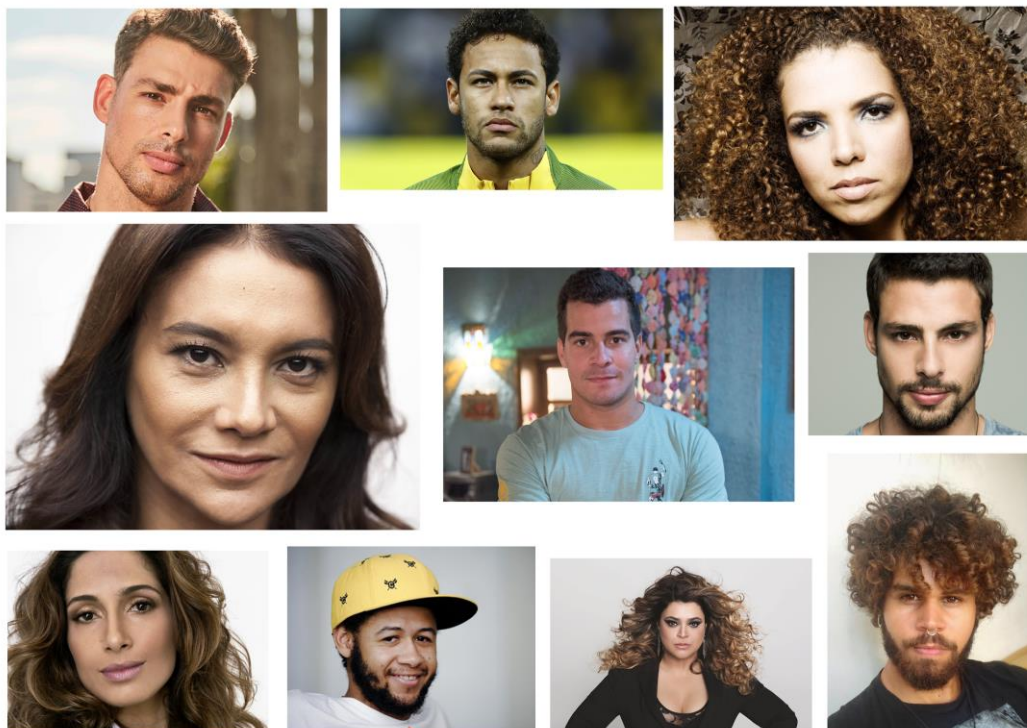
**Figura 10 - Amostragem de perfis étnico-raciais etnia branca**

Fonte: Autoria própria



**Figura 11 - Amostragem de perfis étnico-raciais etnia negra**

Fonte: Autoria própria



**Figura 12 - Amostragem de perfis étnico-raciais etnia parda**

Fonte: Autoria própria

Tendo estabelecido os perfis pertencentes a cada grupo étnico-racial (figuras de 8 a 12) foi necessário destacar as características fenotípicas destes indivíduos, reforçando os traços mais marcantes de cada etnia. Para reunir estas características utilizamos a técnica do desenho sobre a imagem, traçando os contornos de cada fenótipo inerente a definição das etnias. Esses desenhos visaram demarcar o formato de olhos, boca, nariz e cabelo de cada grupo étnico-racial, representado nas figuras a seguir:



**Figura 13 - Descrição de processo de desenho sob imagem**

Fonte: Autoria própria

## Traços físicos etnia Indígena



Figura 14 - Detalhamento de características fenotípicas etnia indígena

Fonte: Autoria própria

## Traços físico da etnia Amarela



Figura 15 - Detalhamento de características fenotípicas etnia amarela

Fonte: Autoria própria

## Traços físicos etnia Branca

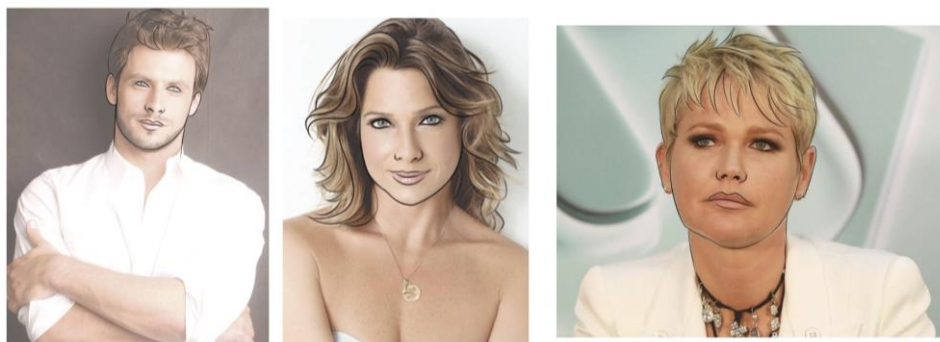


Figura 16 - Detalhamento de características fenotípicas etnia branca

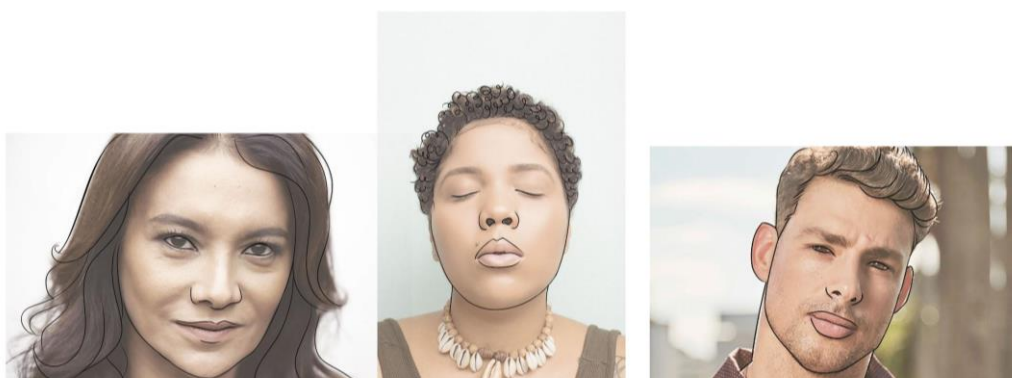
Fonte: Autoria própria

## Traços físicos etnia Negra



**Figura 17 - Detalhamento de características fenotípicas etnia negra**  
Fonte: Autoria própria

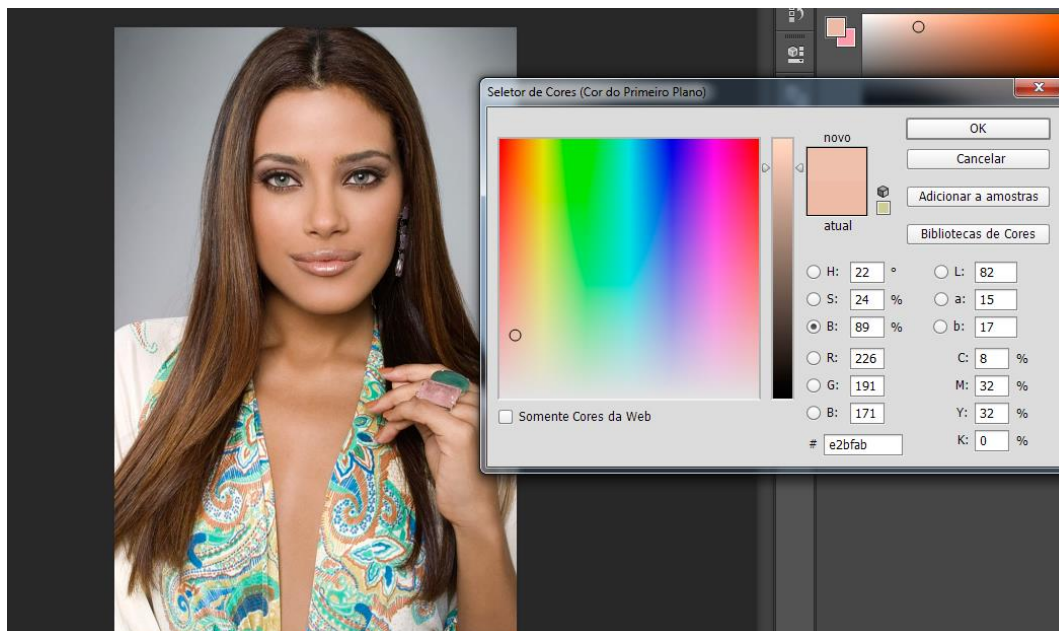
## Traços físicos etnia Pardo



**Figura 18 - Detalhamento de características fenotípicas etnia parda**  
Fonte: Autoria própria

Feito isso, foi necessário ter também a classificação de cor destes indivíduos, a fim de construirmos paletas de cores destes grupos (tabela 20). Entendendo que o traço que mais distingue e classifica a etnia/raça do indivíduo de acordo com o senso comum, é a cor da pele. Para identificarmos essa característica nos perfis, utilizamos uma ferramenta disponível nos programas de edição de imagem que é o conta-gotas. Esse recurso permite extrair a cor exata da imagem, gerando um código que faz parte de um sistema de representação de cores que o programa dispõe, neste caso o CMYK e RGB,

para visualização em tela e impressão. Cada perfil possui um código de cor especificado pelo sistema de cor hexadecimal precedida pela “#”, utilizado para gerar uma paleta de cores inerente a cada perfil.



**Figura 19 - Visualização de ferramenta para criação de paleta de cores**

Fonte: Autoria própria



**Figura 20 - Amostragem geral de paleta de cores de pele**

Fonte: Autoria própria

No primeiro momento definimos a paleta de cor da pele referente a cada grupo racial, levando em consideração as múltiplas variações tonais em cada etnia, essas paletas estão dispostas em forma de tabela (figuras de 21 a 25) e é possível perceber que existe uma aproximação de tons em algumas paletas de diferentes grupos étnicos.

## Paleta cor da pele Indígena



Figura 21 - Paleta de cor da pele dos grupos étnico-raciais etnia indígena  
Fonte: Autoria própria

## Paleta cor da pele Amarela



Figura 22 - Paleta de cor da pele dos grupos étnico-raciais etnia amarela  
Fonte: Autoria própria

## Paleta cor da pele Branca



Figura 23 - Paleta de cor da pele dos grupos étnico-raciais etnia branca  
Fonte: Autoria própria

## Paleta cor da pele Negra

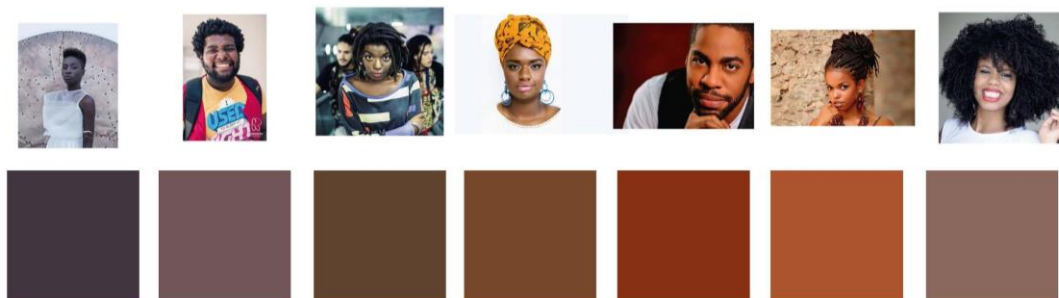


Figura 24 - Paleta de cor da pele dos grupos étnico-raciais etnia negra  
Fonte: Autoria própria

## Paleta cor da pele Pardo

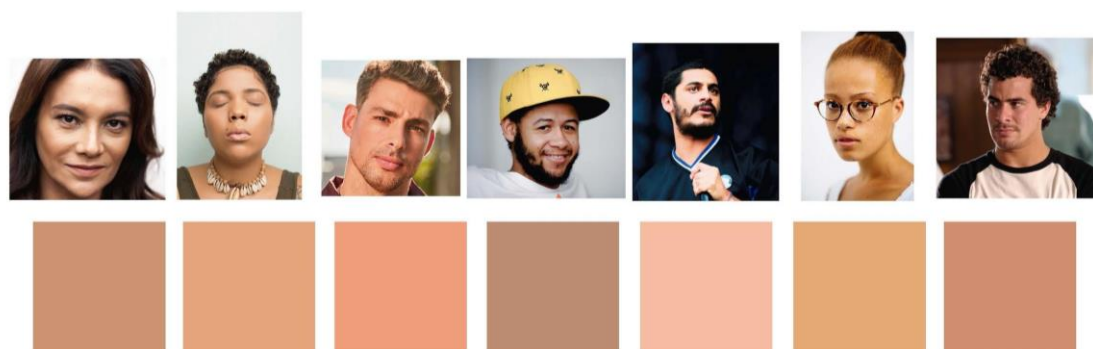


Figura 25 - Paleta de cor da pele dos grupos étnico-raciais etnia parda  
Fonte: Autoria própria

Após termos definido as paletas de cores de peles e características fenotípicas destes grupos, apresentamos todas as características em uma tabela (figura 26), onde só contém os traços extraídos da imagem por meio do desenho, a fim de demonstrá-los de forma gráfica sem a influência da imagem real. Essa separação é feita com o intuito de perceber as etnias a partir dos formatos de seus fenótipos, onde podemos verificar alguns padrões recorrentes em cada uma delas. Assim, separamos essas características de cada uma das etnias, exemplificada a seguir: Olhos, nariz, boca, cabelo e cor.

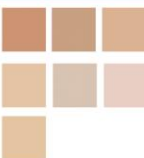

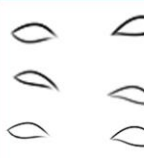





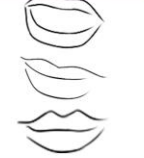

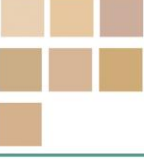
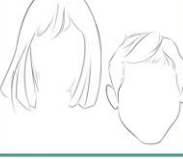
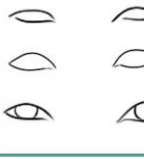
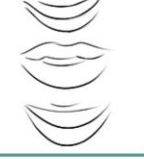

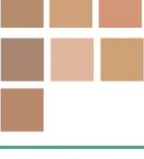









RAÇA/ETNIA	COR	CABELO	OLHOS	BOCA	NARIZ
BRANCA					
NEGRA					
AMARELA					
PARDA					
INDIGENA					

Figura 26 – Quadro geral de características fenotípicas e paletas de cores de peles

Fonte: Autoria própria

Com base neste banco de dados de características e reconhecimento de padrões fenotípicos inerente a cada etnia, reconhecemos que existem padrões que se repetem em mais de uma delas, ou seja, fenótipos étnico-raciais distintos no mesmo perfil. A exemplo dessa constatação, um perfil da amostragem da pesquisa considerado de um *branco*, possui cor, cabelo, nariz e olhos no formato entendido como padrão para pessoas brancas e esse mesmo perfil, possui o formato da boca, nos moldes dos padrões reconhecidos como referente a pessoas consideradas negras (figura 27).



**Figura 27 - Exemplo de indivíduo pertencente ao grupo étnico-racial branco com traço da etnia negra**  
 Fonte: Autoria própria

Essa observação nos leva a uma característica que faz parte da concepção da população brasileira, na qual é forjada na mistura das etnias e raças, por conta dos anos de colonização e imigração. Sendo assim, qualquer tentativa de categorizar essas etnias passa pela concepção da miscigenação. Dessa forma, uma pesquisa que pretenda criar parâmetros para estabelecer um banco de dados característicos que reconheça cada uma dessas etnias, faz necessário uma posterior verificação ao modo como cada uma delas apresenta-se na população brasileira, se de forma pura ou mestiça.

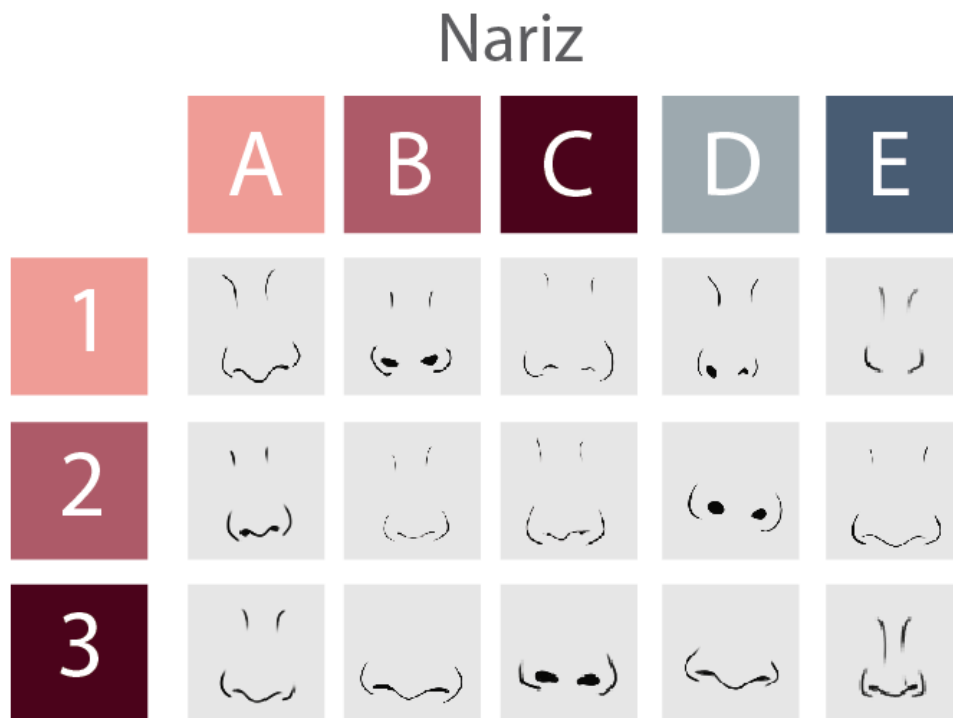
Para isso, nos debruçamos na criação de tabelas, seguindo os mesmos moldes das que apresentamos anteriormente, com as características fenotípicas de cada etnia para futura pesquisa, mas sem apontar explicitamente a qual grupo étnico pertence cada traço, o intuito é fazer com que as pessoas pesquisem nessas tabelas as características que melhor se enquadrem em sua aparência, não importando a qual grupo étnico-racial ela se refere.

Diante disso as tabelas foram dispostas com as características fenotípicas que foram divididas em linhas e colunas, distribuindo esses traços de forma aleatória, sem distinção dos grupos étnico-raciais a qual pertencem, porém, para controle interno atribuímos signos alfanuméricos, a fim de se ter um controle em quais grupos se encaixam as características escolhidas pelo indivíduo que utilizar em outras pesquisas, a fim de criar personagens aplicativos e etc., ou mesmo se identificar:

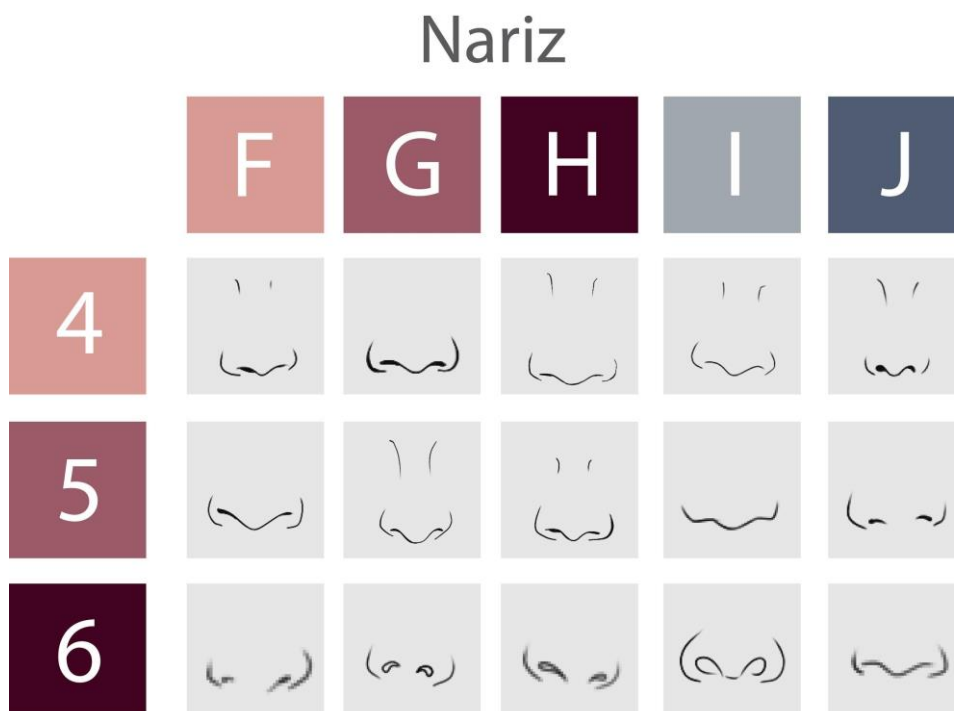
Fenótipo

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					

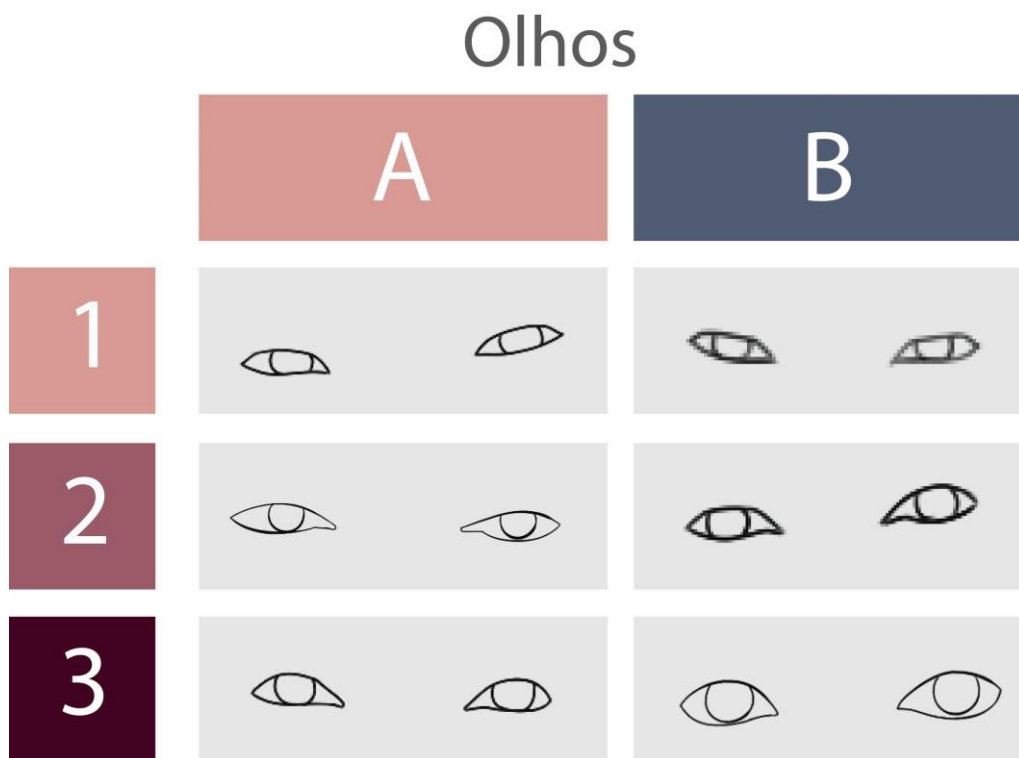
**Figura 28 - Modelo de tabela para inserção de características fenotípicas**  
Fonte: Autoria própria



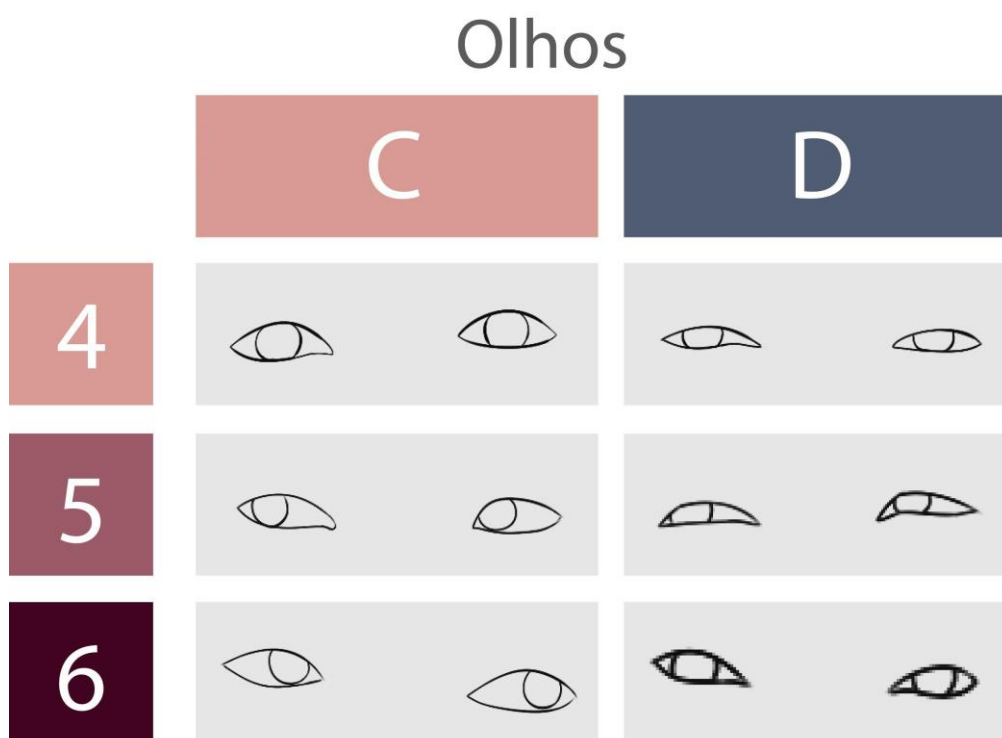
**Figura 29 - Tabelas de características fenotípicas formatos de nariz 1**  
 Fonte: Autoria própria



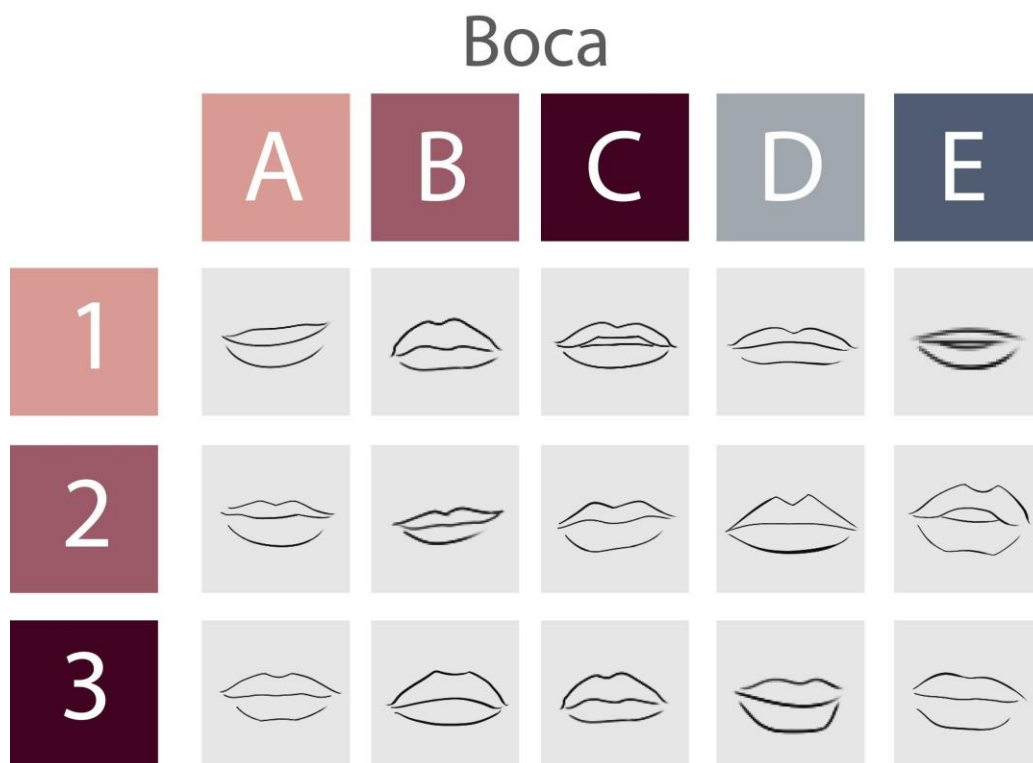
**Figura 30 - Tabelas de características fenotípicas formatos de nariz 2**  
 Fonte: Autoria própria



**Figura 31 - Tabelas de características fenotípicas formatos de olhos 1**  
 Fonte: Autoria própria



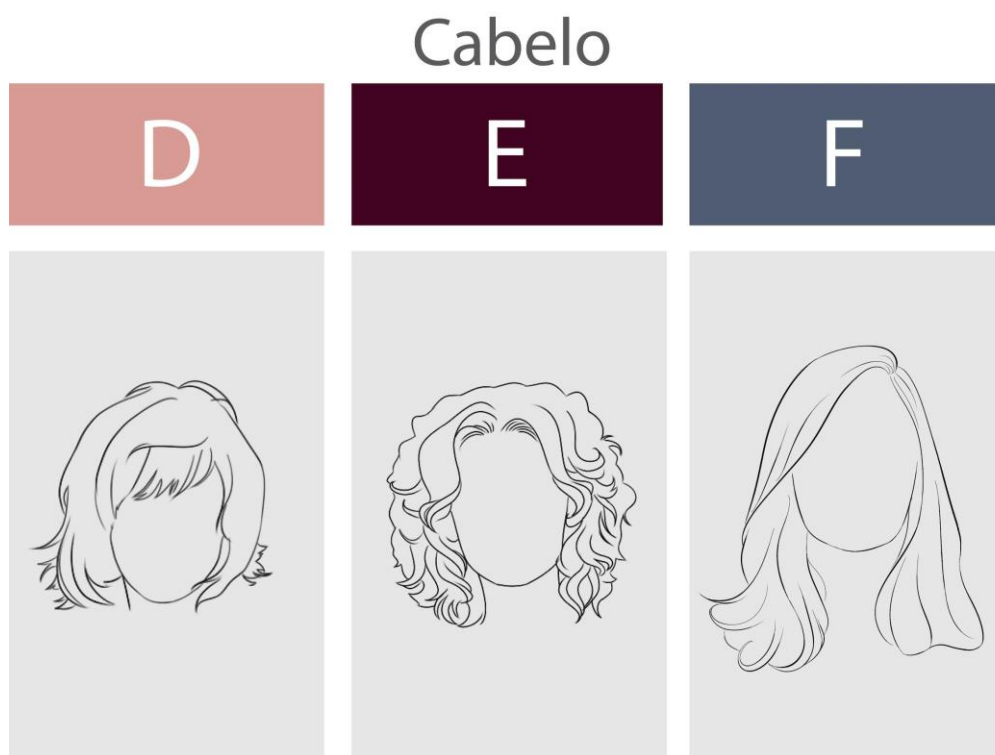
**Figura 32 - Tabelas de características fenotípicas formatos de olhos 2**  
 Fonte: Autoria própria



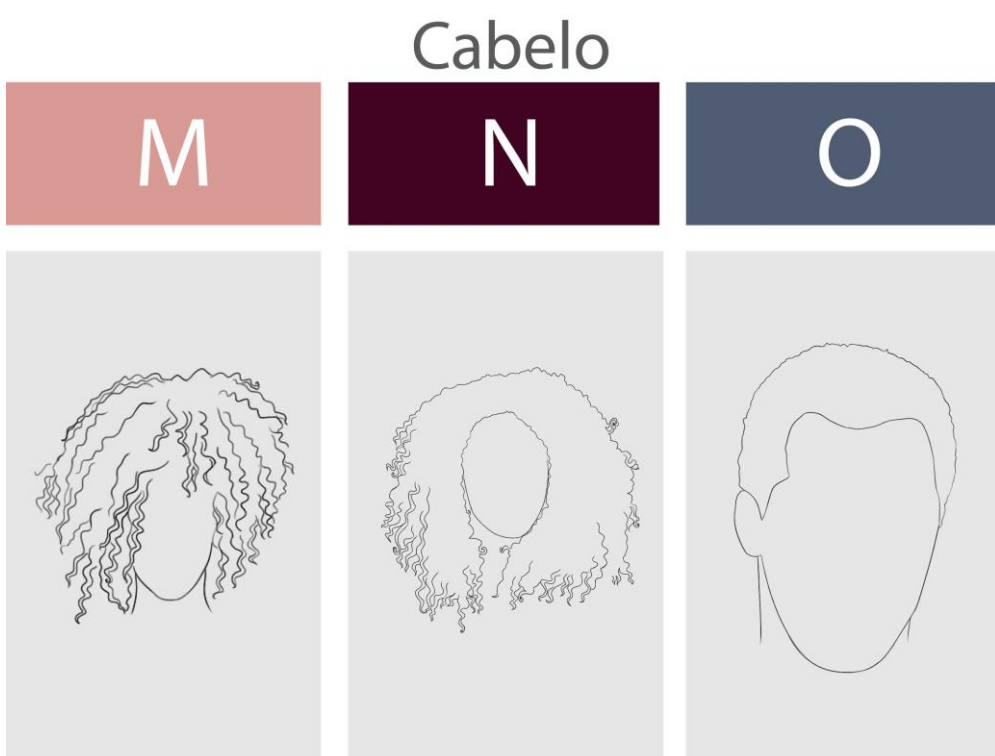
**Figura 33 - Tabelas de características fenotípicas formatos de bocas 1**  
 Fonte: Autoria própria



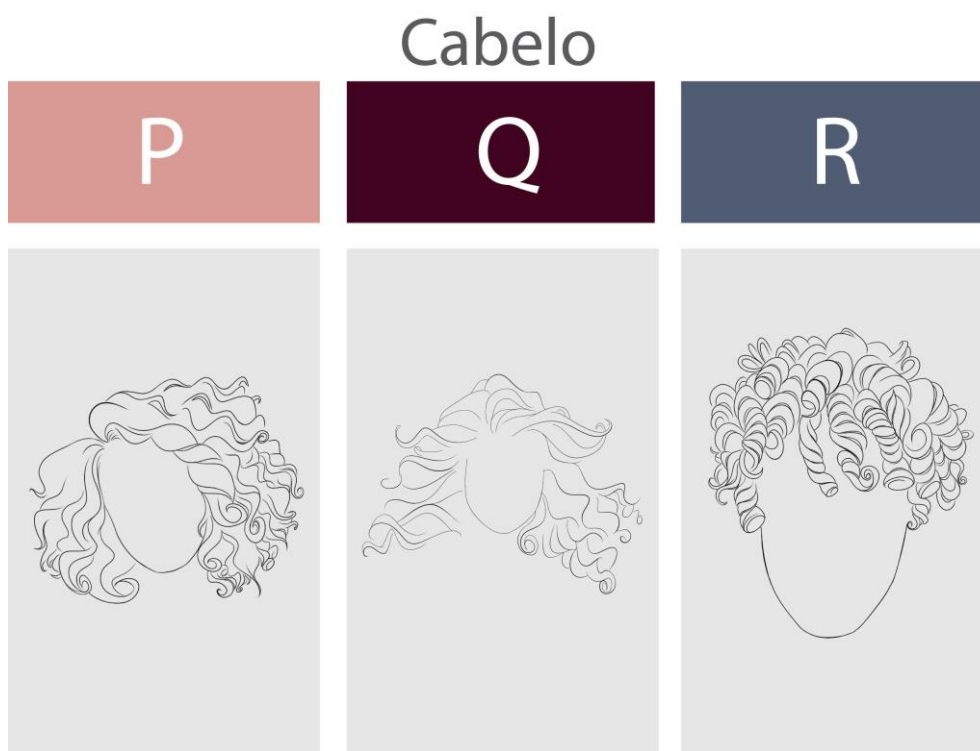
**Figura 34 - Tabelas de características fenotípicas formatos de bocas 2**  
 Fonte: Autoria própria



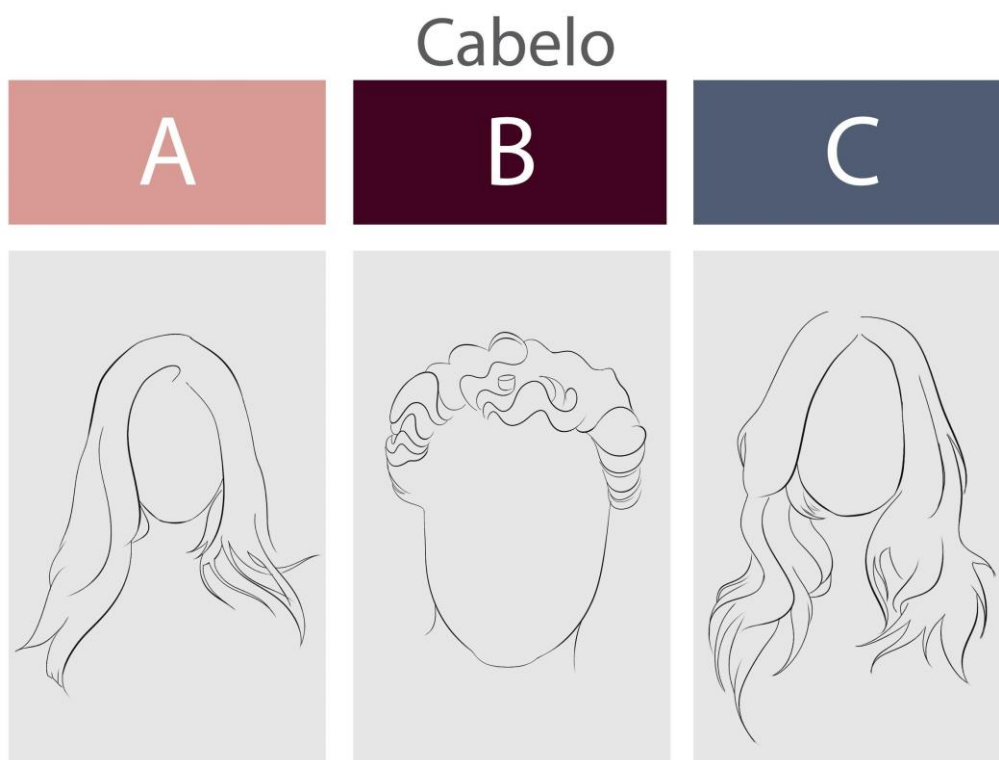
**Figura 35 - Tabelas de características fenotípicas tipos de cabelos 1**  
Fonte: Autoria própria



**Figura 36 - Tabelas de características fenotípicas tipos de cabelos 2**  
Fonte: Autoria própria



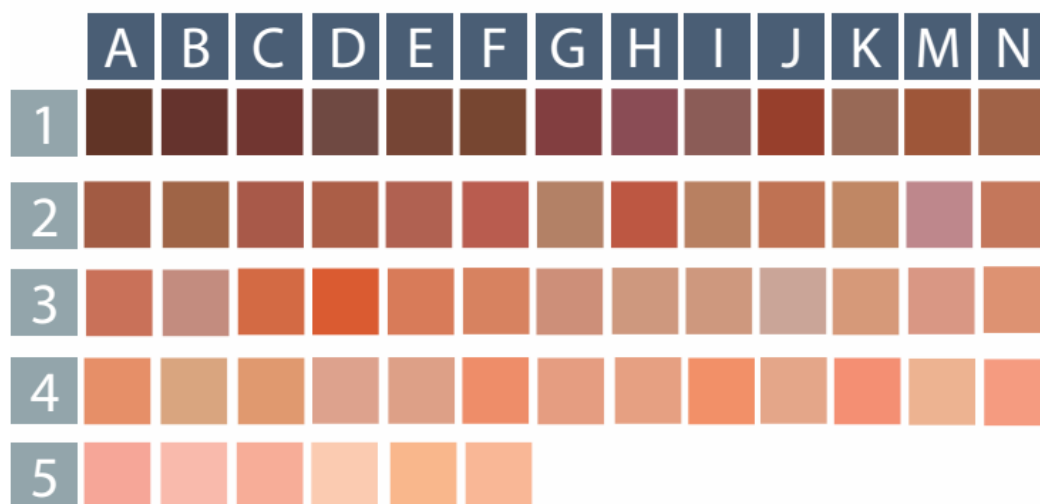
**Figura 37 - Tabelas de características fenotípicas tipos de cabelos 3**  
 Fonte: Autoria própria



**Figura 38 - Tabelas de características fenotípicas tipos de cabelos 4**  
 Fonte: Autoria própria

Seguindo a mesma configuração das tabelas de características fenotípicas fizemos a reunião de todas as paletas de cores de peles dos grupos étnico-raciais, organizando as tonalidades em ordem decrescente, das cores

mais escuras para as mais claras, permitindo assim que o a pessoa que se interesse em fazer a pesquisa consiga identificar sua tonalidade de pele para construção do seu perfil imagético:



**Figura 39 - Tabelas de paleta de cores de pele dos grupos étnico-raciais em ordem decrescente do escuro para o claro**

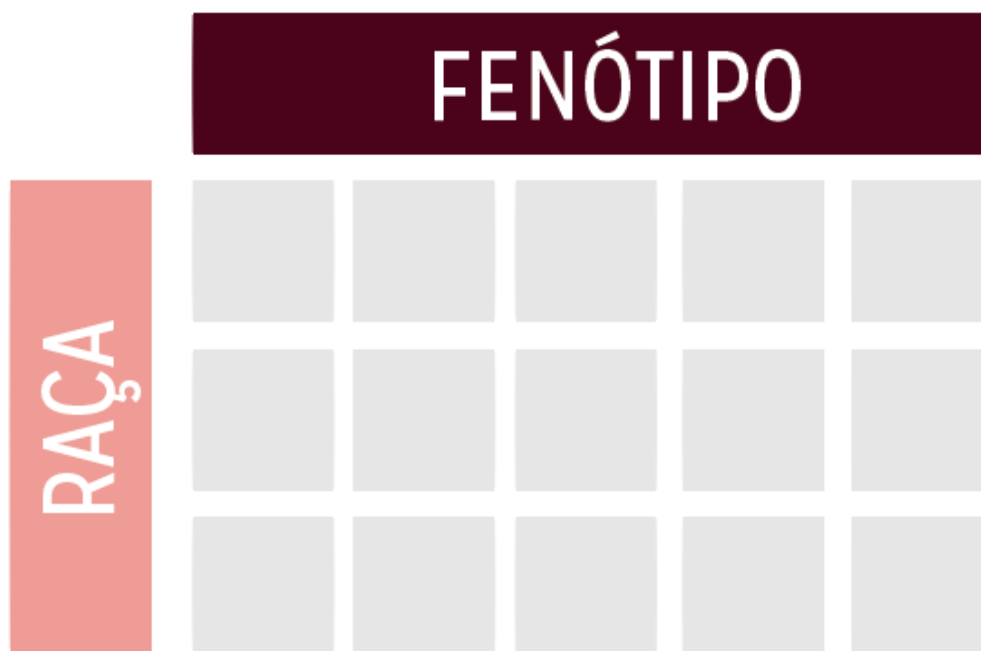
Fonte: Autoria própria

A ideia aqui é de proporcionar a quem se interesse em aplicar a pesquisa proposta, para comprovação da multiplicidade de fenótipos étnico-raciais nos indivíduos brasileiros, tenham uma ampla amostragem de traços físicos e tons de pele para fornecer ao participante da pesquisa, e esse possa compor o próprio perfil étnico, não importando em qual grupo étnico-racial está inserida cada característica, a fim de não influenciar na sua escolha com qualquer atribuição culturalmente pré-definida sobre seu grupo étnico-racial.

Isso possibilita uma possível surpresa ao participante, no final da pesquisa, quando constatado que seu perfil fenotípico pode não pertencer a apenas um único grupo étnico-racial e podendo possuir traços pertencentes a raças distintas, assim, caracterizando-se como a maioria da população brasileira, que se constitui em preeminência mestiça.

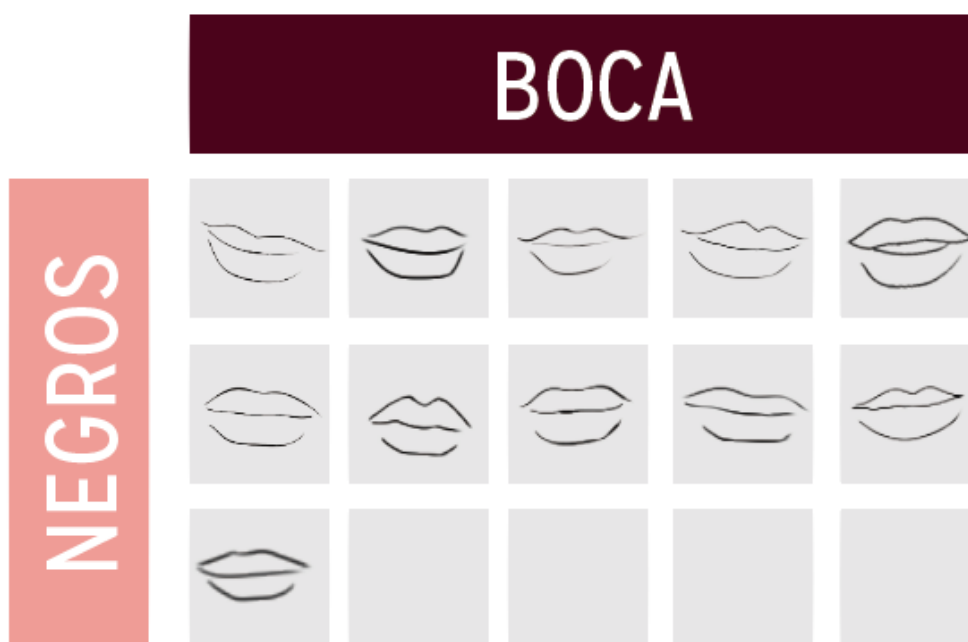
Além das primeiras tabelas construídas para aplicação em pesquisa, foram feitas também outras com a identificação étnico-racial dos fenótipos destacados, com propósito de observarmos tais características encontradas durante a pesquisa imagética, com o intuito de elaborar um banco de dados dos traços fenotípicos da população brasileira, como sugestão para a sua aplicação

na concepção de personagens de animações a serem utilizadas no ensino-aprendizagem da arte.



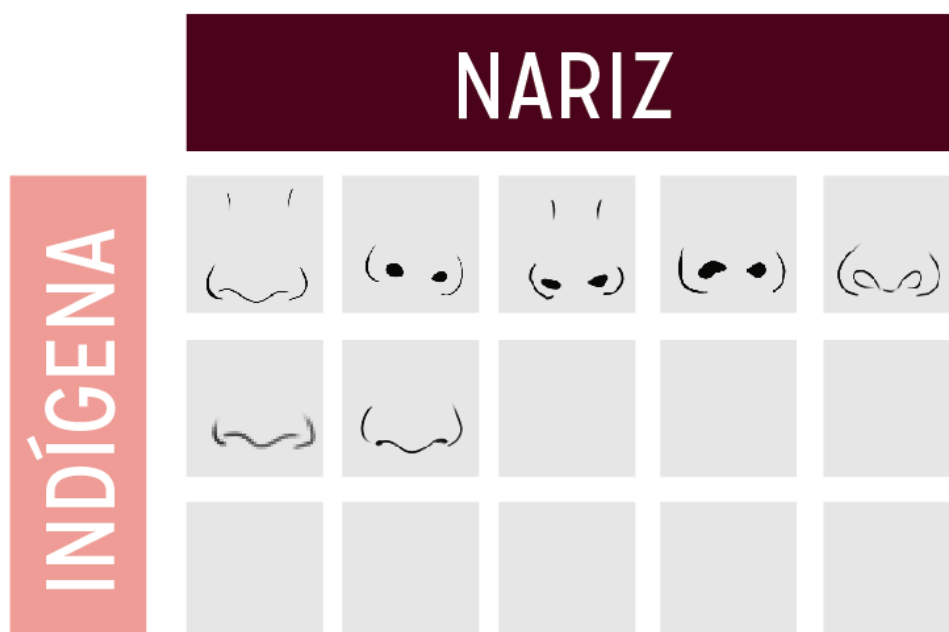
**Figura 40 - Modelo de tabela para inserção de características fenóticas com identificação étnico-racial**

Fonte: Autoria própria



**Figura 41 - Tabela de características fenóticas com identificação étnico-racial formatos de bocas etnia negra**

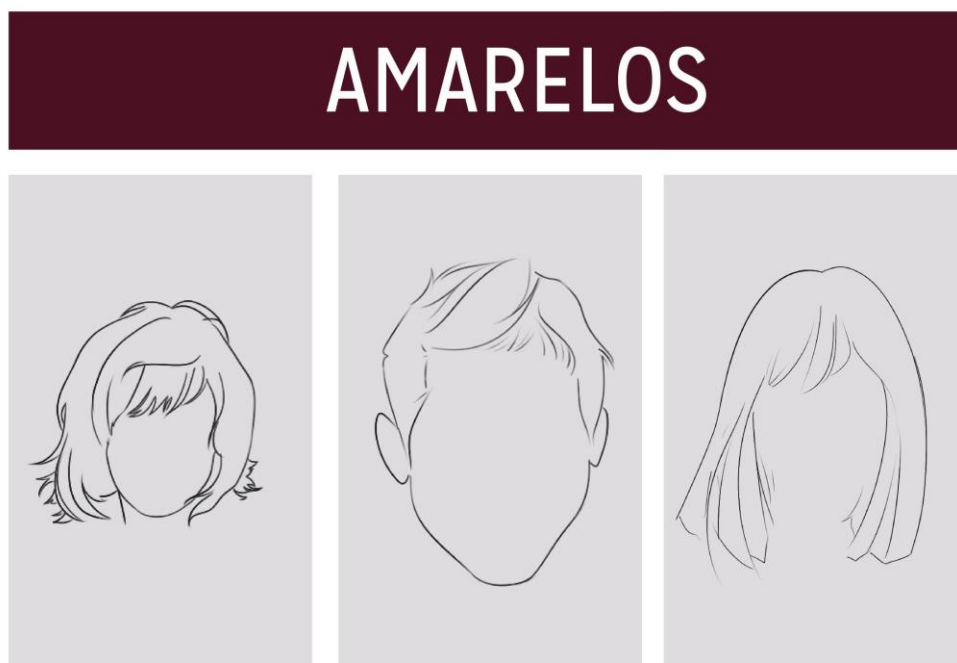
Fonte: Autoria própria



**Figura 42 - Tabela de características fenotípicas com identificação étnico-racial formatos de nariz etnia indígena**

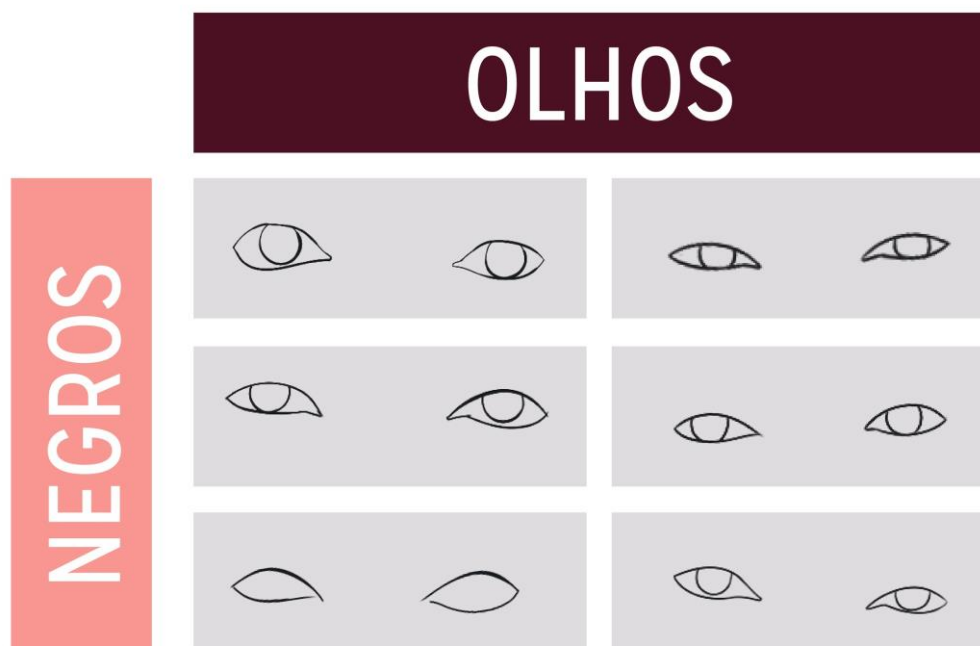
Fonte: Autoria própria

## Cabelo



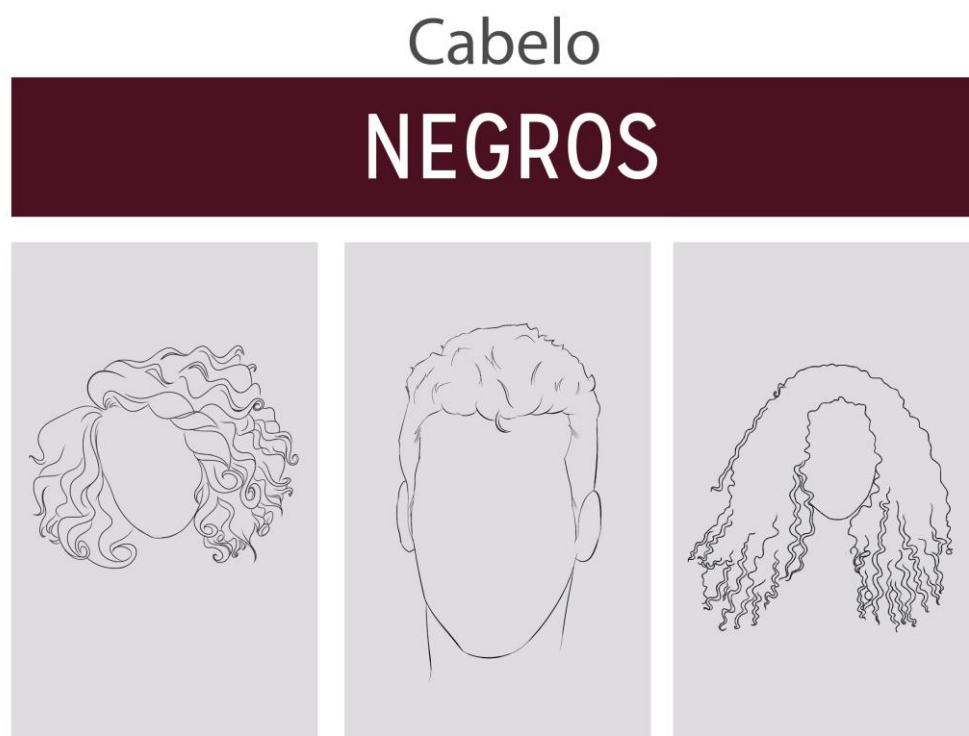
**Figura 43 - Tabela de características fenotípicas com identificação étnico-racial tipos de cabelo etnia amarela**

Fonte: Autoria própria



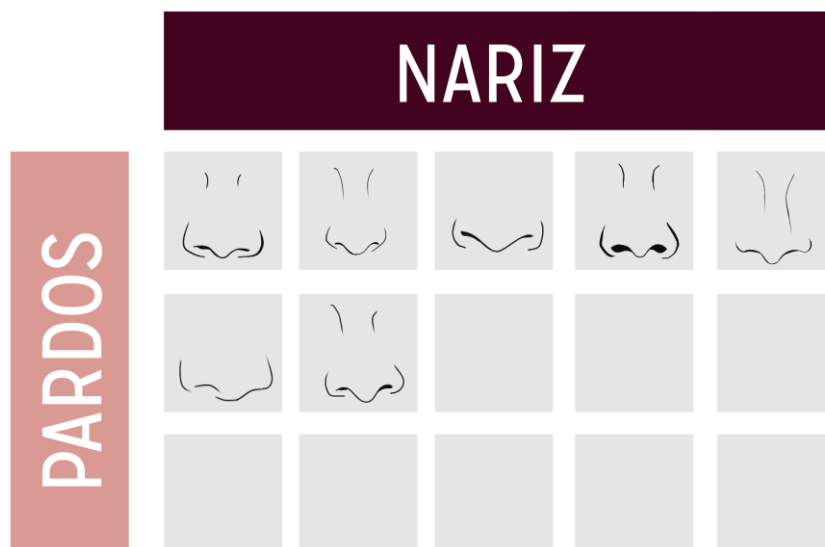
**Figura 44 - Tabela de características fenotípicas com identificação étnico-racial formatos de olhos etnia negra**

Fonte: Autoria própria



**Figura 45 - Tabela de características fenotípicas com identificação étnico-racial tipos de cabelos etnia negra**

Fonte: Autoria própria



**Figura 46 - Tabela de características fenotípicas com identificação étnico-racial formatos de nariz etnia parda**

Fonte: Autoria própria

Com o uso dessas tabelas é possível conceber personagens com variadas características étnico-raciais, a fim de contemplar a população brasileira, ou seja, para a concepção de um personagem que atinja todos os requisitos estéticos pertencente a um indivíduo brasileiro é necessário que ele ao menos possua um traço físico presente em duas ou mais tabelas de grupos étnicos diferentes.

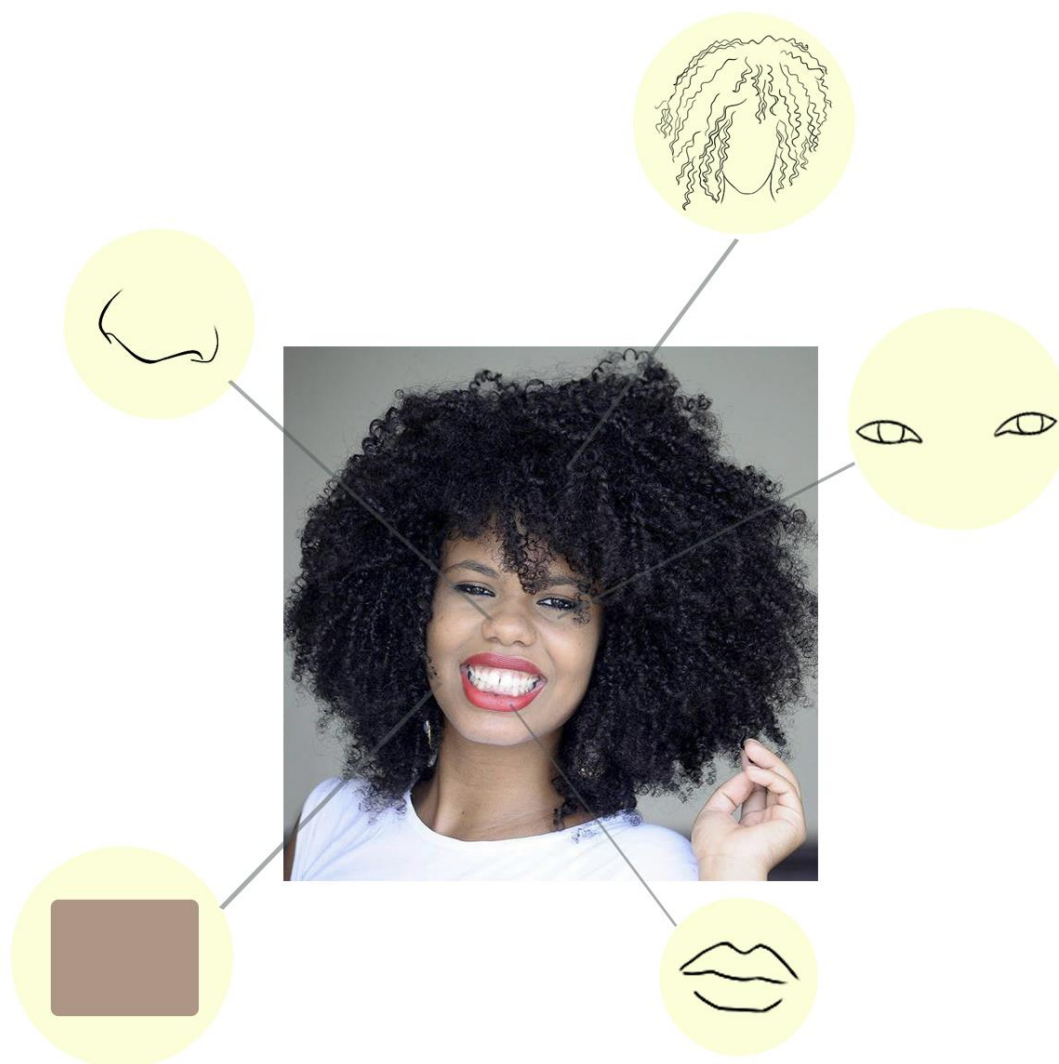
## **5.2. Observação de traços recorrentes encontrados nas características fenotípicas da pesquisa imagética**

Durante o levantamento imagético dos perfis foi possível perceber traços recorrentes em indivíduos pertencentes a determinados grupos étnico-raciais, esses traços foram destacados por meio dos desenhos, mas também foi necessário fazer uma descrição dessas particularidades a fim de pontuar quais são os traços mais marcantes de cada etnia, alguns deles já destacados em estudos que buscam discutir e descrever sobre traços fenotípicos étnico-raciais. Com isso é possível se ter mais clareza na identificação desses fenotípicos distribuídos nas tabelas do banco de características proposto nesta pesquisa.

Essa descrição é acompanhada de figura para exemplificação das características descritas, dispostas a seguir.

- **Negros**

As características encontradas na maior parte dos perfis negros são: pele escura; cabelos crespos; nariz achatado e arredondado de abas e pontas largas e sem projeção da ponte nasal; lábios grossos; olhos com formato arredondados, fundos e cerrados. Além desses traços fenótipos também foi identificado variações em características como: pele em tonalidade que varia entre bem escura e um pouco mais clara, nariz mais afilado, lábios de espessura média, cabelos cacheados (maior abertura do cacho).

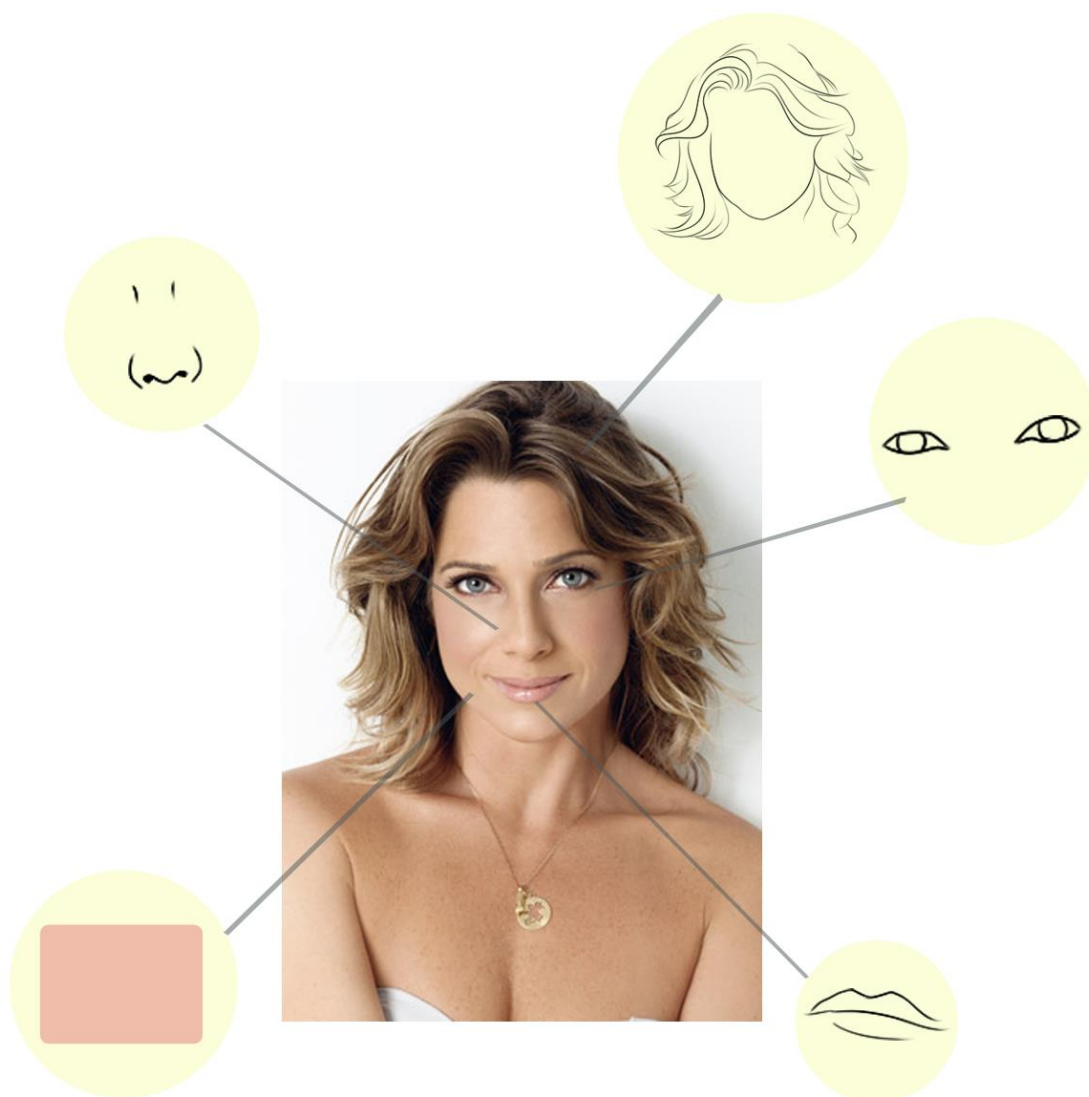


**Figura 47 - Detalhamento de características da raça negra**

Fonte: Autoria própria

- **Branco**

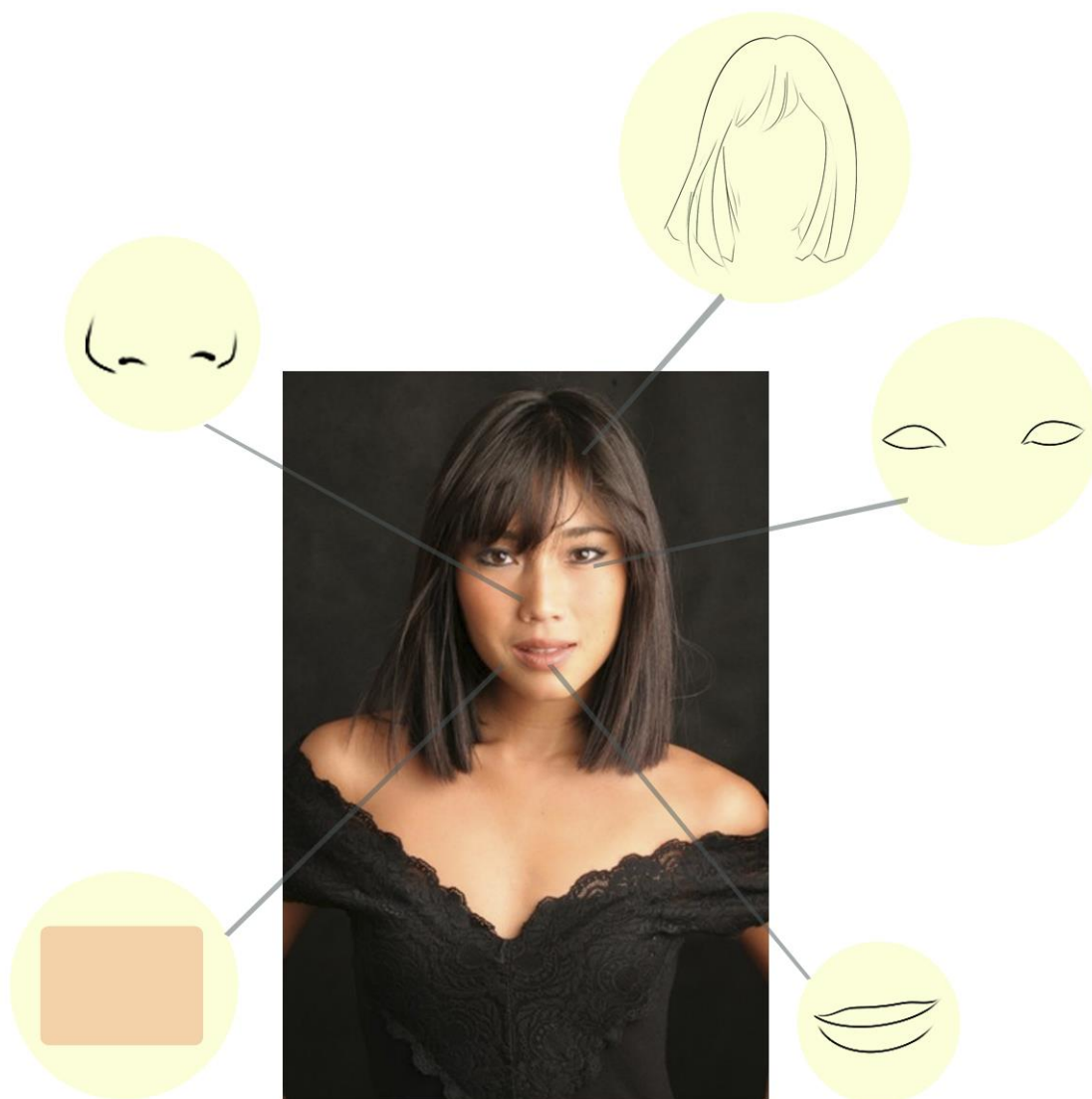
Dentro deste grupo étnico-racial encontramos características como pele clara com tonalidade rosada; cabelos com texturas lisa e/ou ondulada, em uma das amostras, cabelo com textura crespa com cachos mais abertos; narizes afilados (nariz estreito), grande (largo e comprido); lábios delgados (pequenos e finos).



**Figura 48 - Detalhamento de características da raça branca**  
Fonte: Autoria própria

- **Amarelos**

As características encontradas nesta raça são: pele clara ou bronzeada, com tonalidade mais amarelada; rosto achatado e largo; cabelos lisos e/ou ondulados; olhos com prega epicântica na pálpebra superior, que se refere a uma prega vertical de pele em cada lado do nariz, que às vezes cobre o canto interno do olho, podendo ser puxados ou arredondados; nariz de largura mediana, finos e achatados e lábios pequenos e/ou médios e finos.

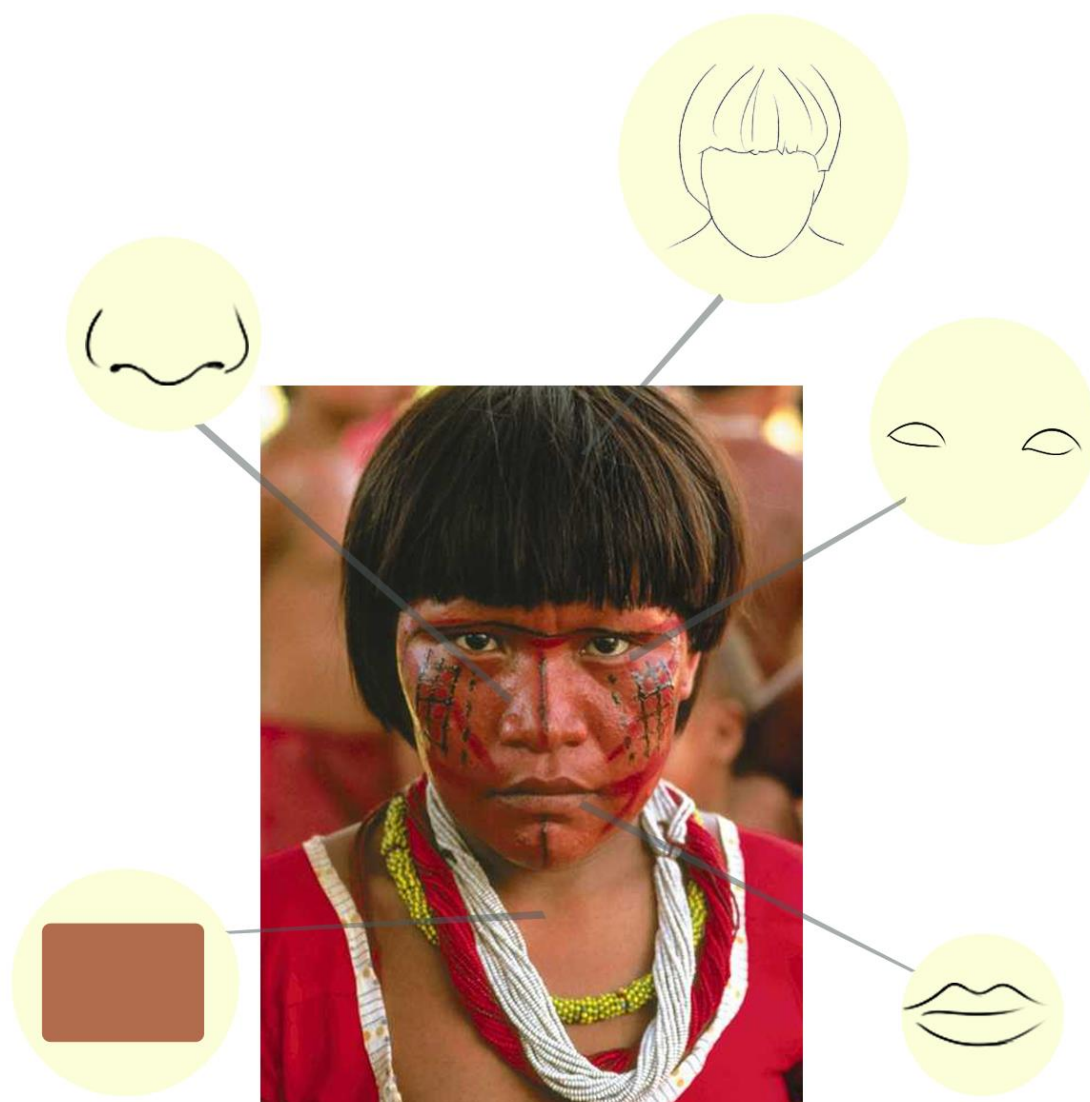


**Figura 49 - Detalhamento de características da raça amarela**

Fonte: Autoria própria

- **Indígenas**

Em sua maioria são destacadas as características da pele mais escura a até tons mais próximos de pardos; cabelos totalmente lisos; nariz achatado e arredondado de abas largas; lábios grossos; e olhos com prega epicântica geralmente com formato arredondado.



**Figura 50 - Detalhamento de características da raça indígena**

Fonte: Autoria própria

- **Pardos**

Nesta raça foi identificado o maior número de variação nos traços físicos, podemos encontrar perfil: desde pele clara à escura, cabelos lisos, ondulados, crespos e cacheados; nariz achatado e arredondado de abas largas, grandes e afilados, lábios finos, médios, grossos e irregulares (com espessura dos lábios superiores e inferiores diferentes); olhos em formato arredondado, fundos, cerrados e caídos.



**Figura 51 - Detalhamento de características da raça parda**

Fonte: Autoria própria

## **6. RECOMENDAÇÕES PARA CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS ÉTNICO-RACIAIS**

Para a elaboração das recomendações, buscamos utilizar um compilado dos dados obtidos neste estudo por meio de levantamento bibliográficos sobre arte-educação, design emocional, animação, concepção de personagens e identidade de forma correlata, criando situações e motivos que propiciam o seu uso em animações para o ensino, além de pesquisa imagética sobre as características fenotípicas e classificação étnico-raciais da população brasileira. Uma reunião de recomendações é apresentada neste capítulo a partir da compilação dos estudos teóricos associando as teorias de cada temática num modelo processual, que indicam situações e motivos para utilizar os personagens, como eles cumprem com funções atribuídas pelos conceitos abordados e os recursos aplicáveis à construção de personagens.

Na compreensão dos arte-educadores o aluno se sente mais motivado, confiante e participante do processo de construção do seu conhecimento quando o ensino considera suas vivências, livre expressão e criatividade conforme expõe às literaturas de Andrade (1987), Duarte (2008), Barbosa (2008/2009/2010), e Coletto (2010) o que permite desenvolver de forma sensível sua percepção e imaginação, pensamento crítico, autonomia e personalidade contribuindo para sua formação, discorridos de modo mais aprofundado no primeiro capítulo do referencial teórico desta pesquisa. Esse ambiente de aprendizagem estabelecido pela arte-educação possibilita a abordagem de conceitos através da ludicidade e do apelo emocional por meio de recursos tecnológicos, a exemplo de personagens de animações, como elemento que possibilita a transmissão de conhecimento.

Essa compreensão associado ao elemento animado, ao qual este, permite atribuir princípios estéticos, lúdicos e emocionais, exposto pelos estudos de Malone e Lepper (1987) e Weiss, Knowlton e Morrison (2002) apresentados no terceiro capítulo deste trabalho, criam situações de motivação para o ensino-aprendizagem da arte, pelo seu acesso mais dinâmico aos canais de processamento de informação do indivíduo, como imagético e auditivo. A exemplo a situação de facilitar a apresentação de conteúdos e capturar a atenção motivado respectivamente, pela melhor assimilação do conteúdo e engajamento dos alunos.

Esse contato com os canais sensoriais do indivíduo ocorre devido aos componentes de uma animação, entre outros a narrativa do seu conteúdo, trilha sonora e personagens. Os elementos da mesma cumprem com sua função principal que é transmitir de modo dinâmico seus conteúdos e de melhorar sua assimilação. Sendo que o elemento personagem para além de ser um narrador da animação e cumprir bem a função, se tornar o próprio veículo de informação trazendo consigo atributos que por si só se tornam conteúdos, como a sua identidade, apresentados a partir da representação gráfica deste.

O primeiro quadro (1) traz as situações favoráveis pela associação do ensino-aprendizagem da arte e o uso de personagens de animação como motivação para contribuir na formação do indivíduo. Nesse ambiente de aprendizagem é apresentado na 1ª linha do quadro o contexto da pesquisa, logo em seguida na 2ª linha a abordagem do conteúdo do quadro situação ou quando, o uso do personagem é favorável, e motivo ou porque contribuem na formação do aluno.

## RECOMENDAÇÕES PARA CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS ÉTNICO-RACIAIS PARA ANIMAÇÕES PARA O ENSINO DA ARTE-EDUCAÇÃO

### PRINCIPAIS SITUAÇÕES E MOTIVOS – QUANDO E PORQUE SE UTILIZAR PERSONAGENS MÚLTIPLOS ÉTNICO-RACIAIS NAS ANIMAÇÕES

Situações favoráveis ao uso desse tipo de personagens:	Principais motivos para contribuir na formação do indivíduo:
1) <b>Para aproximar o aprendiz do conteúdo</b> , apresentando-o por meio da representação de personagens pertencentes ao assunto, como uma linguagem simbólica comumente consumida pelos jovens.	1) <b>Por entender que é necessário que os conteúdos devem estar em conexão com as vivências dos alunos</b> , como ocorre no processo da aprendizagem significativa onde só é atribuído sentido e reconhecido como importante a algo que já lhe é simbólico.
2) <b>Para motivar a interação do aprendiz envolvendo-o</b> com seu aprendizado, despertando a curiosidade, atraindo atenção e gerando a empatia, o interesse e imersão.	2) <b>Por contribuir no incentivo a torná-lo participativo do processo de construção do seu conhecimento</b> , entendendo o quanto isso colabora na formação do seu pensamento crítico, autonomia e personalidade.
3) <b>Para transmitir os conteúdos de forma contextualizada</b> , pela ludicidade, fantasia e apelo emocional.	3) <b>Por contribuir no processamento cognitivo das informações</b> , por meio de analogias, metáforas, figuras de linguagem e exemplos elucidados das informações, estabelecidos no seu processo de ensino aprendizagem.
4) <b>Para gerar representatividade e sentimento pertencimento</b> , contemplando a multiplicidade de características étnico-raciais de uma população.	4) <b>Por contribuir para o entendimento das características singulares a cada aluno, de identidade e personalidade</b> , concebendo uma identificação maior dos alunos e elevando sua autoestima
5) <b>Para estabelecer um vínculo afetivo com o educando</b> , ao se considerar as emoções geradas pelos personagens enquanto ilustram um conteúdo.	5) <b>Por prover o divertimento durante o processo de aprendizagem</b> , tornando as aulas mais agradáveis e prazerosas.

**Quadro 1 - Quadro de recomendações: principais situações e motivos - Quando e porque se utilizar personagens múltiplos étnicos-raciais nas animações**

Fonte: Autoria própria

A partir do entendimento sobre o ambiente onde ocorre a relação dos personagens de uma animação e a sua contribuição para a formação do educando no ensino-aprendizagem da arte, manifestamos a percepção de como esta relação pode ocorrer.

O vínculo informativo estabelecido entre personagem e sua imagem gráfica pelos seus atributos de identidade (citado anteriormente a apresentação do quadro 1), possibilita a exploração de formas e características étnico-raciais por meio da aplicação de traços fenotípicos baseado em sua raça e enquadrando-o na etnia ao qual pertence em sua concepção. Esta relação da aparência dada ao personagem na sua representação gráfica com os sentimentos de reconhecimento, representatividade e pertencimento que é provocado no indivíduo são abordados nesta pesquisa por conceitos apontados pelos teóricos do Design Emocional como Damásio (1996), Norman (2003/2004), Jordan (1999b/2000 apud TONETTO; COSTA, 2011) e Damazio (2013) para demonstrar como esse sentimento se constitui, apresentados no segundo capítulo do referencial teórico.

Os níveis cerebrais do processamento cognitivo de informações (NORMAN, 2003/2004), os prazeres humanos (JORDAN, 1999b/2000 apud TONETTO; COSTA, 2011) e a memorização de elementos por meio das emoções (DAMAZIO, 2013), indicam o “como” do processo que deve ser criado para produzir esses sentimentos citados anteriormente (reconhecimento, representatividade e pertencimento) para considerá-los positivos e importante ao indivíduo que vai consumi-los (alunos da arte-educação), a partir das características fenotípicas étnico-raciais exposta nos personagens pela sua aparência. Os passos desse processo são indicados no quadro de recomendações a se cumprir apresentado a seguir:

## RECOMENDAÇÕES PARA CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS ÉTNICO-RACIAIS PARA ANIMAÇÕES PARA O ENSINO DA ARTE-EDUCAÇÃO

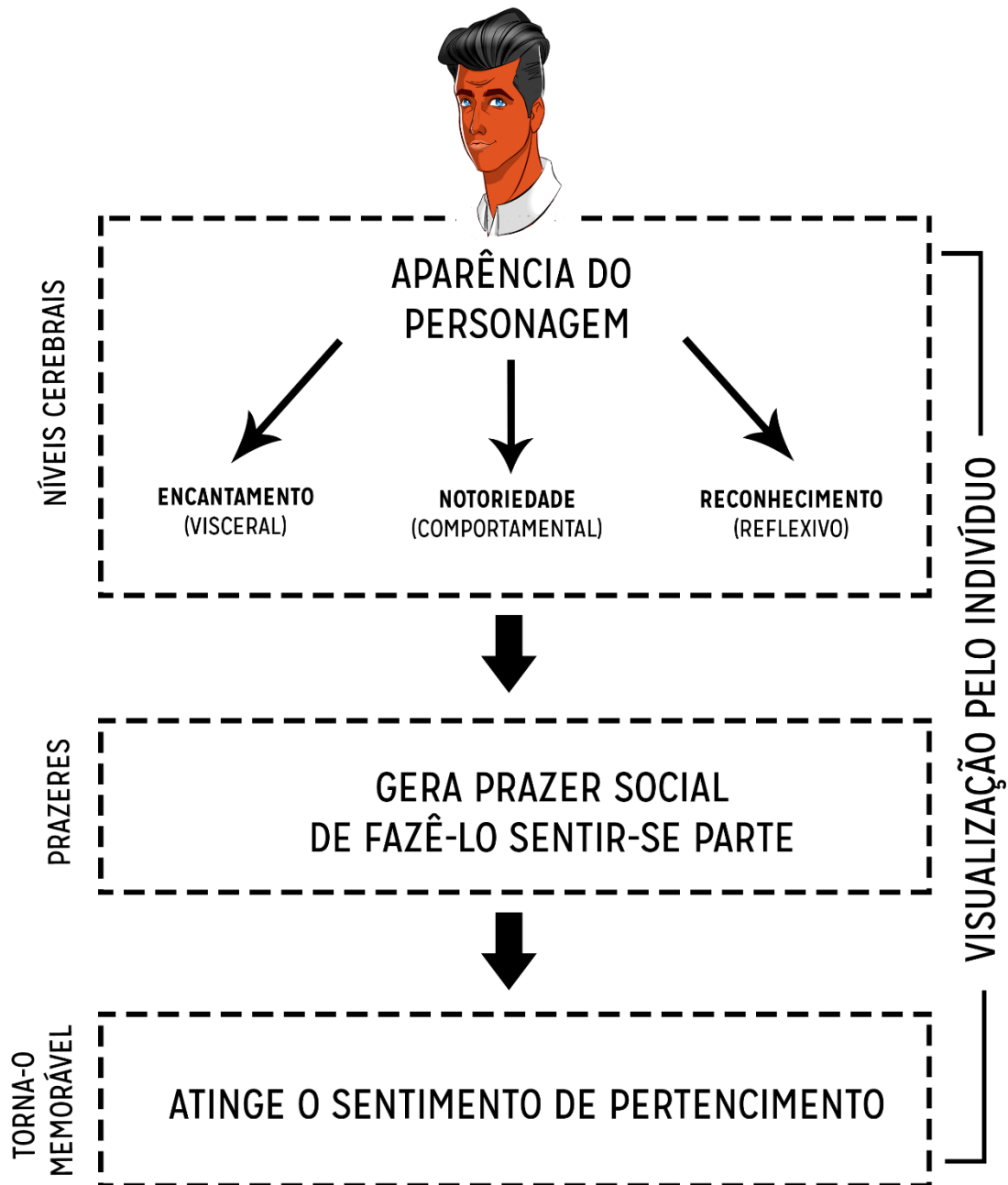
### ETAPAS DO PROCESSO DE COMO CONCEBER EMOÇÕES RECOMENDADAS AOS PERSONAGENS MÚLTIPLO ÉTNICO-RACIAL

- 1) **Aparência dos personagens devem atuar nos três níveis cerebrais para gerar o sentimento recomendado:**
  - a) **Nível visceral:** Encantamento pela sua aparência, por sua estética amigável;
  - b) **Nível comportamental:** Notoriedade das múltiplas características étnico-raciais existentes nos personagens;
  - c) **Nível reflexivo:** Reconhecimento de sua raça e etnia nos personagens.
  
- 2) **Estabelecer os prazeres que deve ser gerado pela relação das múltiplas características fenotípicas étnico-raciais, advindos da aparência com os níveis cerebrais.**
  
- 3) **Se tornar memorável gerando ao mesmo uma das emoções e sentimentos a seguir, na concepção geral dos personagens:**
  - a) Descontração
  - b) Leveza
  - c) Cooperação
  - d) Pertencimento
  - e) Superação
  - f) Realização
  - g) Competências
  - h) Comprometimento
  - i) Autoestima

**Quadro 2 - Quadro de recomendações: etapas do processo de como conceber as emoções recomendadas pelos personagens múltiplos étnico-racial.**

Fonte: Autoria própria

Este processo é exemplificado pelo diagrama (1), como forma de melhorar o entendimento acerca das recomendações:



**Diagrama 1 - Diagrama para facilitar o entendimento das recomendações**

Fonte: Autoria própria

Na concepção de um personagem e na sua aplicação em uma animação para o ensino é necessária clareza no objetivo que esta quer alcançar, e a construção desses e como utilizá-los deve ser determinado por profissionais que englobe de ambas as áreas de conhecimento atingidas, ou seja tanto um designer quanto um arte-educador por se referir ao ensino-aprendizagem da arte. Cumprindo como orientações e propostas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) sobre recursos criados para potencializar o ensino disponibilizado pelo Ministério da Educação. Assim garantindo que os que o recurso pensado e seu conteúdo seja compreendido pelos alunos ao qual será submetido.

A construção das recomendações proposta para as etapas de concepção de personagens de múltiplas características fenotípicas étnico-raciais se apoia em estudos sobre identidade apontados por Hall (2006), Castells (1999, apud KAJIMOTO; GERBASI; CAVALCANTE, 2014) e raça e etnia de Ferreira (1986) associados aos estudos sobre como é determinada a classificação étnico-racial da população brasileira apresentados pelo IBGE (2008/2013) para o entendimento de como abordar esses conceitos a estética dos personagens, a fim de contemplar sua finalidade estética de múltiplas características fenotípicas.

A partir desses estudos percorridos nesta pesquisa no quarto capítulo, neste momento foi reconhecido as características fenotípicas que diferenciam as raças existentes no Brasil, como cor de pele, textura de cabelo, boca, olhos e nariz, traços constituídos biologicamente derivado de suas descendências.

No processo de design para a construção da aparência de um personagem animado indicados pelas etapas de pesquisa e concepção, figuradas com base em percursos difundidos por Ekström (2013) e Takahashi e Andreo (2011), expõe elementos que devem ser identificados para estabelecer a personalidade e identidade dos mesmos, como perguntas referentes às questões a se estipular, além da busca de referência visuais para contextualização com o resultado final da aparência a ser gerada.

O quadro (3) a seguir ilustra o modelo processual das etapas conceituais para a representação gráfica da aparência dos personagens que serão concebidos de modo a identificados étnico-racialmente brasileiro.

## RECOMENDAÇÕES PARA CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS ÉTNICO-RACIAIS PARA ANIMAÇÕES PARA O ENSINO DA ARTE-EDUCAÇÃO

### ETAPAS DA CONCEPÇÃO DA APARÊNCIA DE PERSONAGENS ÉTNICO-RACIAIS DIRETRIZES A SE CONSIDERAR

#### PESQUISA

- 1) **Compreensão quanto ao conteúdo ou história em que eles vão ser inseridos:** clareza nos valores culturais atribuídos para evitar eventuais equívocos ou conotações negativas, a exemplo cores e formas que podem mudar de significado culturalmente.
- 2) **Indagações sobre o perfil que se quer estabelecer nesse personagem:** fatores sociais, psicológicos, étnico-raciais e físicos que delimitam sua aparência e personalidade estando intrinsecamente relacionados, como apresentadas a seguir:
  - a) **Fatores sociais**
    - O seu papel na história se herói, vilão ou vítima;
    - Objetivos que o personagem quer ou pensa que quer;
    - Peculiaridades que o personagem deve possuir;
    - Status econômico e social.
  - b) **Fatores psicológicos**
    - Emoções básicas humor, estado de espírito, temperamento;
    - Ambições e frustrações;
    - Suas preferências sexuais;
    - Manias.
  - c) **Fatores étnicos-raciais**
    - Sua classificação étnico-racial e descendência;
    - Características culturais, valores sociais e morais.
  - d) **Fatores físicos**
    - Sua idade e sexo;
    - Descrição física como altura, peso, cor de pele, cabelo e etc.
- 3) **Construção de painel semântico:** reunindo referências visuais que auxiliam na visualização da ideia de como serão os personagens, para que possam ser consideradas todas as suas características.

#### CONCEPT

- 1) **A aplicação de formas básicas:** como círculos, triângulos e retângulos a partir da emoção que cada formato gera, a fim de criar o vínculo afetivo correto, seja positivo ou negativo, entre a estética do personagem e seu consumidor. Assim, transmitindo suas características de personalidade de acordo com o perfil desejado.
  - a) **Formatos circulares:** geram emoções positivas devido ao seu formato suave e agradável, podem ser utilizados em personagens amigáveis.
  - b) **Formatos triangulares:** também geram emoções positivas, mas diferente dos círculos comunicam força, estabilidade e confiança indicados para

retratar personagens confiável como super-heróis.

- c) Formatos retangulares:** geram emoções e sentimentos negativos, pois são formas pontudas e agressivas, portanto devem ser usados para representar os vilões.
- 2) Aplicação ao menos de uma característica fenotípicas de duas ou mais raça na aparência dos personagens,** apresentadas nesta pesquisa nos apêndices 1 a 49 (banco de características étnico-raciais da população brasileira, referente a cada raça), tornando-o múltiplo racial representado etnicamente como *persona* brasileiro.
- 3) Conceber o personagem a partir de um padrão estilizado,** que permite explorar os modelos de representação do ser humano mantendo sua proximidade com o modelo real.
- 4) Aplicar caracterização de indumentárias nos personagens** de modo contextualizado com o conteúdo, época, local e costumes.

**Quadro 3 - Quadro de recomendações: etapas da concepção da aparência de personagens étnicos-raciais – Diretrizes a se considerar**

Fonte: Autoria própria

O item (2) da etapa de concepção indicados no quadro 3 das recomendações é o ponto fomenta o objetivo deste estudo pela averiguação dos traços fenotípicos étnicos-raciais da população brasileira dissertados no quinto capítulo por meio da pesquisa produzida com intuito de elucidar a variedade de características fenotípicas das etnias existentes no Brasil, observando sua pluralidade e miscigenação. Com o intuito de gerar personagens que possua atributos raciais múltiplos assemelhando-se a população do Brasil.

A reunião de recomendações expostas busca além auxiliar o processo conceptual de personagens a serem utilizados em animações para a arte-educação, demonstrar sua importância pela contribuição gerada a formação do indivíduo/aluno a partir das **situações e motivos** de sua usabilidade, pela possibilidade **conceber sentimentos** positivos aos personagens, de representatividade e pertencimento, através da sua aparência. Desse modo, expressar a relevância de concebê-los sob a ótica étnico-racial da população em que serão utilizados, pois essa visão só potencializa a sua eficiência no cumprimento do objetivo a ele atribuído.

### **6.1. Exemplo de uso das recomendações - personagens concebidos**

O interesse nesse tópico é o de elucidar a aplicação das recomendações apresentadas no tópico anterior, pela necessidade percebida pela importância da representação imagética de um personagem que possuísse as características fenotípicas étnico-raciais essenciais, reunidas nos apêndices 1 a 49 pela a pesquisa imagética de fenótipos dispostas no quinto capítulo. Desse modo foi elaborado três modelos de personagens a partir das recomendações das etapas de concepção da aparência do personagem.

Para o modelo de personagem (1), foi construído inicialmente um painel semântico com imagens utilizadas como referências para o seu visual. Seguindo as recomendações de pesquisa elaborada, representado no quadro 3. Após a delimitação do personagem, definido suas características fenotípicas aplicadas ao esboço. Em seguida foi feito um desenho com traços limpos do personagem em questão, e por fim sua coloração e aplicação de efeitos de luz e sombra, processo ilustrado nas figuras 52 a 55.

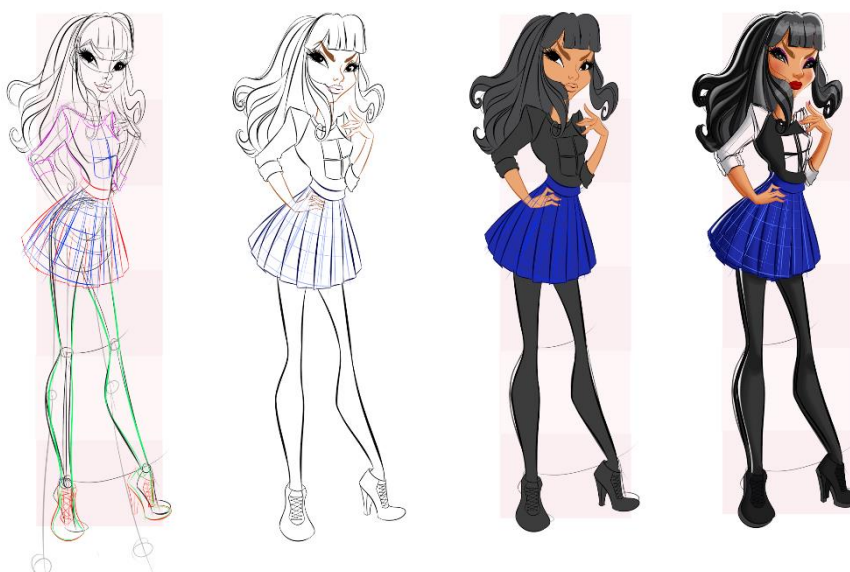
No modelo de personagem (2), foi cumprida as mesmas etapas. O processo de construção está ilustrado na figura 56 - painel semântico utilizado para construção do personagem em questão, na figura 57 - etapas de construção, esboço à arte-final, figura 58 - traços fenotípicos utilizados na construção do personagem e figura 59 - rosto do mesmo.

Para o modelo de personagem (3), foram cumpridas também as mesmas etapas. O processo de construção está ilustrado na figura 60 - painel semântico utilizado para construção do personagem, figura 61 - traços fenotípicos utilizados na construção do personagem e figura 62 - edição final do personagem.



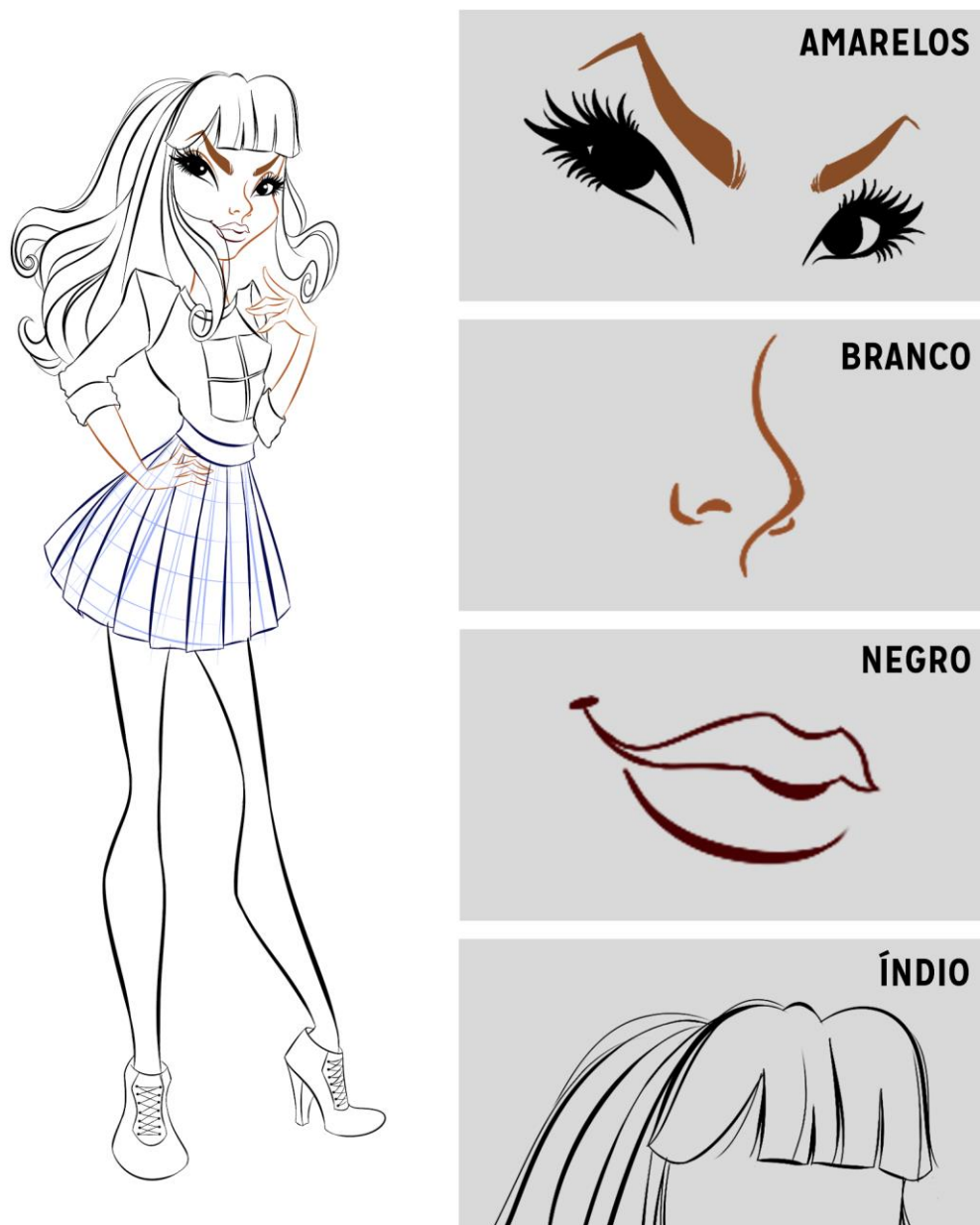
**Figura 52 - Painel semântico utilizado na construção do modelo de personagem 1, representado na figura 53**

Fonte: Autoria própria



**Figura 53 - Etapas de construção do modelo de personagem 1, esboço à arte final.**

Fonte: Autoria própria



**Figura 54 - Traços fenotípicos utilizados na construção do modelo de personagem 1**  
Fonte: Autoria própria



**Figura 55 - Rosto do modelo de personagem 1**  
Fonte: Autoria própria



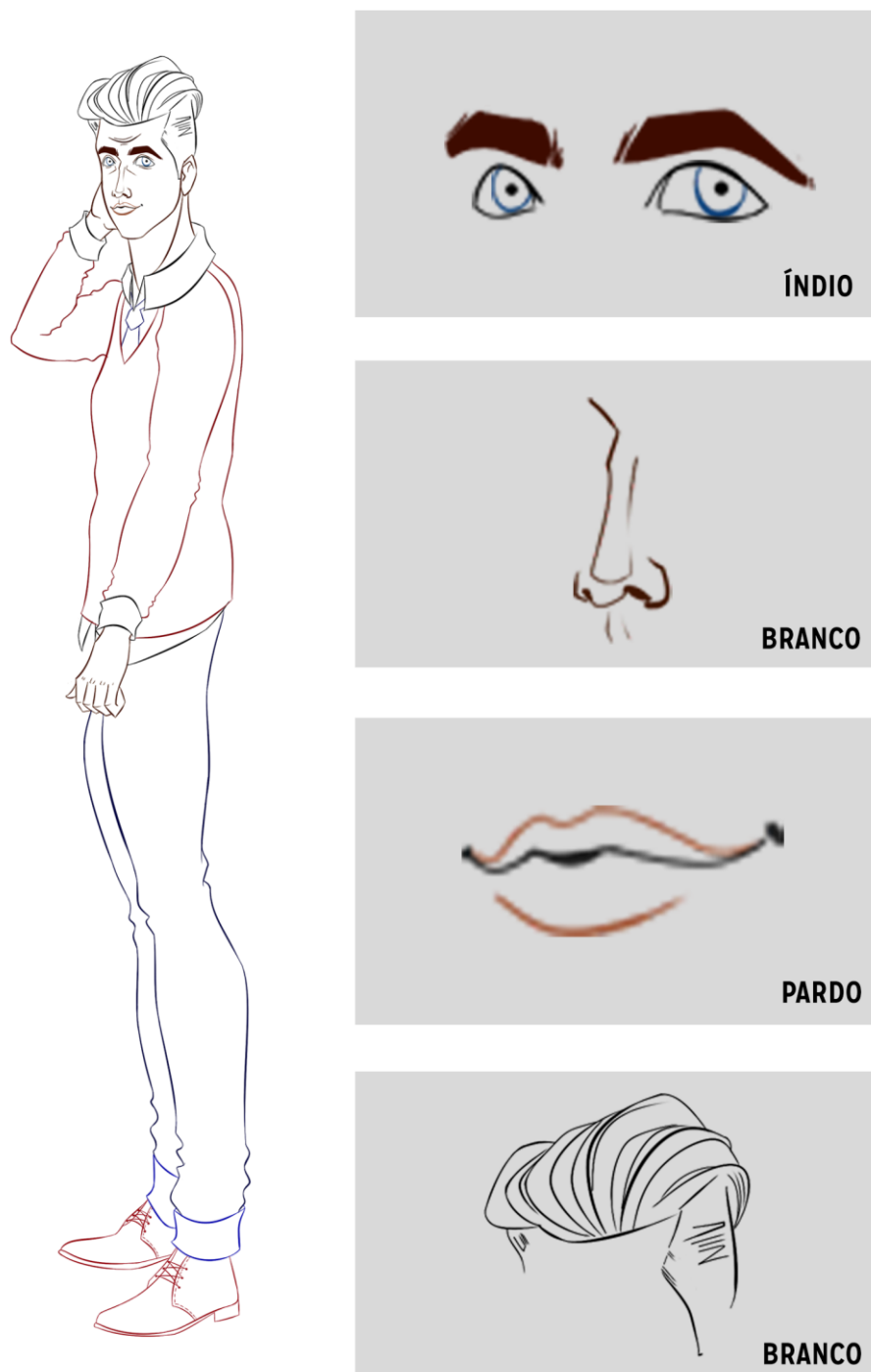
**Figura 56 - Painel semântico utilizado na construção do modelo de personagem 2, representado na figura 57**

Fonte: Autoria própria



**Figura 57 - Etapas de construção do modelo de personagem 2, esboço à arte final**

Fonte: Autoria própria



**Figura 58 - Traços fenotípicos utilizados na construção do modelo de personagem 2**  
Fonte: Autoria própria



**Figura 59 - Rosto do modelo de personagem 2**  
Fonte: Autoria própria



**Figura 60 - Painel semântico utilizado na construção do modelo de personagem 3**  
Fonte: Autoria própria

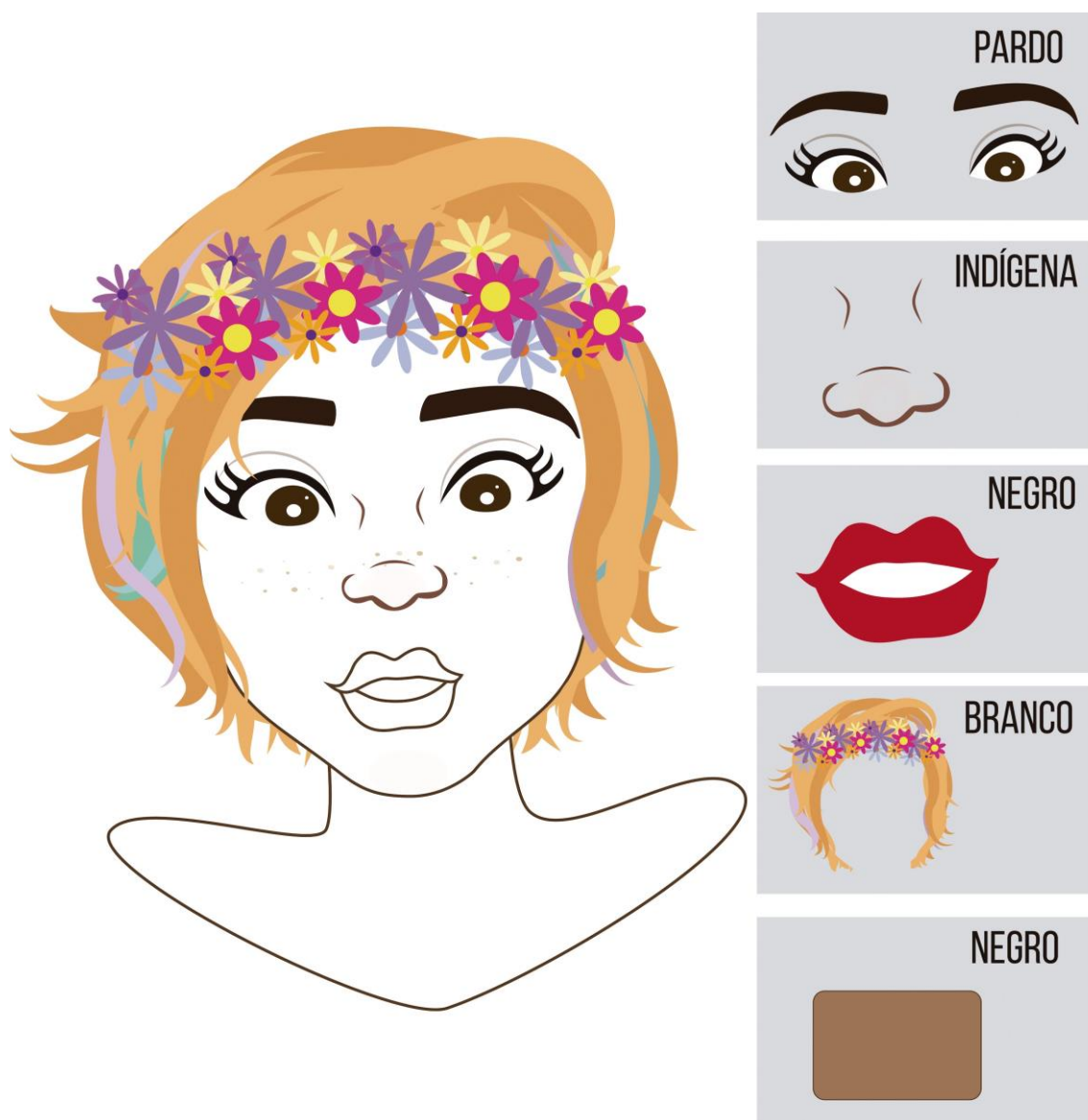
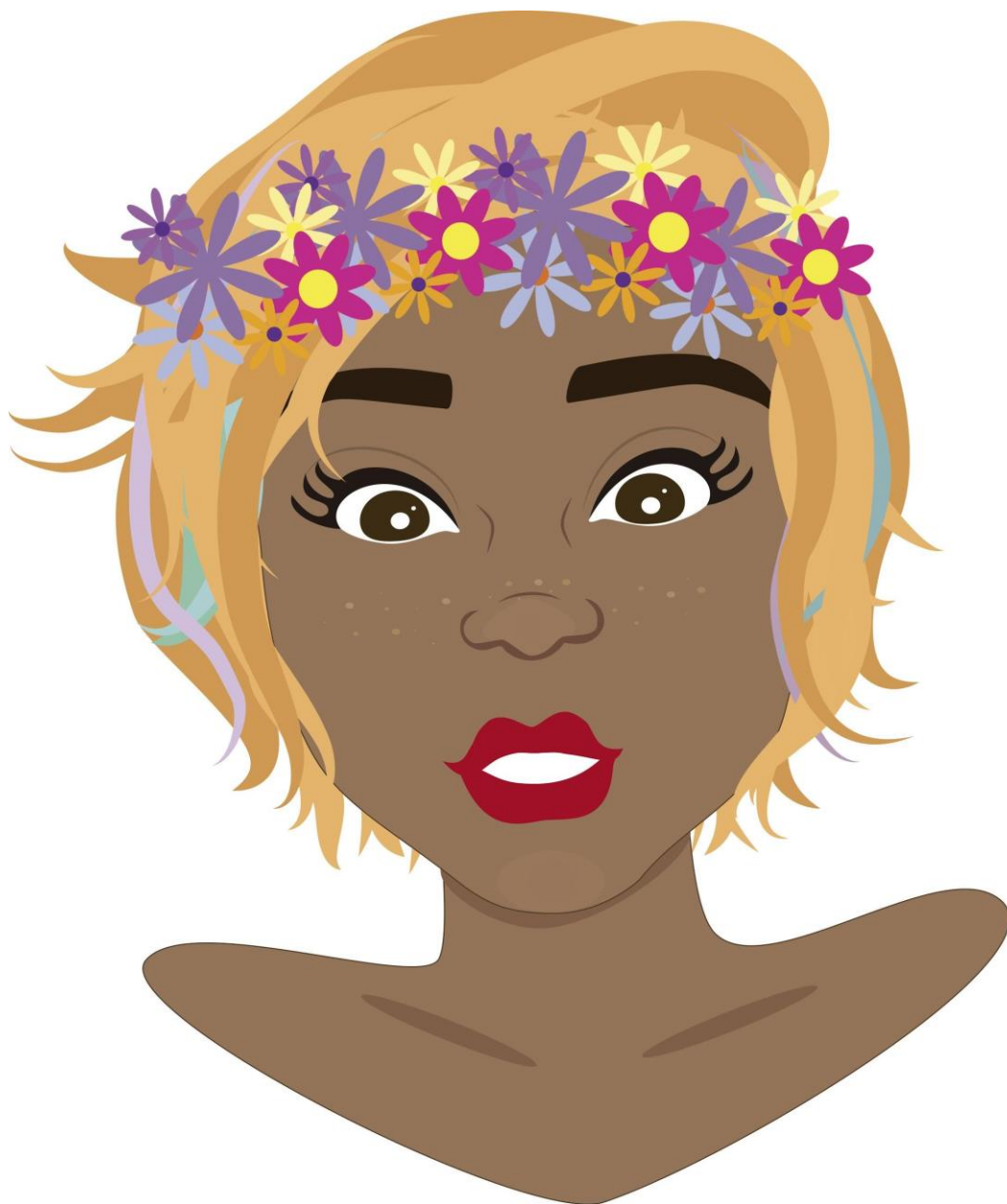


Figura 61 - Traços fenotípicos utilizados na construção do modelo de personagem 3



**Figura 62 – Busto do modelo de personagem 3 finalizado**

Fonte: Autoria própria

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por maiores que tenham sido os avanços sobre a valorização do ensino-aprendizagem da arte, ainda são necessárias discussões sobre a sua importância para a formação dos alunos, da sua criatividade e sensibilidade. Tendo em vista todo o debate sobre o modelo de ensino e a relevância das disciplinas de ordem abstratas e filosóficas. Assim, estudos que abordam perspectivas de contribuições da importância da disciplina artística para o processo de aprendizagem se tornam de grande significância.

Abordando considerações sobre arte-educação e sua finalidade, por compreender a individualidade de cada indivíduo e seu modo de sentir no processo de ensino-aprendizagem, no ambiente escolar, admitindo sua importância para uma apreensão mais eficiente inclusive de conceitos racionais, lógicos e objetivos, desassociado atualmente do sentir.

Como contribuição da área de Design a este modelo de aprendizagem do indivíduo por seus sentimentos e emoções, que considera os estágios do sentir, entendendo como o indivíduo desenvolve o seu emocional, a partir do entendimento proporcionado pelos conceitos do Design Emocional, expondo percepções sobre o processo que gera esses sentimentos e emoções.

A partir desses discernimentos e objetivos, buscou-se contemplar nesta pesquisa, como colaboração ao modo de ensino da arte-educação e suas contribuições para a formação educando, questões cada vez mais inerentes ao ensino, tal como a inserção de recursos tecnológicos e discussões sobre a construção da identidade dos indivíduos e elementos que geram o sentimento de reconhecimento e pertencimento dos mesmos, durante o seu processo de aprendizagem.

Os objetivos propostos neste estudo, cumpriu-se a partir da máxima compreensão sobre os eixos centrais a ele atribuídos, como os conceitos acerca de arte-educação e todos os aspectos sensíveis a esse processo de aprendizagem, e das teorias do Design Emocional estabelecidas como base a fim de gerar e propor recomendações para o desenvolvimento de personagens múltiplos étnico-raciais em animações voltadas para o ensino-aprendizagem da arte, principal objetivo. Além de, por intermédio da literatura, expor diretrizes que

podem ser utilizadas na construção de um produto animado, que foram consideradas ao desenvolver as recomendações.

O conhecimento relacionado à identidade, raça e etnia nos permitiu delimitar os vários perfis fenotípicos da população brasileira, pelos estudos e investigação de características étnico-raciais do IBGE, abrangendo desafios propostos nesta pesquisa de difundir conhecimentos acerca da variedade étnico-racial presente no Brasil, pela construção de sua população sob os alicerces da miscigenação, pela mistura de descendência que povoaram o país, a exemplo da mistura dos nativos brasileiros com os colonizadores, os escravos e imigrantes asiáticos, europeus e etc. A coleta de traços manifestados neste estudo, porém cabe mantê-la atualizada a todo momento, tendo em vista que é possível apreender sempre novas características fenotípicas dos indivíduos pertencentes à população brasileira.

O banco de características fenotípicas étnico-raciais, apresentado de modo completo no apêndice desta pesquisa, e os demais conteúdos aqui discorridos demonstram o quão vasta é a identidade do povo brasileiro. O reconhecimento desta multiplicidade só contribui para a própria constatação do indivíduo de pertencentes a uma cultura, uma nação, que mesmo com singularidades que o torna único e ainda sim igual aos outros. Essa compreensão é de extrema importância ao indivíduo que ainda está concebendo sua essência, seus valores e o lugar a que pertence, enquanto desenvolve seu cognitivo, inteligência e criatividade, decorrentes do processo de ensino-aprendizagem, compreendidos na arte-educação.

A pesquisa ainda traz em sua essência, desdobramentos identificados durante sua construção não contemplados nas delimitações estabelecidas para os estudos e objetivos dessa. Assim apresentamos no tópico a seguir apontamentos que podem ser gerados a partir do conteúdo que consta nesta pesquisa.

## 7.1. Desdobramentos da pesquisa

Após a disposição dos conteúdos aqui reconhecemos desdobramentos que podem ser explorados posteriormente a finalização desta pesquisa, a partir do banco de características fenotípicas étnico-raciais da população brasileira concebidos nesta, por meio de uma pesquisa imagética sobre as múltiplas características étnico-raciais. É apresentado no apêndice, a partir da página 149, desta pesquisa tabelas de características múltiplo étnico-raciais, com cada fenótipo que identifica a raça e etnia de um indivíduo, elaboradas para aplicação de uma pesquisa onde é seja possível que os participantes da mesma reconheçam nessas tabelas as características que melhor se enquadra com sua aparência. O objetivo deste desdobramento é reafirmar a veracidade da multiplicidade fenotípica étnico-racial do povo brasileiro.

Entendemos de máxima importância a verificação das recomendações aqui propostas meio testes desta em uma situação real de concepção de um personagem a ser aplicado em uma animação utilizada no ensino-aprendizagem da arte, de modo a comprovar sua eficiência, e possíveis ajustes.

Por fim, dissociados do eixo central desta pesquisa, o conteúdo sobre identidade e categorização fenotípica étnico-racial da população brasileira junto com o banco de características fenotípicas aqui proposto, podem amparar a concepção de personagens direcionados a outros veículos além da animação. A exemplo disso, é o uso do banco de características em aplicativos que dispõem a personalização de avatares na elaboração de jogos, ou em qualquer outro veículo que busque contemplar a multiplicidade étnico-raciais identificada na população brasileira.

Pesquisadores que tome como referência esta pesquisa, podem reconhecer outros desdobramentos contidas na mesma, pela sua amplitude de eixo temático e possibilidade de diversas aplicações, como um teste de percepção semântica e emocional, além do desenvolvimento de uma animação com personagens onde foram aplicadas as características fenotípicas disponibilizadas em nossas tabelas.

## 8. REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D.P; NOVAK, J; HANESIAN, H. **Psicologia educacional**. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

ALVES, Marcia Maria. **Design de animações educacionais: Recomendações de conteúdo, apresentação gráfica e motivação para aprendizagem**. 2012. 241 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

ANDRADE, Fabrício *et al.* **A importância do ensino da arte na formação: uma abordagem sobre cognição**. *Revista Scias Arte/educação*, Belo Horizonte, v. 3, n. 3, p. 2-12, 2014. Disponível em: <<http://www.uemg.br/openjournal/index.php/SCIAS/index>>. Acesso em: 11 set. 2016.

ANDRADE, Manuel Caetano Queiroz de. **Educação pela Criatividade**. Recife: Editora Universitária Uppe, 1987. p.10.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2010. 112 p.

BARBOSA, Ana Mae. **Ensino da arte: Memória e história**. São Paulo: Perspectiva, 2008. 27 p.

BARBOSA, Ana Mae. **PROCESSO CIVILIZATÓRIO E RECONSTRUÇÃO SOCIAL ATRAVÉS DA ARTE**. In: XII SIMPÓSIO INTERNACIONAL PROCESSO CIVILIZADOR, 12º, 2009, Recife. **Etc.** Recife: Sipc, 2009. p.

BARBOSA, Márcio C. *et al.* **Educando com design de animação: uma metodologia de ensino e aprendizagem**. *Infodesign: Revista Brasileira de Design da Informação*, São Paulo, v. 9, n. 0, p.21-32, jan. 2012. Disponível em: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/viewFile/112/101>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

BRASIL. Ana Mae Barbosa. [mre] Ministério das Relações Exteriores. **Arte, Educação e Cultura**. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.jsp>>. Acesso em: 12 set. 2016.

COLETO, Daniela Cristina. **A IMPORTÂNCIA DA ARTE PARA A FORMAÇÃO DA CRIANÇA**. *Revista Conteúdo*, Capivari, v. 1, n. 3, p.137-152, jan/jul. 2010. Disponível em: <<http://www.conteudo.org.br/index.php/conteudo/article/viewFile/35/34>>. Acesso em: 10 out. 2016.

DAMÁSIO, António R. **O ERRO DE DESCARTES: EMOÇÃO, RAZÃO E O CÉREBRO HUMANO**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996. Tradução de: Dora Vicente e Georgina Segurado.

DAMAZIO, Vera. **Design, memória, emoção: uma investigação para o**

**projeto de produtos memoráveis.** In: DIJON DE MORAES DIAS; REGINA ÁLVARES (Barbacena). Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais. **CADERNOS DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN: EMOÇÃO.** Barbacena: Eduemg, 2013. Cap. 3. p. 43-61. Disponível em: <[http://www.tcdesign.uemg.br/pdf/Design\\_Emocao.pdf](http://www.tcdesign.uemg.br/pdf/Design_Emocao.pdf)>. Acesso em: 12 ago. 2016.

DESCONHECIDO. **Imagens Google.** Disponível em: <<https://www.google.com.br/imghp?hl=pt-PT>>. Acesso em: 02 maio 2017.

DESCONHECIDO. **Imagens Google.** Disponível em: <<https://www.google.com.br/imghp?hl=pt-PT>>. Acesso em: 08 maio 2017.

DIAS, Dijon de Moraes; Regina Álvares *et al* (Org.). **CADERNOS DE ESTUDOS AVANÇADOS EM DESIGN: EMOÇÃO.** Barbacena: Eduemg - Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais, 2013. 194 p. (8). Disponível em: <[http://www.tcdesign.uemg.br/pdf/Design\\_Emocao.pdf](http://www.tcdesign.uemg.br/pdf/Design_Emocao.pdf)>. Acesso em: 12 ago. 2016./

DICIONÁRIO DO AURÉLIO (Brasil). **Dicionário do Aurélio: Dicionário de Português.** 2016. Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/raca>>. Acesso em: 21 mar. 2017.

DICIONÁRIO DO AURÉLIO (Brasil). **Dicionário do Aurélio: Dicionário de português. 2016. Disponível em: < https://dicionariodoaurelio.com/etnia >. Acesso em: 21 mar. 2017.**

DUARTE JÚNIOR, João-Francisco. **Por que arte-educação?** – 19ª Ed. – Campinas, SP: Papirus, 2008. p. (Coleção Ágere)

DURAN, Érika Rodrigues Simões. **A linguagem da animação como Instrumental de ensino.** 2010. 159 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Puc-rio, Rio de Janeiro, 2010.

EMILIANO, Joyce Monteiro; TOMÁS, Débora Nogueira. **Vigotski: a relação entre afetividade, desenvolvimento e aprendizagem e suas implicações na prática docente.** Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro, v. 2, p.59-72, 2015.

EKSTROM, Hanna. **HOW CAN A CHARACTER'S PERSONALITY BE CONVEYED VISUALLY, THROUGH SHAPE.** Spring: Hogskolan Pa Gotland, 2013.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **NOVO DICIONÁRIO AURÉLIO DA LÍNGUA PORTUGUESA.** 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1986. 1838 p.

FISCARELLI, Silvio Henrique; BIZELLI, Maria H. S. S.; ANDRADE, Luiz Antonio. **DESENVOLVIMENTO DE ANIMAÇÕES MULTIMÍDIA PARA O ENSINO DE QUÍMICA.** In: **CONGRESSO ESTADUAL PAULISTA SOBRE FORMAÇÃO DE EDUCADORES,** 10, 2009, Águas de Lindóia. **Anais....** São Paulo: Unesp; Prograd, 2009. p. 6872 - 6881. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/139726>>. Acesso em: 15 out. 2016

FLEMING, Mike. **Arts in education and creativity: a literature review**. 2. ed. Newcastle Upon: Arts Council England, 2008. 42 p.

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

HALL, Stuart. **A Identidade cultural da pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: Dp&a, 2006. 102 p.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística -. **Características Étnico-raciais da População: Um estudo das categorias de classificação de cor ou raça** 2008. Rio de Janeiro: Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, 2011. 95 p.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística -; PETRUCCELLI, José Luis; SABOIA, Ana Lucia (Org.). **Características Étnico-raciais da População: Classificações e identidades**. Rio de Janeiro: Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, 2013. 2 v.

KAJIMOTO, Natacha; GERBASI, Vinícius Aleixo; CAVALCANTE, Lídia Eugênia. **INDIVÍDUO E CULTURAS FRAGMENTADAS: A IMPORTÂNCIA DA MEMÓRIA NA CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES**. In: I ENCONTRO DE PESQUISA EM INFORMAÇÃO E MEDIAÇÃO, 1., 2014, Londrina. **Caderno de Resumos**. Londrina: Epim, 2014. v. 1, p. 1 - 18. Disponível em: <<http://gicio.marilia.unesp.br/index.php/IIEPIM/IIEPIM/paper/viewFile/37/51>>. Acesso em: 30 abr. 2017.

LOWE, Richard. **Beyond “eye-candy”**: improving learning with animation. USA: Curtin University of Technology, 2001.

Luiz Antonio Pinto de Oliveira. Diretoria de Pesquisas e Coordenação de População e Indicadores Sociais (Org.). **CARACTERÍSTICAS ÉTNICO-RACIAIS DA POPULAÇÃO: UM ESTUDO DAS CATEGORIAS DE CLASSIFICAÇÃO DE COR OU RAÇA**. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - Ibge, 2008. 95 p. Disponível em: <<http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv49891.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

MARCONI, M. de A; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da metodologia científica**. 5a ED. São Paulo: Atlas, 2003.

MARTINS, Lígia Márcia. **A NATUREZA HISTÓRICO-SOCIAL DA PERSONALIDADE**. **Cadernos Cedes**, Campinas, v. 24, n. 62, p.82-99, abr. 2004. Disponível em: <<http://www.cedes.unicamp.br/>>. Acesso em: 17 set. 2016.

MUNANGA, Kabengele. UMA ABORDAGEM CONCEITUAL DAS NOÇÕES DE RACA, RACISMO, IDENTIDADE E ETNIA. In: 3º SEMINÁRIO NACIONAL RELAÇÕES RACIAIS E EDUCAÇÃO-PENESB-RJ, 3., 2003, Rio de Janeiro. **UMA ABORDAGEM CONCEITUAL DAS NOÇÕES DE RAÇA, RACISMO, IDENTIDADE E ETNIA**. Rio de Janeiro: Penesb-rj, 2003. p. 1 - 17. Disponível em:<<http://www.geledes.org.br/wp-content/uploads/2014/04/Uma-abordagem>

conceitual-das-nocoes-de-raca-racismo-dentidade-e-etnia.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2017.

NORMAN, Don; BETTER, Attractive Things Work. **ATTRACTIVE THINGS WORK BETTER**. Basic Books, New York, p.1-9, fev. 2003.

NORMAN, Donalt A. 2004. **Emotional design: Why we love (or hate) everyday things**. New York, Basic Books, 272 p

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. From On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001).

RODRIGUES, Laís Helena Gouveia. **RELAÇÃO ENTRE O DESIGN EMOCIONAL E A TEORIA DA ATIVIDADE: FERRAMENTAS PARA O ESTUDO SOBRE A INTERAÇÃO DA CRIANÇA COM O BRINQUEDO**. 2014. 148 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco, 2014.

RODRIGUES, Lucas de Oliveira. "**Identidade cultural**"; *Brasil Escola*. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/sociologia/identidade-cultural.htm>>. Acesso em 30 de abril de 2017.

RUSHIDI, Jeta. **The Benefits and Downsides of Creative Methods of Teaching in an EFL Classroom: A Case Study Conducted at South East European University, Tetovo-Macedonia**. *Journal Of Education And Practice* [www.iiste.org](http://www.iiste.org). Tevoto, p. 128-136. 2013.

SALES, Edson Nascimento; MARIÑO, Suzi. **DESIGN EMOCIONAL APLICADO NA ARTE-EDUCAÇÃO: FORMAS DE ABORDAR CANTIGAS DE RODA POR MEIO DA ANIMAÇÃO**. In: XI SEMINÁRIO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE, 11, 2015, Feira de Santana. *Anais...* Feira de Santana: Ppgdci - Uefs, 2015. p. 188 - 199.

SANT'ANNA, Ilza M.; SANT'ANNA, Victor M. **Recursos educacionais para o ensino – quando e por que?**. Petrópolis: Vozes, 2004.

SANTOS, Diego Junior da Silva *et al.* **RAÇA VERSUS ETNIA: DIFERENCIAR PARA MELHOR APLICAR**. *Dental Press J Orthod*, Maringá, v. 15, n. 3, p.121-124, set. 2009. Trimestral. Disponível em: <<http://dpjo.dentalpresspub.com/pdfs/dpjo153en.pdf>>. Acesso em: 21 mar. 2017.

SANTOS, Jovenice Ferreira. **Desmitificando a Monografia**. Salvador: Eduneb, 2012. 78 p.

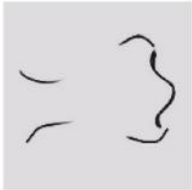

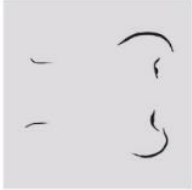


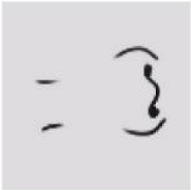


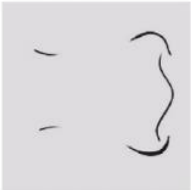




SOUZA, Alessandra de; KAFURE, Ivette. **O FATOR EMOCIONAL NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS. SBC - Proceesdigns Of SBGames**, Brasília, p.130-133, nov. 2012.

TEIXEIRA, A. G. D. **Um levantamento de percepções de professores sobre a tecnologia na prática docente**. *Linguagens e Diálogos*, v. 2, n. 1, p. 159-174, 2011.

TONETTO, Leandro; COSTA, Filipe da. **DESIGN EMOCIONAL: CONCEITOS, ABORDAGENS E PERSPECTIVAS DE PESQUISA.** *Strategic Design Research Journal*, [s.l.], v. 4, n. 3, p.132-140, 31 dez. 2011. UNISINOS - Universidade do Vale do Rio Dos Sinos. <http://dx.doi.org/10.4013/sdrj.2011.43.04>.

WEISS, Renée E. KNOWLTON, Dave S. MORRISON, Gary R. **Principles for using animation in computer-based instruction: theoretical heuristics for effective design.** Computer in Human Behavior. USA: Elsevier Science Ltd., 2002.

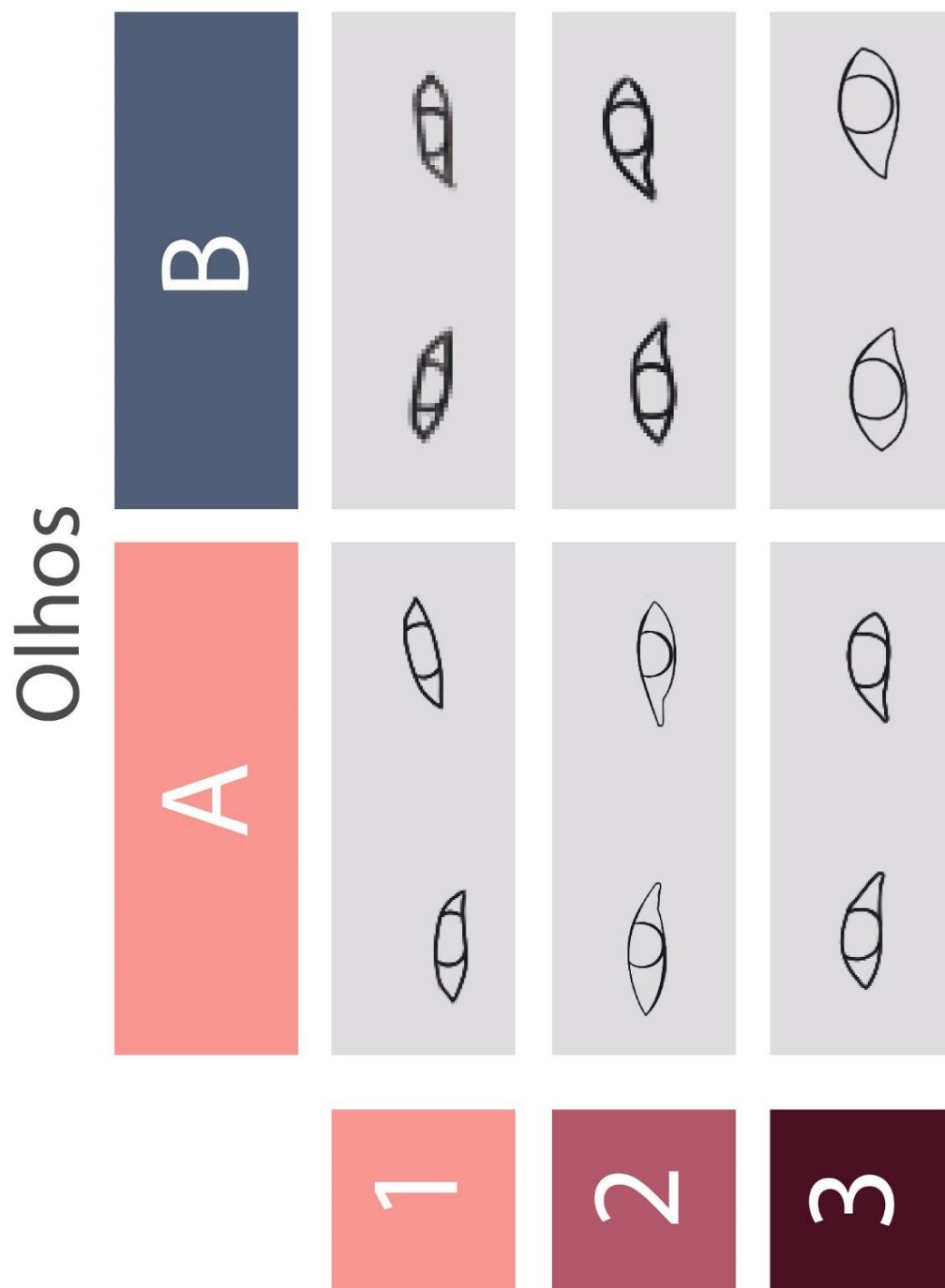
## APÊNDICES

Nariz		1			2			3								
		A	B	C	D	E	A	B	C	D	E					
																

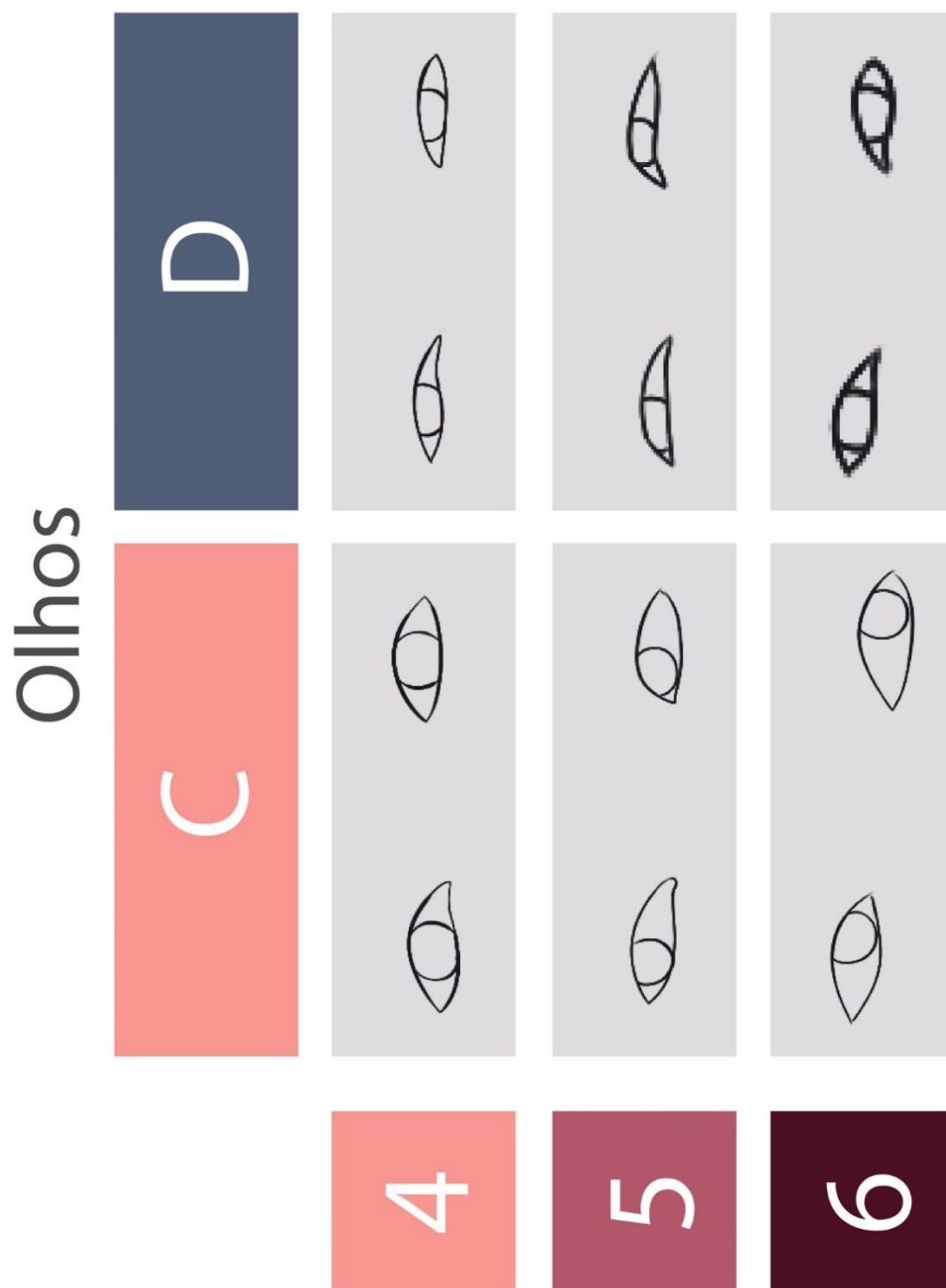
Apêndice 1 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: nariz.



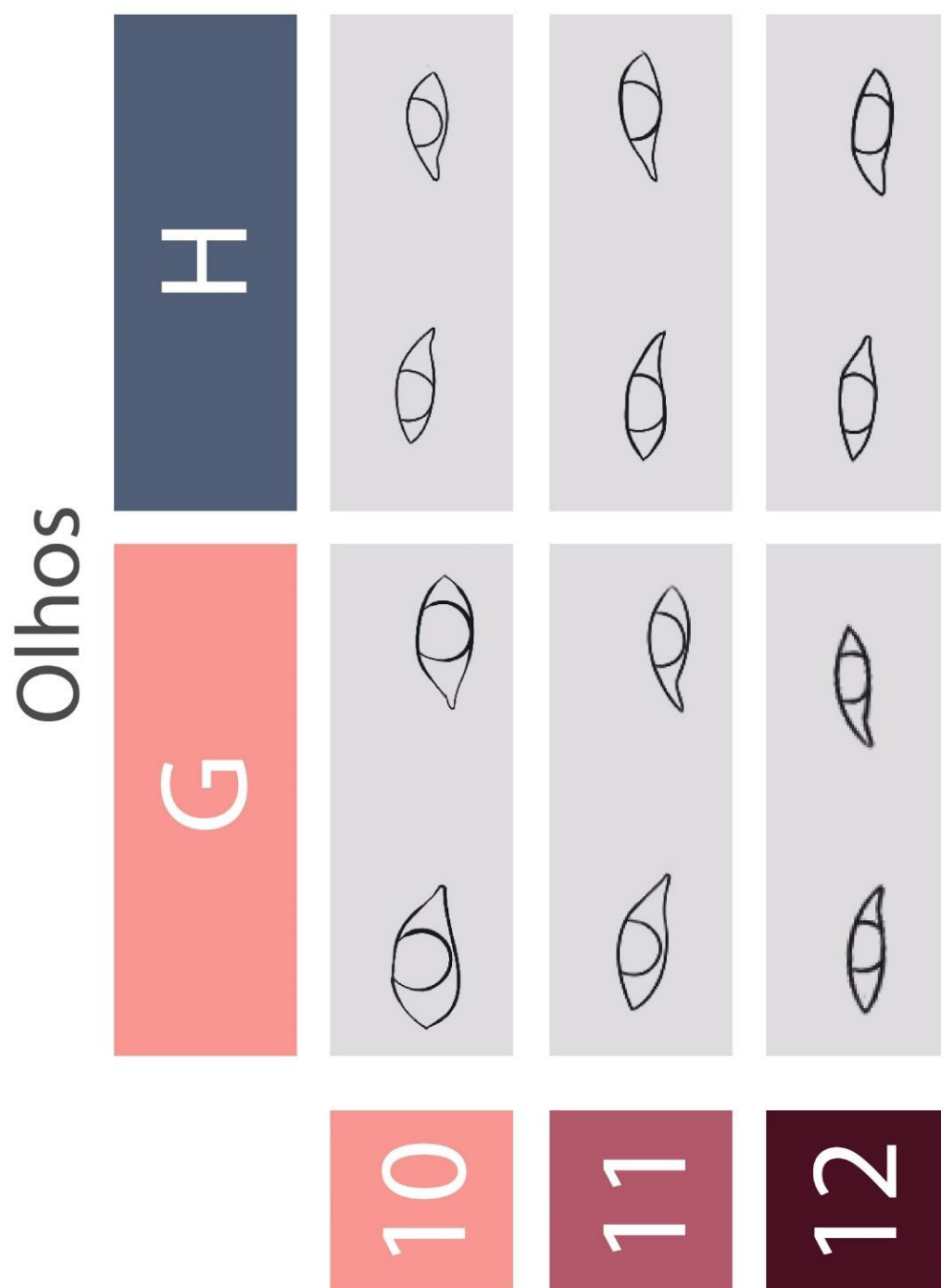
**Apêndice 2 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: nariz.**



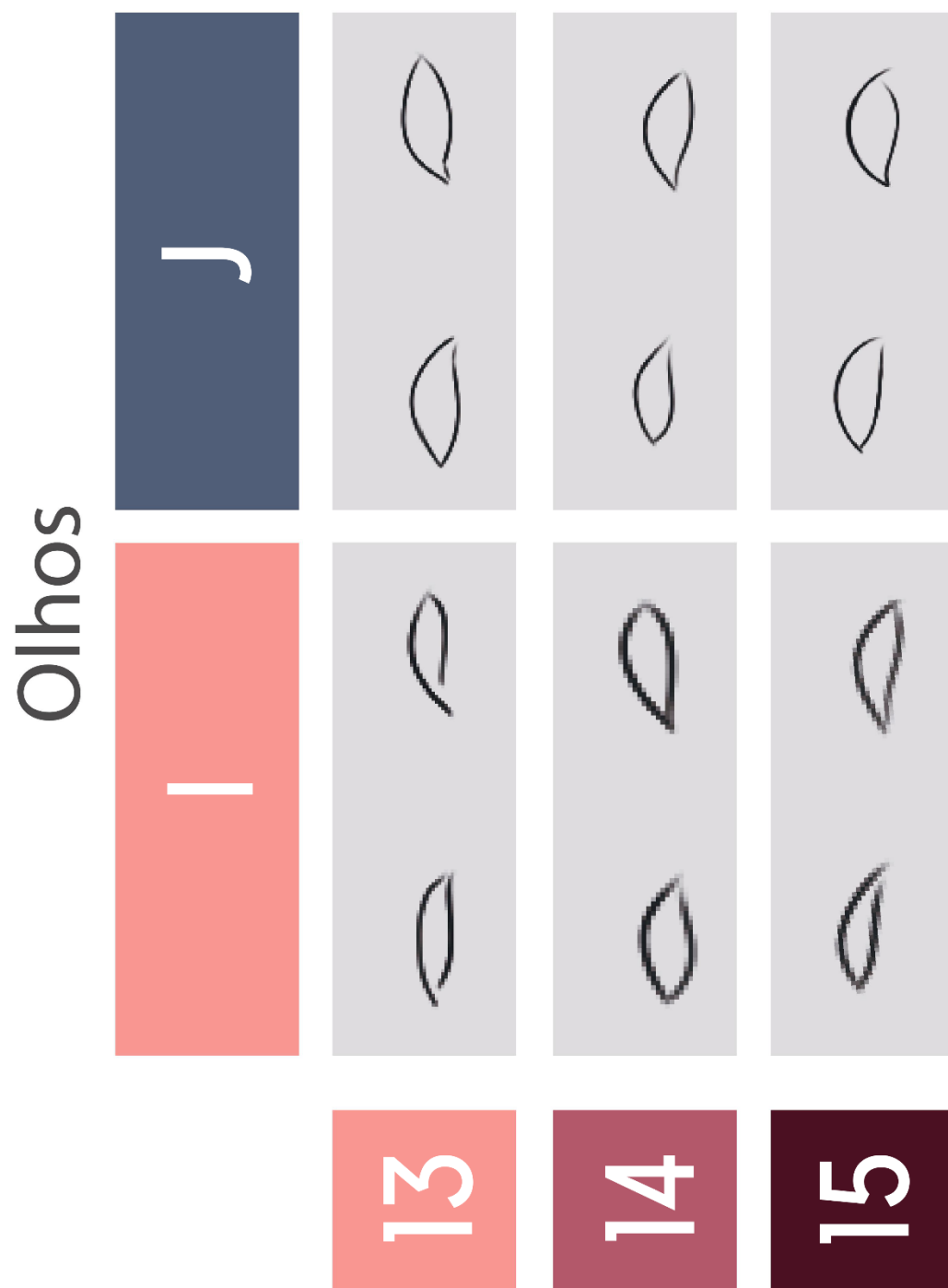
Apêndice 3 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: olhos.





Apêndice 4 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: olhos.



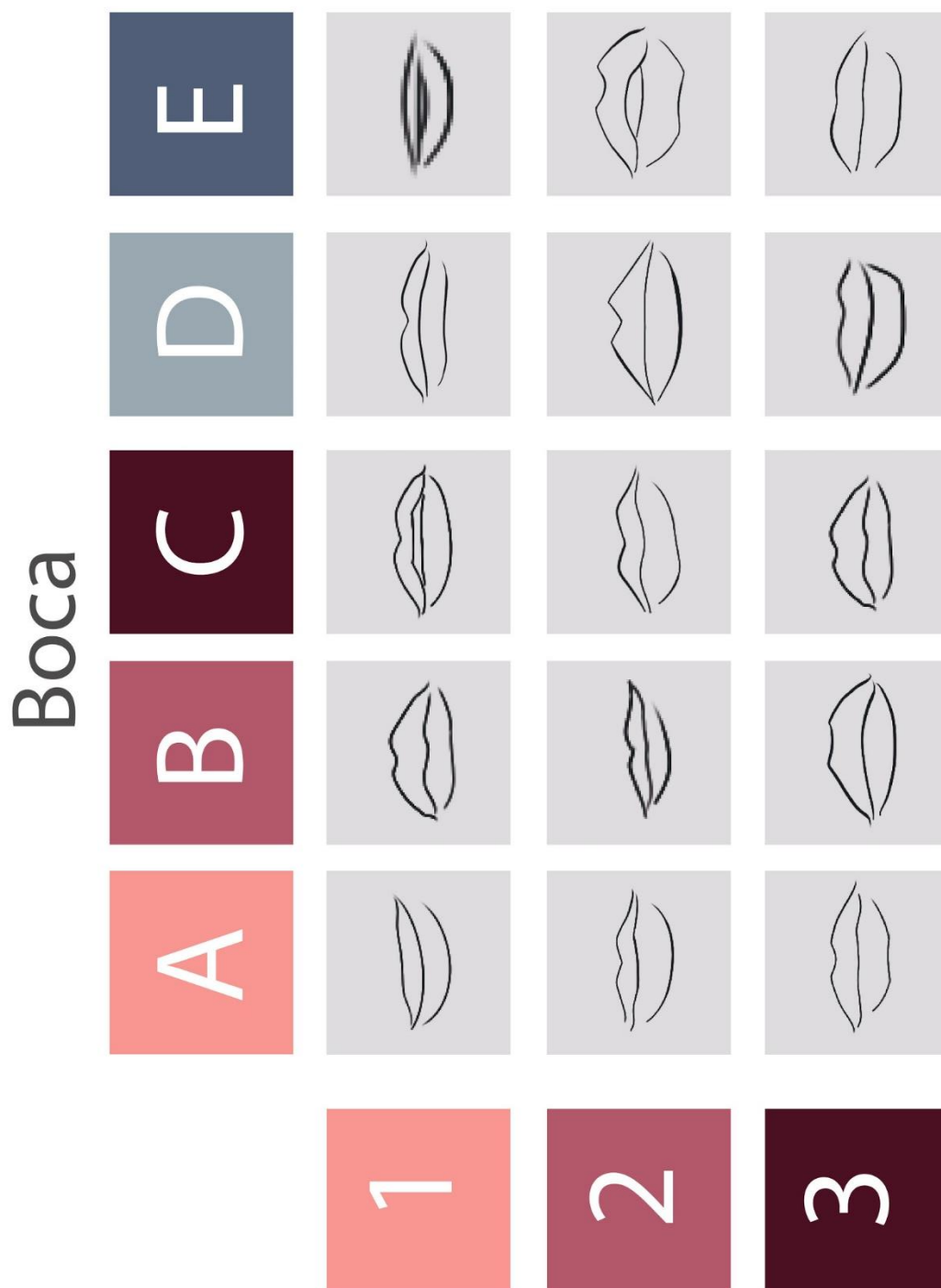
Apêndice 5 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: olhos



Apêndice 6 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: olhos.

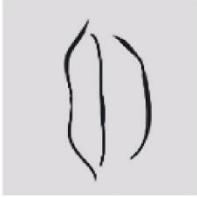


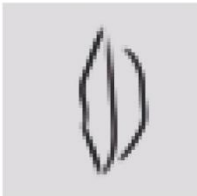

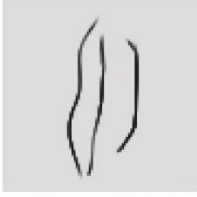


Olhos	L			
K				
16	17	18		

**Apêndice 7 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa olhos.**



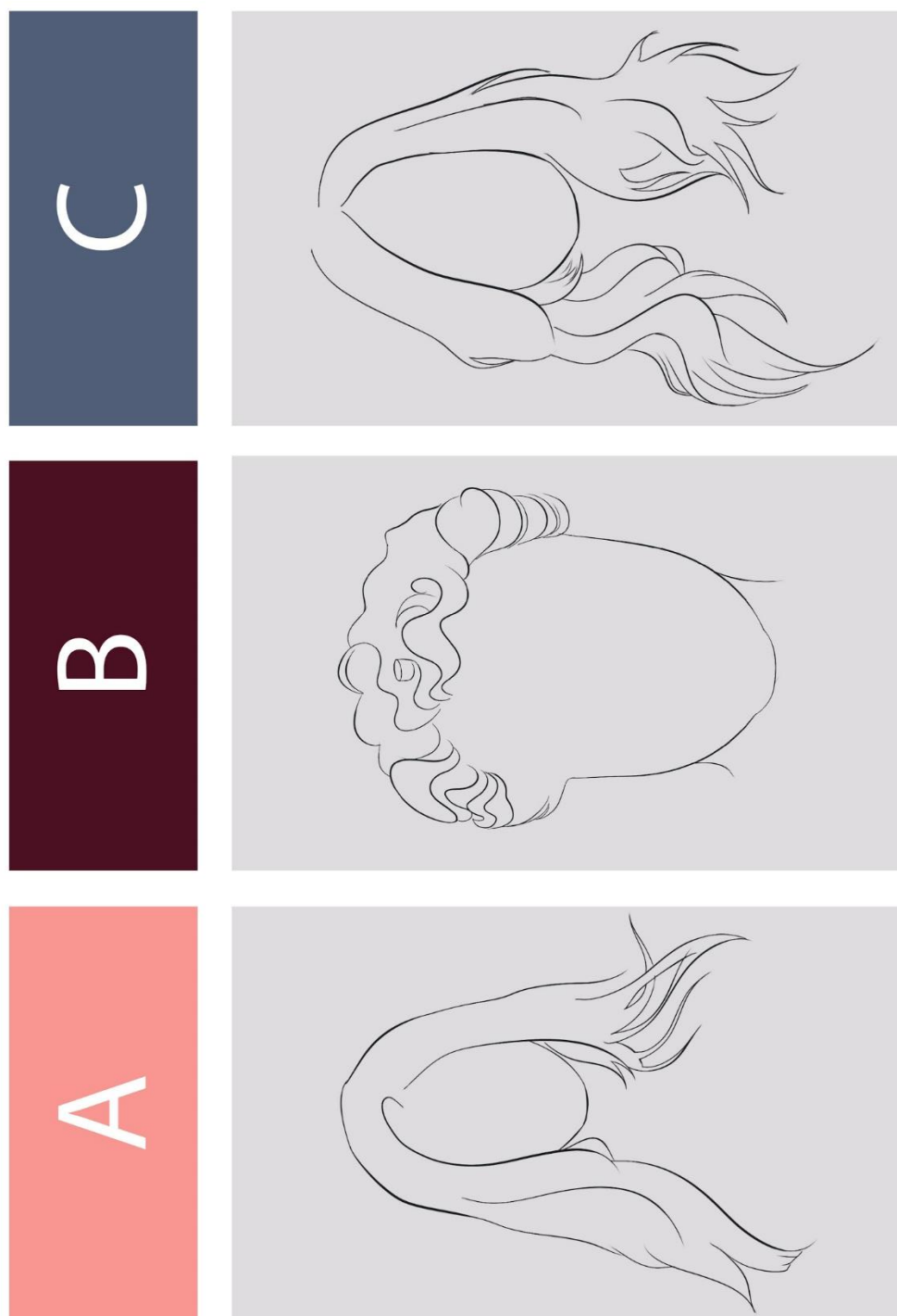
**Apêndice 8 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - Fenótipo: boca.**

Boca

J			
I			
H			
G			
F			
	4	5	6

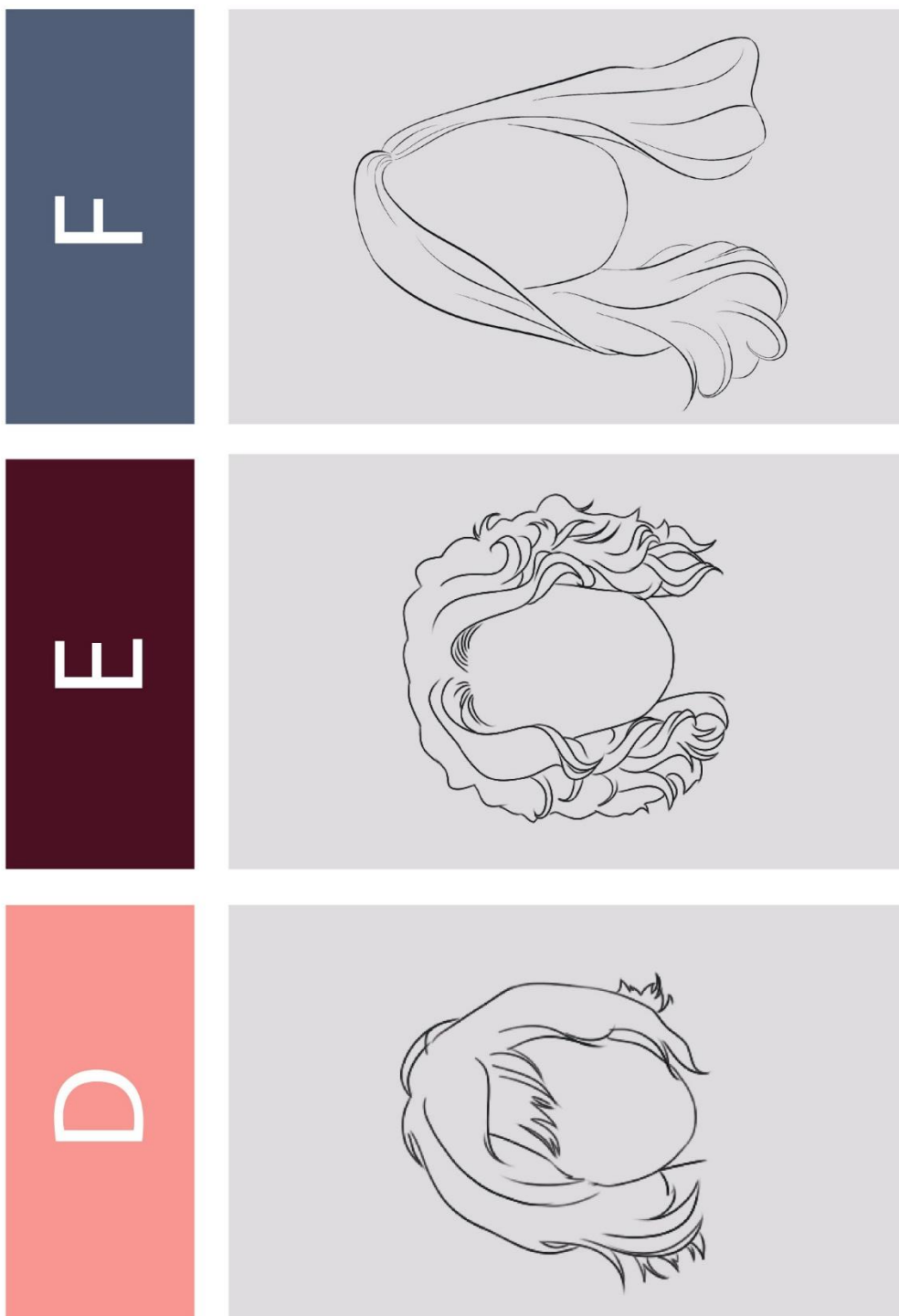
**Apêndice 9 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - boca.**

# Cabelo



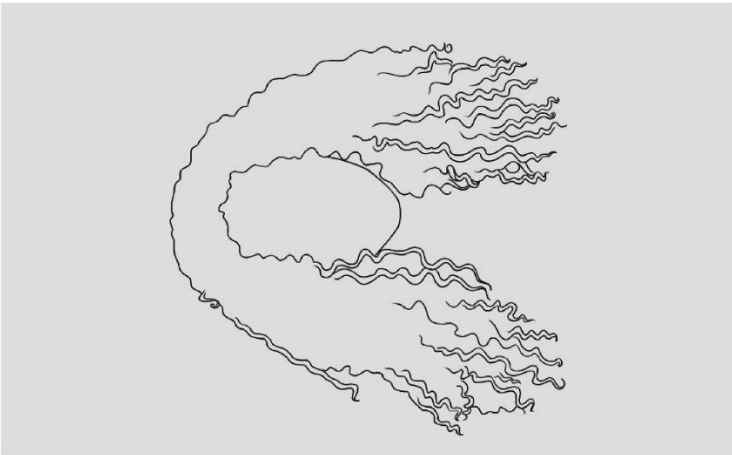
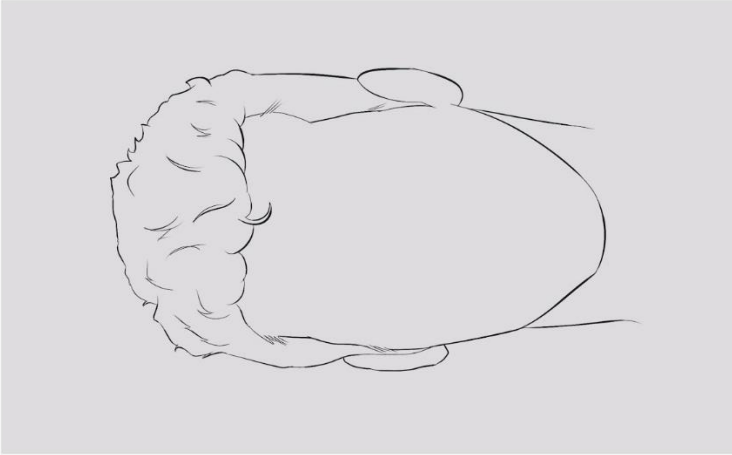
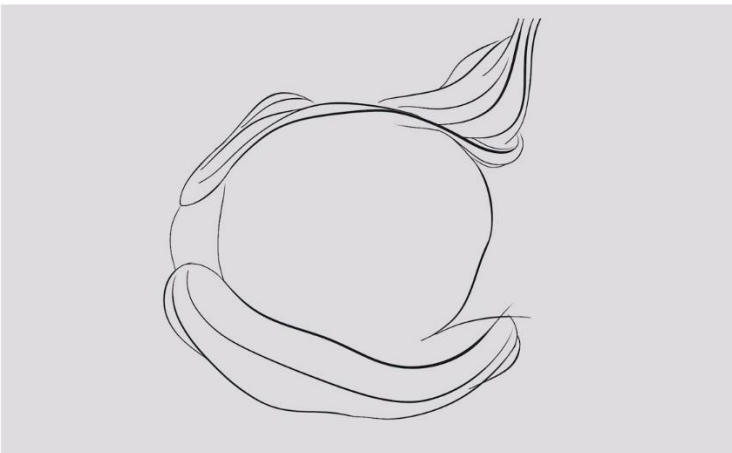
**Apêndice 10 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - cabelo.**

## Cabelo

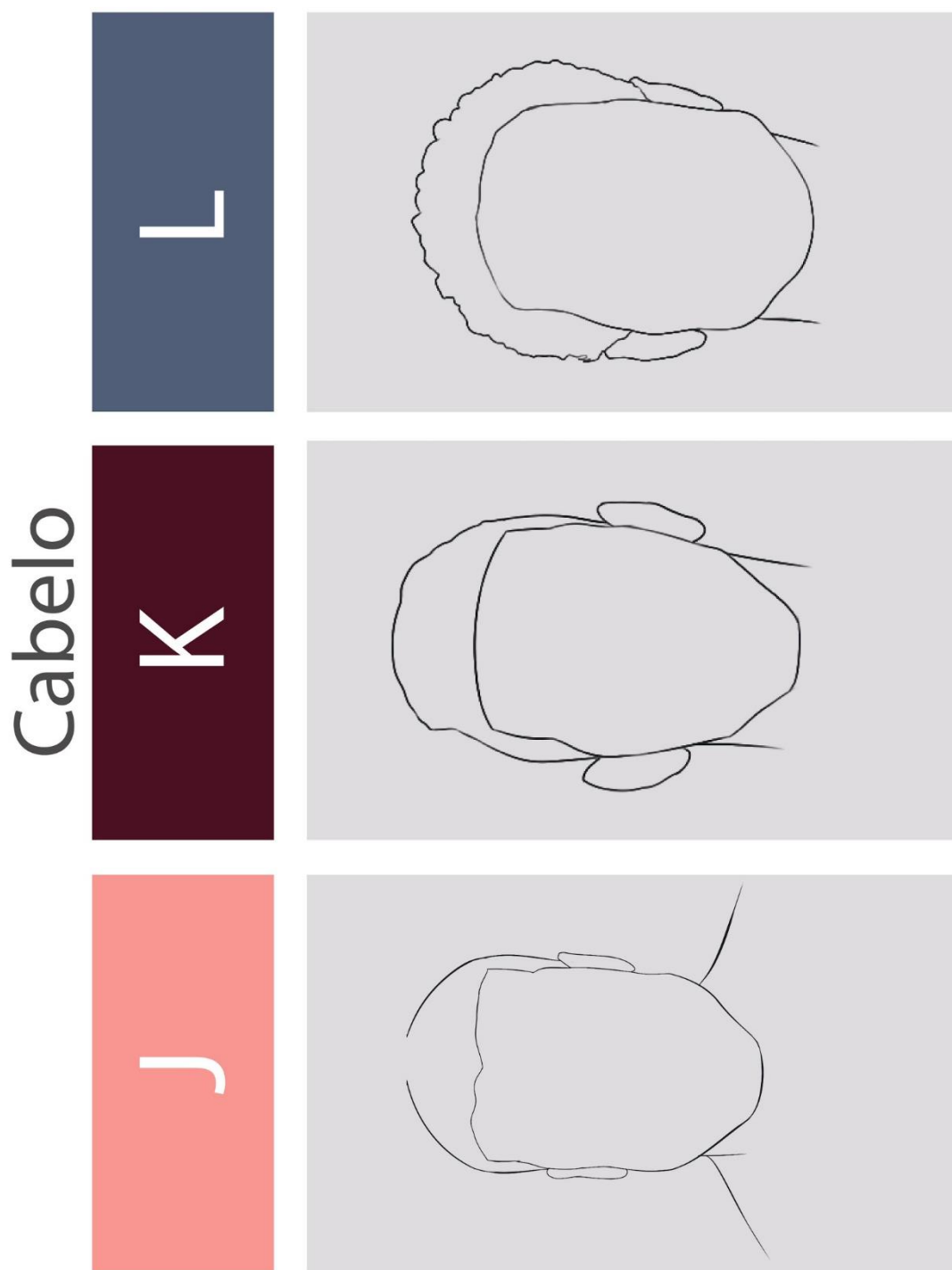


**Apêndice 11 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - cabelo.**

## Cabelo

I	
H	
G	

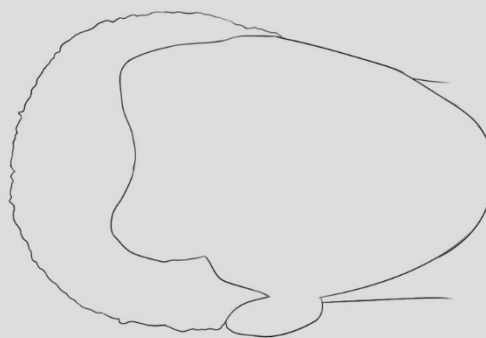
**Apêndice 12 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - cabelo.**



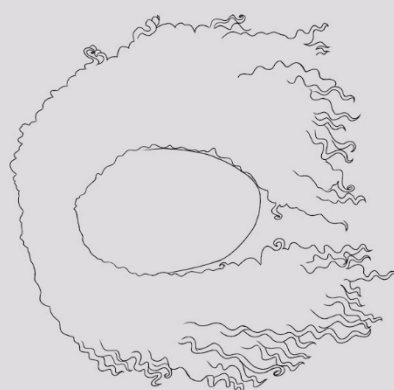
**Apêndice 13 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - cabelo.**

## Cabelo

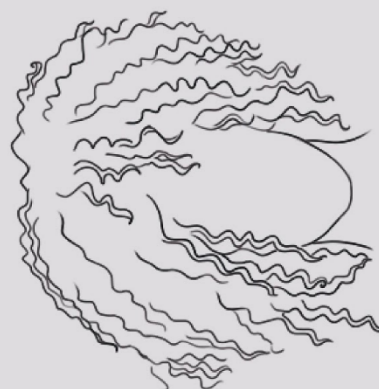
O



N






M



**Apêndice 14 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - cabelo.**

## Cabelo

R	
Q	
P	

**Apêndice 15 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - cabelo.**

# Cabelo

U



T

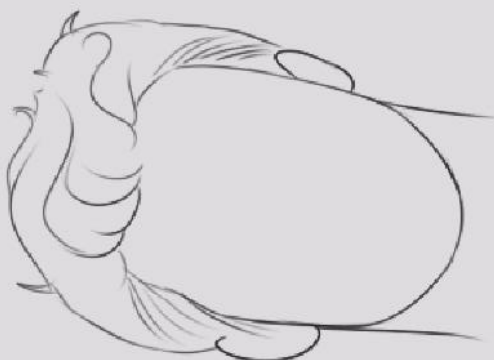


S



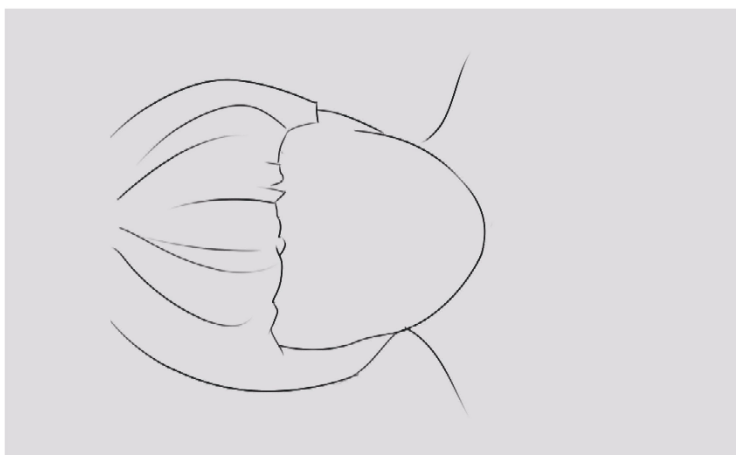
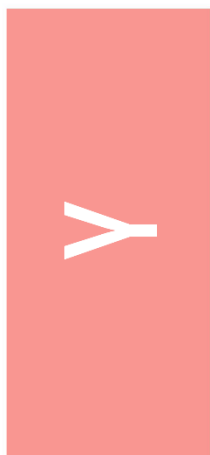
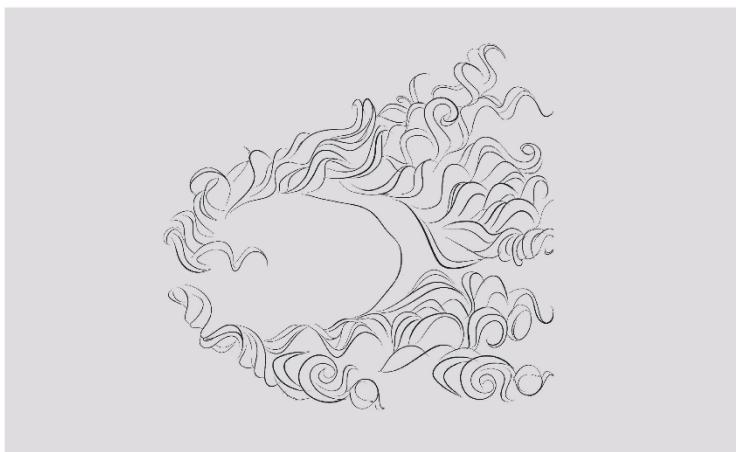
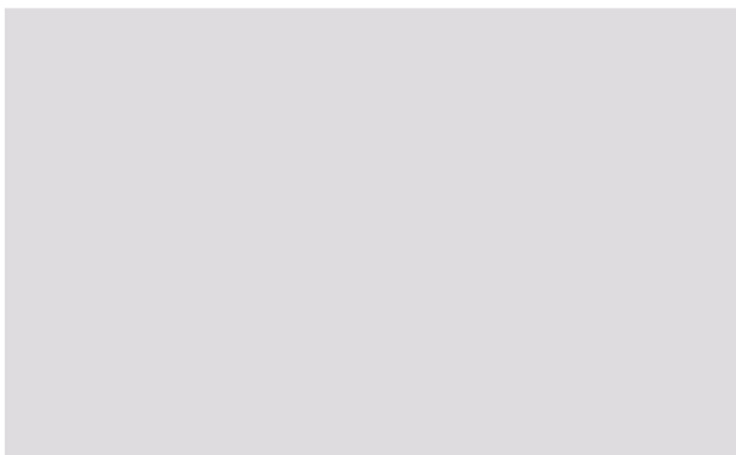
**Apêndice 16 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - cabelo.**

# Cabelo

**X****W****V**

**Apêndice 17 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - cabelo.**

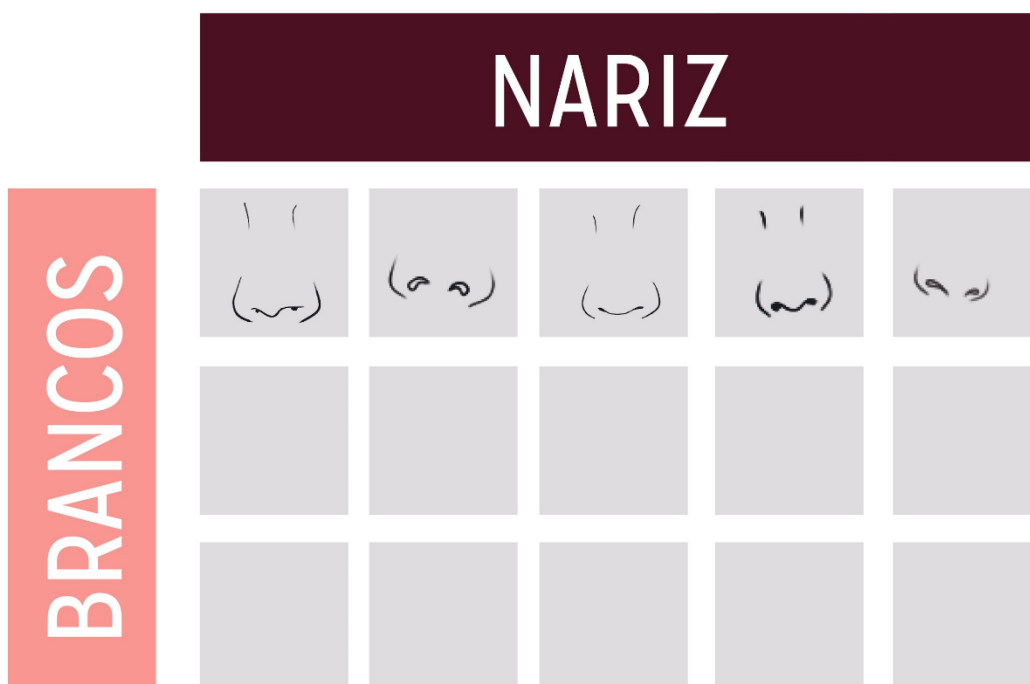
# Cabelo



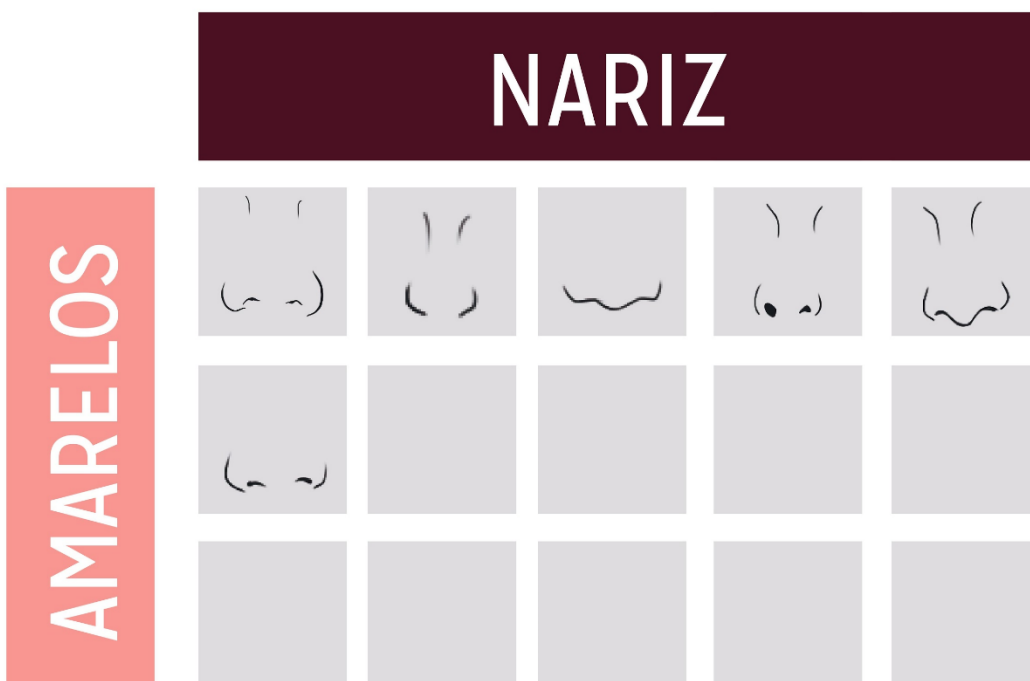
**Apêndice 18 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - cabelo.**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	M	N
1													
2													
3													
4													
5													

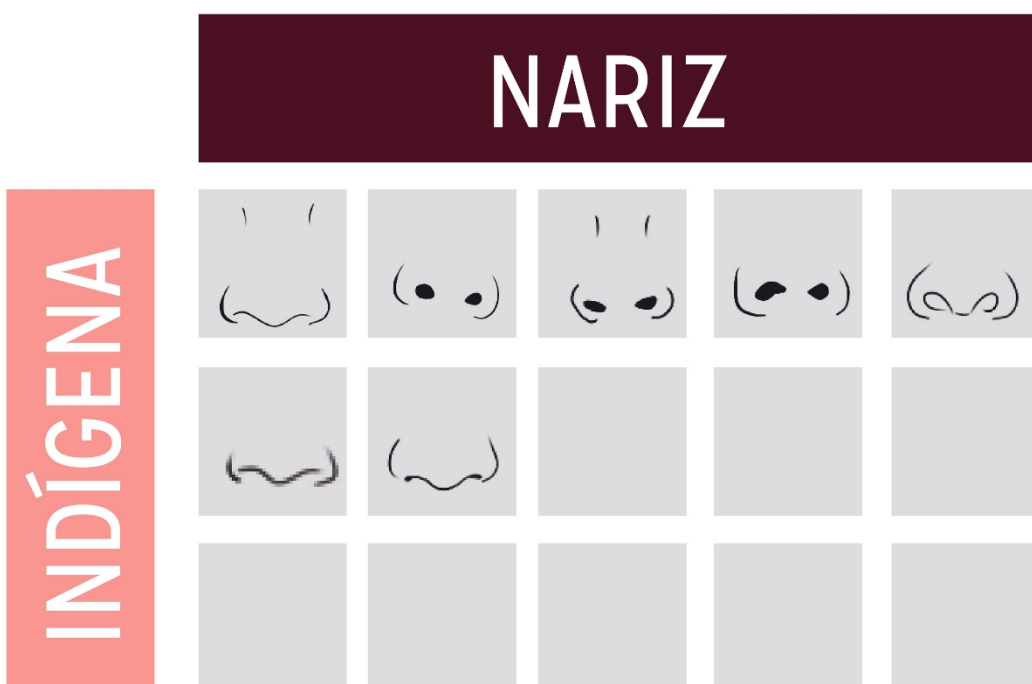
**Apêndice 19 - Tabela de características múltiplo étnico-raciais elaborada para aplicação de pesquisa - paleta de cores.**



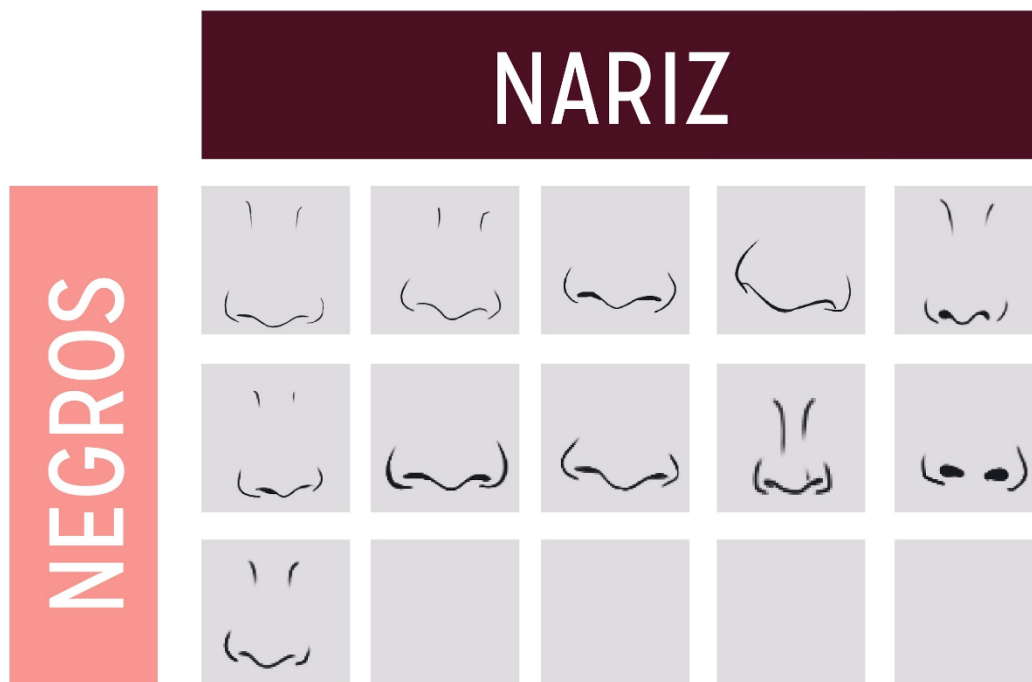
Apêndice 20 - Narizes dos grupos étnico- raciais brancos.



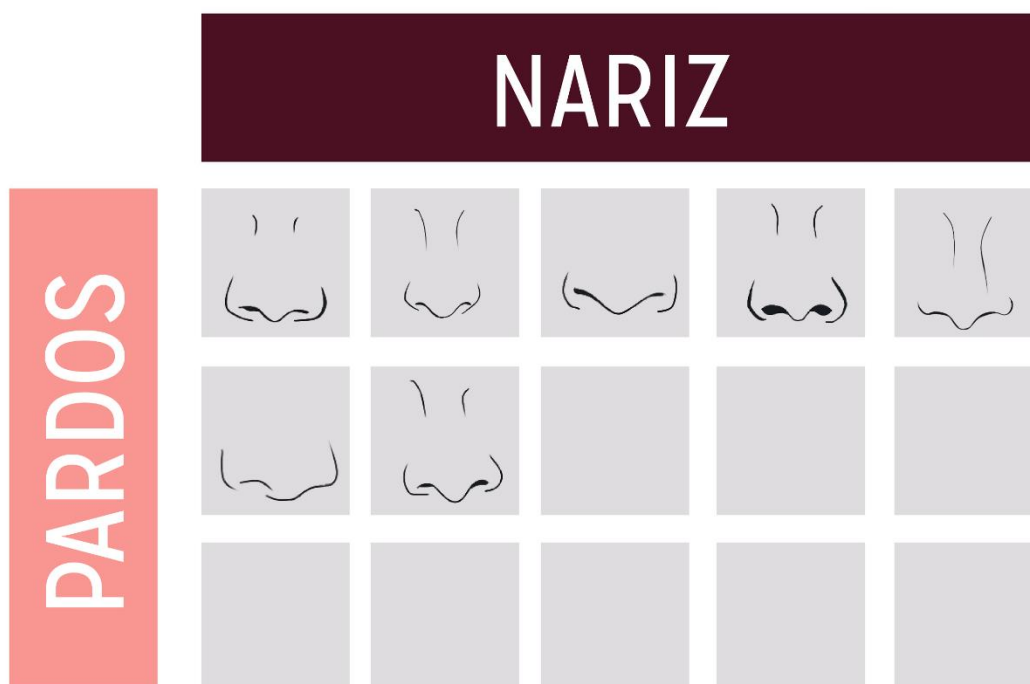
Apêndice 21 - Narizes dos grupos étnico- raciais amarelos.



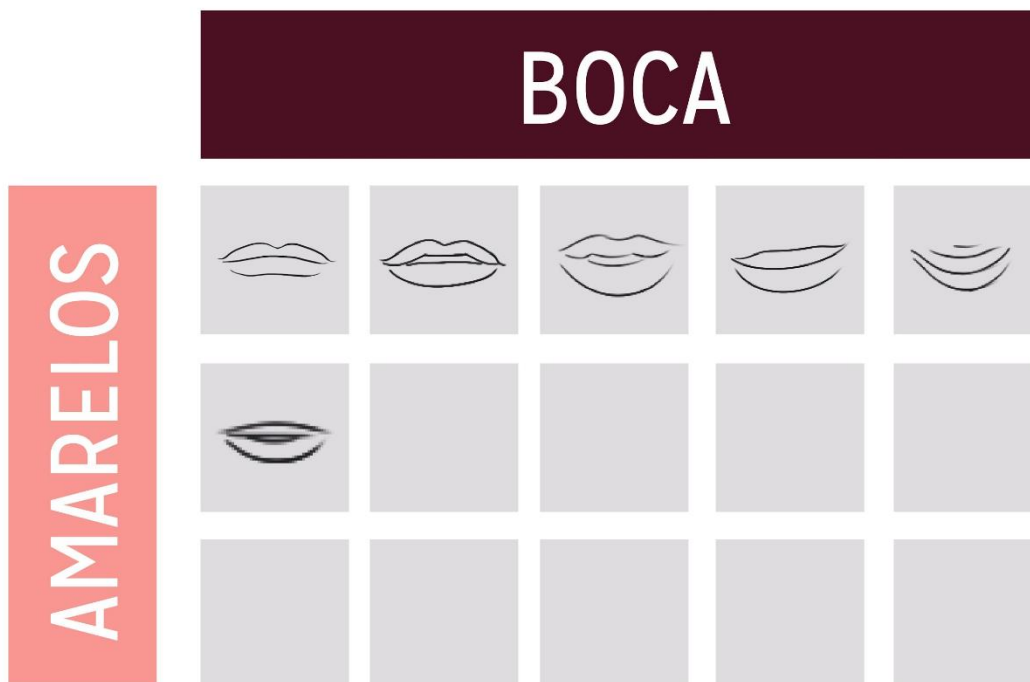
Apêndice 22 - Narizes dos grupos étnico- raciais indígenas.



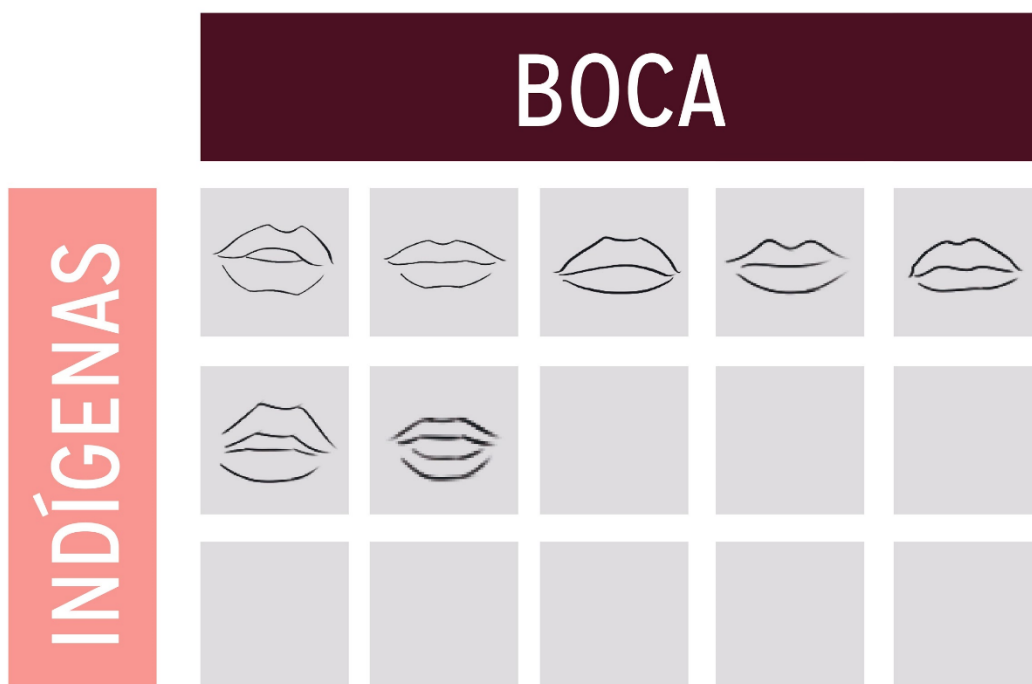
Apêndice 23 - Narizes dos grupos étnico- raciais negros.



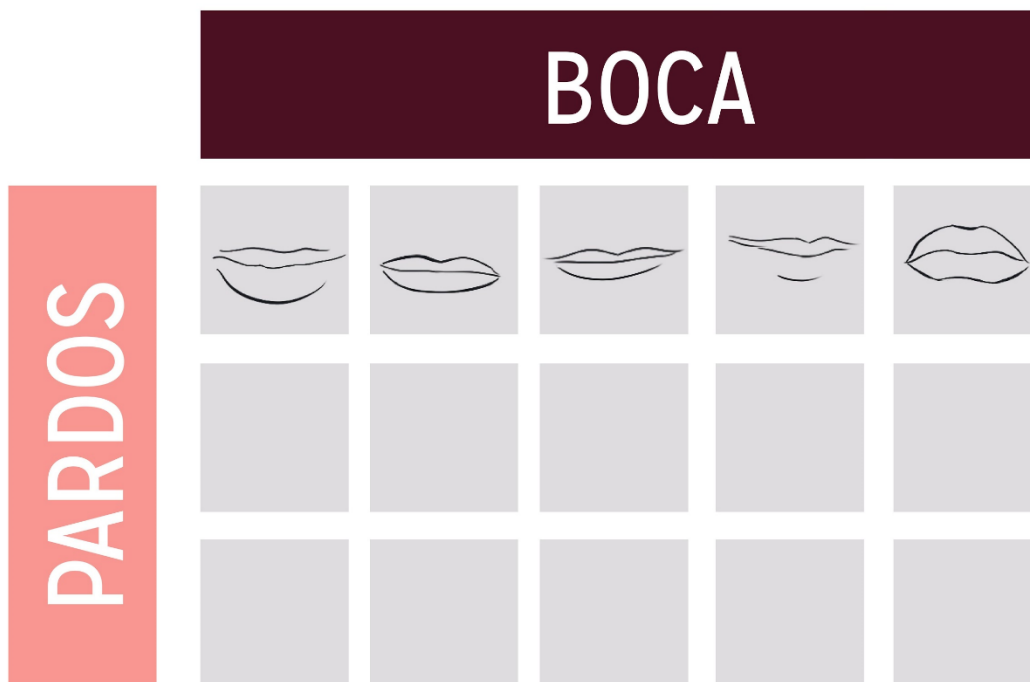
Apêndice 24 - Narizes dos grupos étnico- raciais pardos.



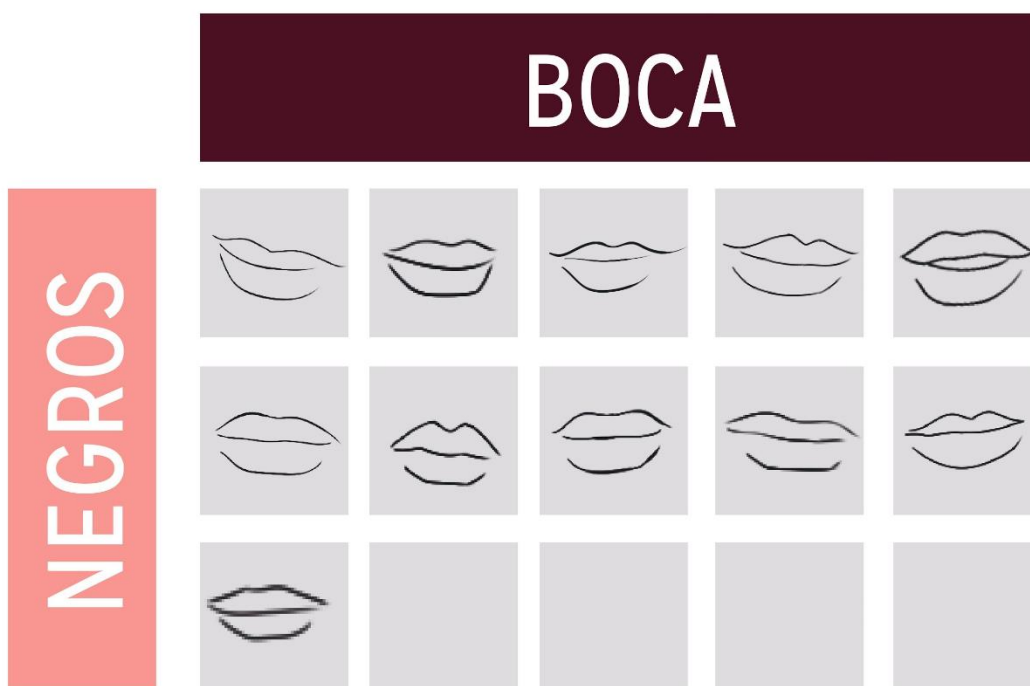
Apêndice 25 - Bocas dos grupos étnico- raciais amarelas.



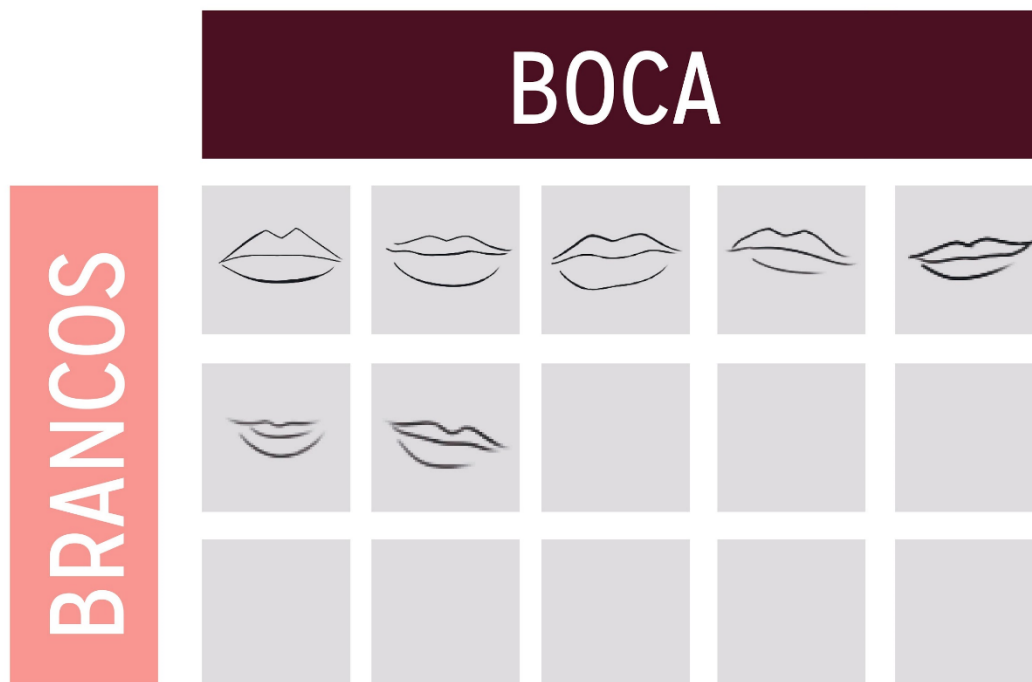
**Apêndice 26 - Bocas dos grupos étnico-raciais indígenas.**



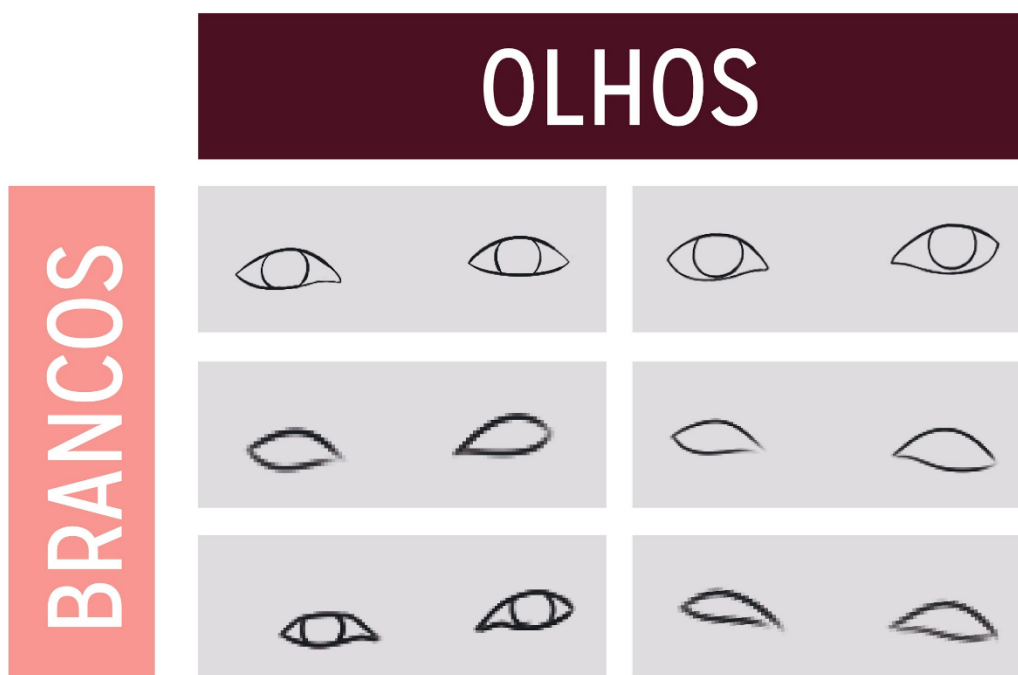
**Apêndice 27 - Bocas dos grupos étnico- raciais Pardos.**



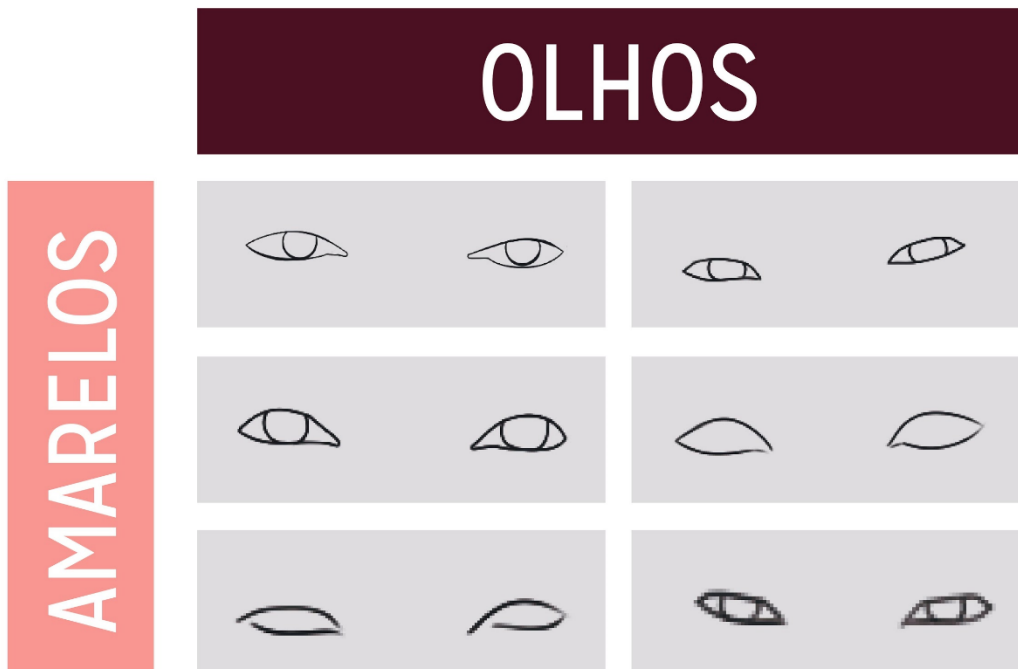
**Apêndice 28 - Bocas dos grupos étnico-raciais negros.**



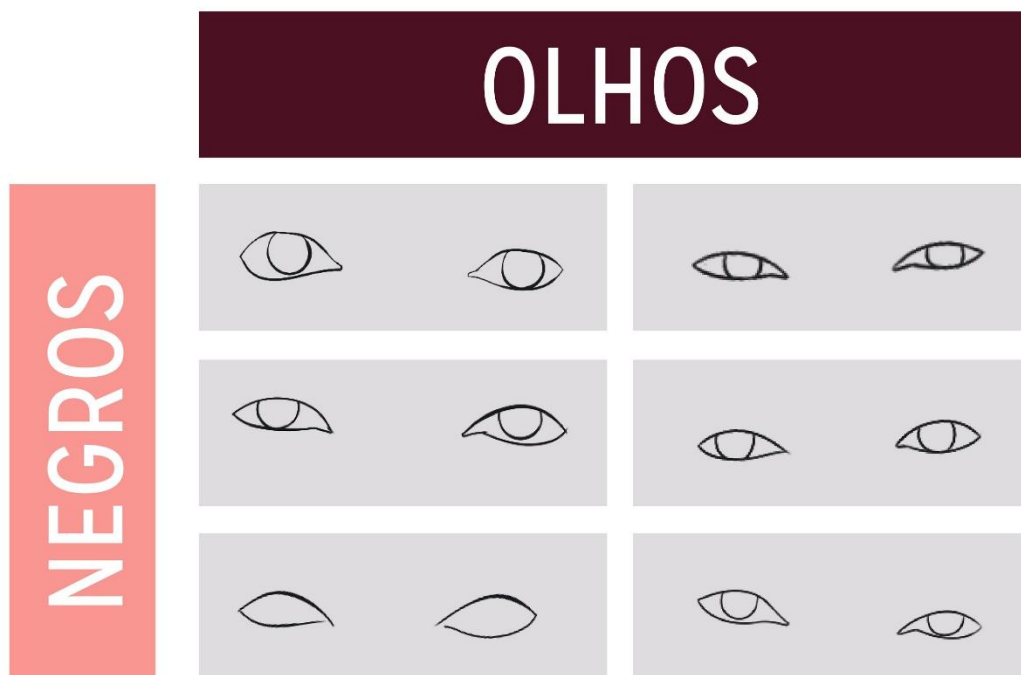
**Apêndice 29 - Bocas dos grupos étnico-raciais brancos.**



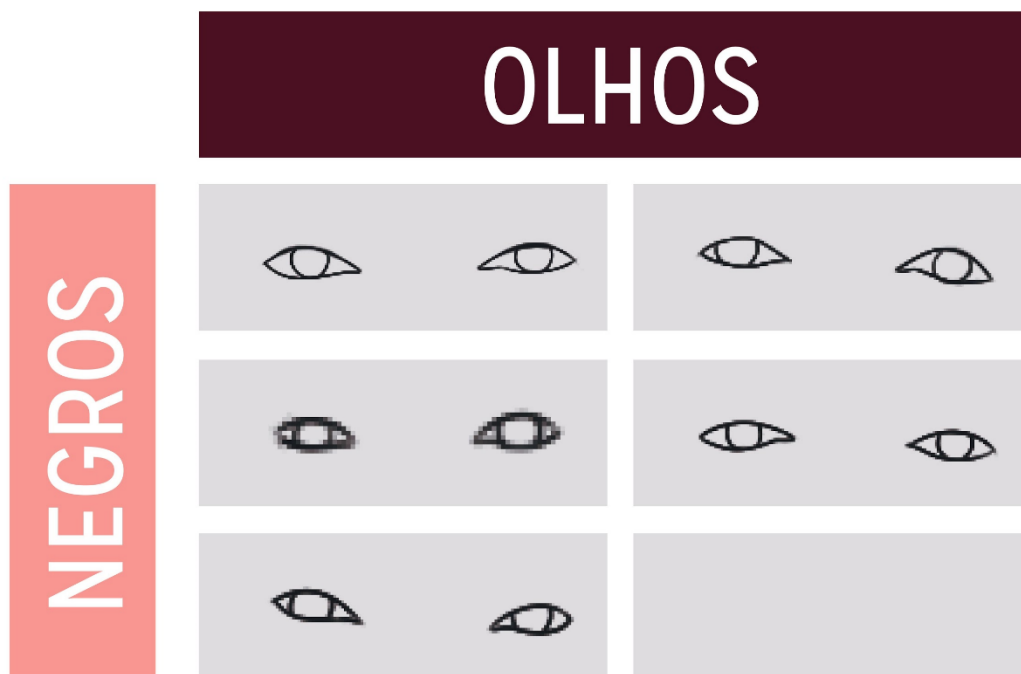
Apêndice 30 - Olhos dos grupos étnico-raciais brancos.



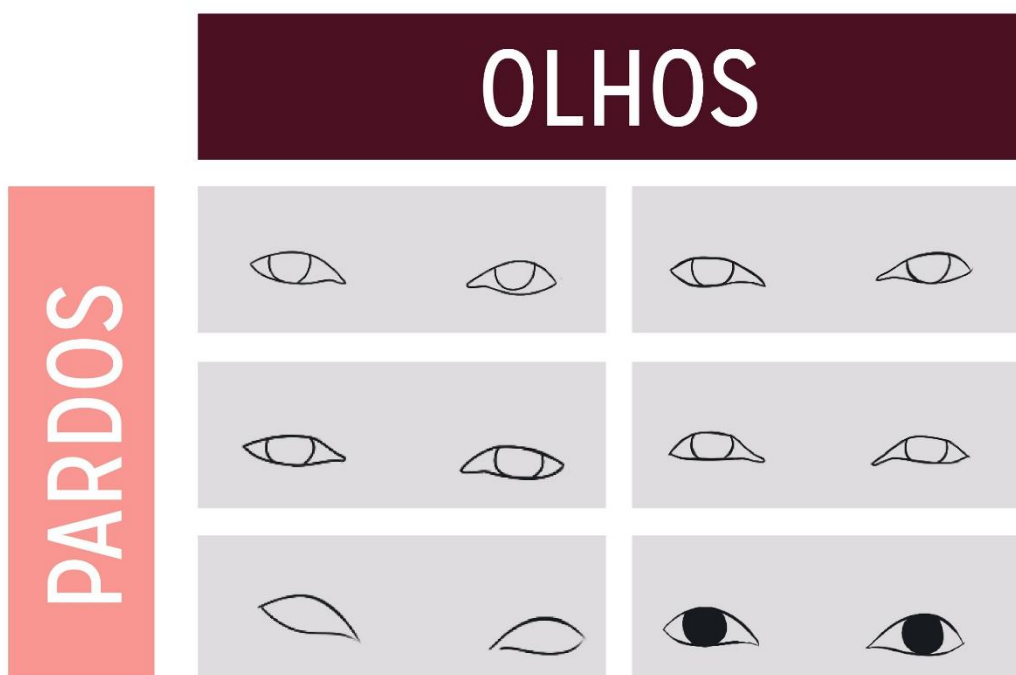
Apêndice 31 - Olhos dos grupos étnico- raciais amarelos.



Apêndice 32 - Olhos dos grupos étnico- raciais negros

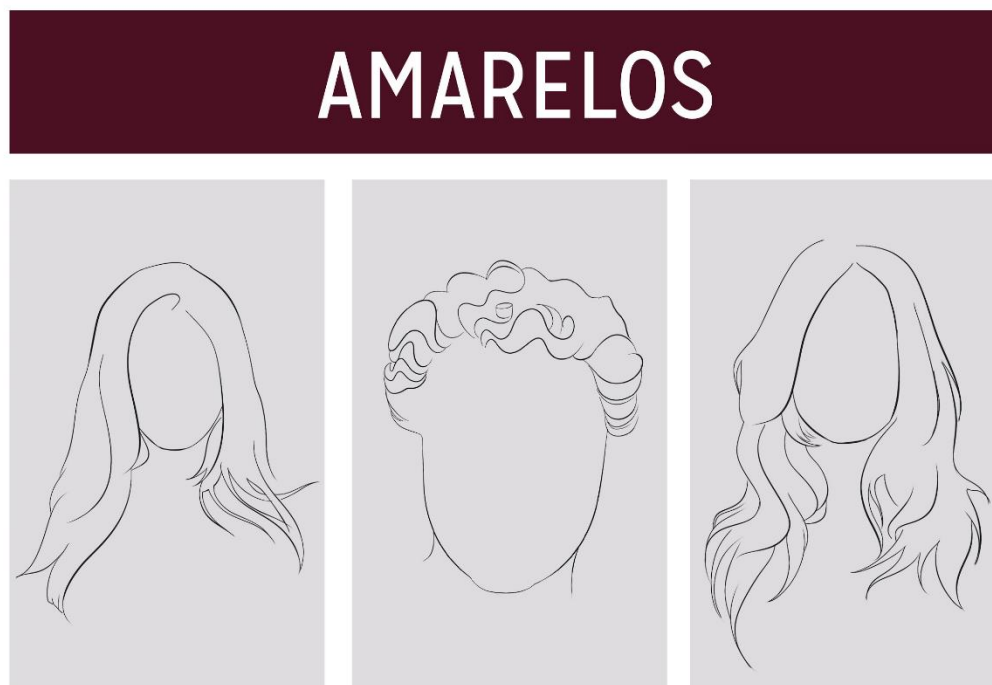


Apêndice 33 - Olhos dos grupos étnico- raciais negros



Apêndice 34 - Olhos dos grupos étnico- raciais pardos

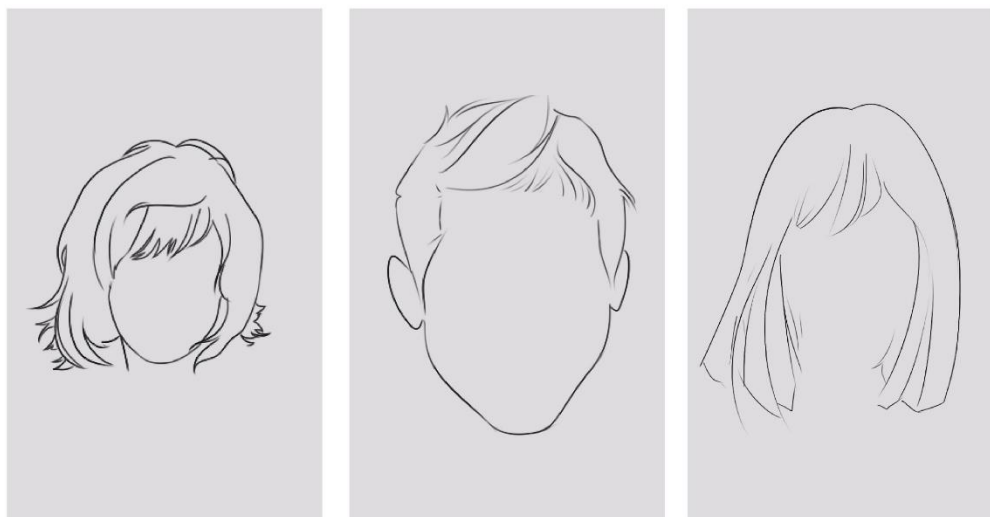
## Cabelo



Apêndice 35 - Cabelos dos grupos étnico- raciais amarelos

## Cabelo

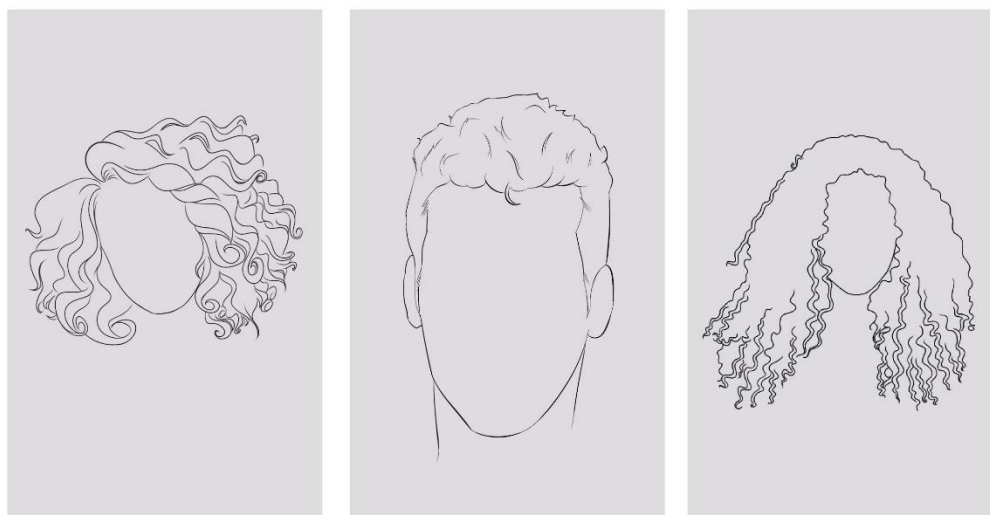
# AMARELOS



Apêndice 36 - Cabelos dos grupos étnico- raciais amarelos

## Cabelo

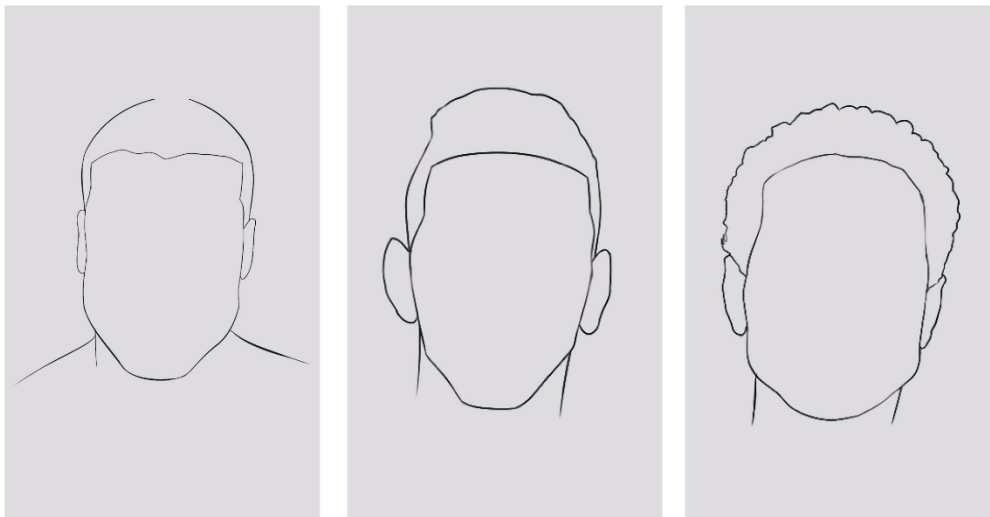
# NEGROS



Apêndice 37 - Cabelos dos grupos étnico- raciais negros

## Cabelo

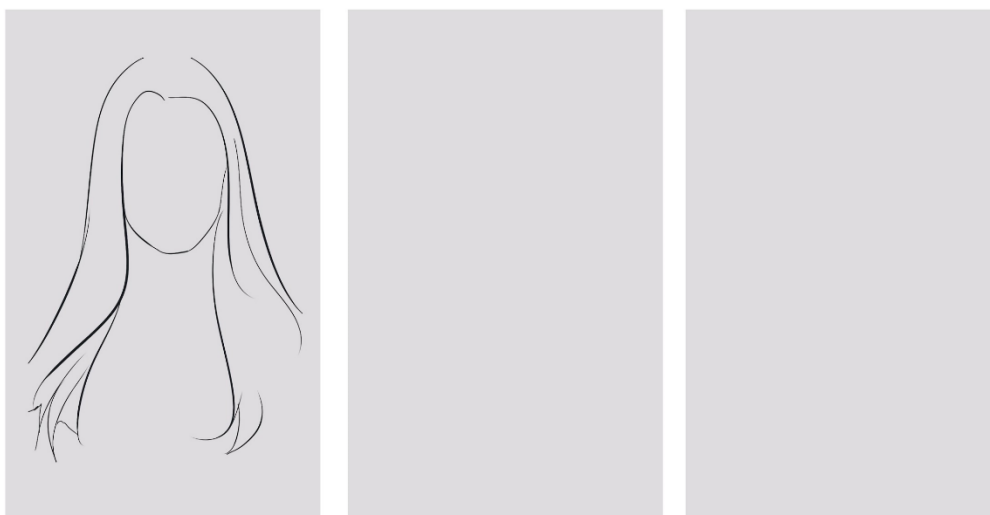
## NEGROS



Apêndice 38 - Cabelos dos grupos étnico- raciais negros

## Cabelo

## NEGROS



Apêndice 39 - Cabelos dos grupos étnico- raciais negros

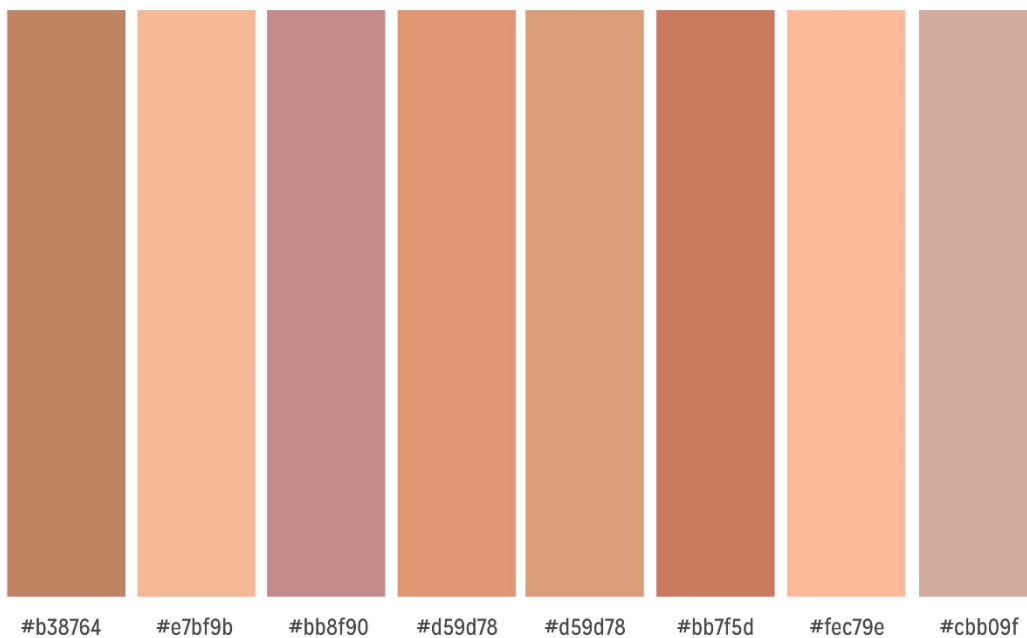
## Cabelo

## BRANCOS

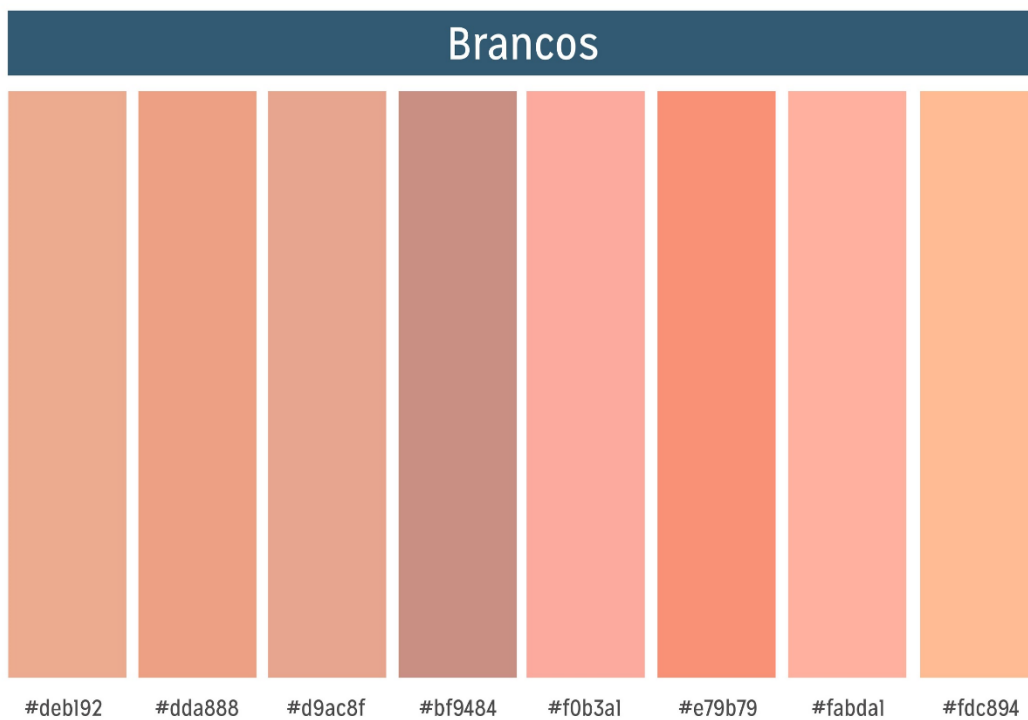


Apêndice 40 - Cabelos dos grupos étnico- raciais brancos

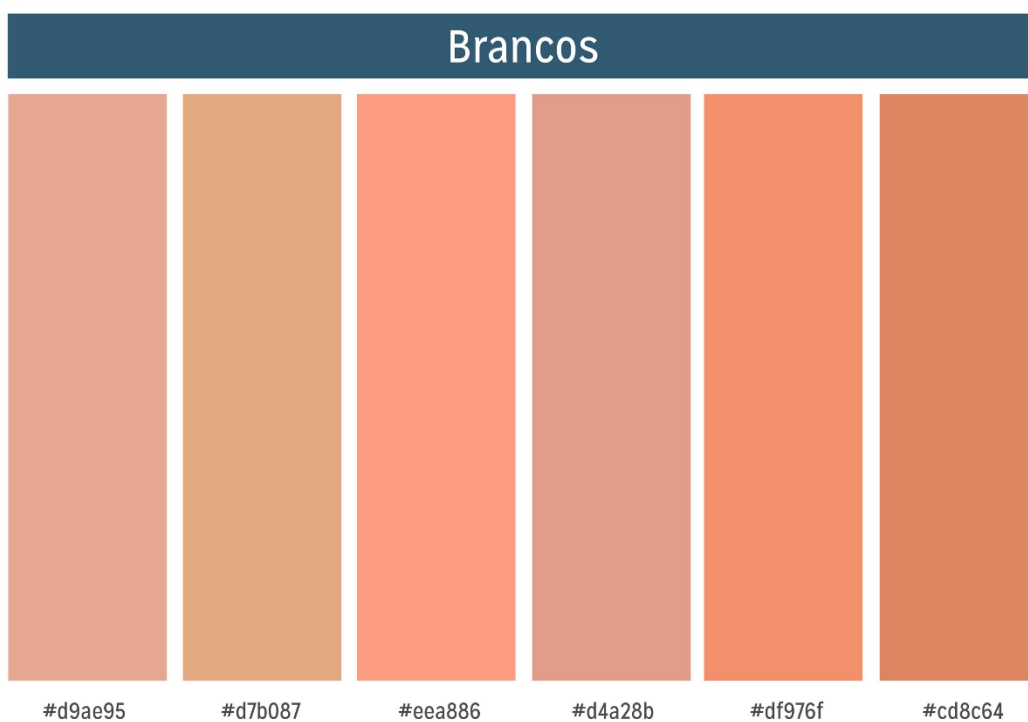
## Amarelos



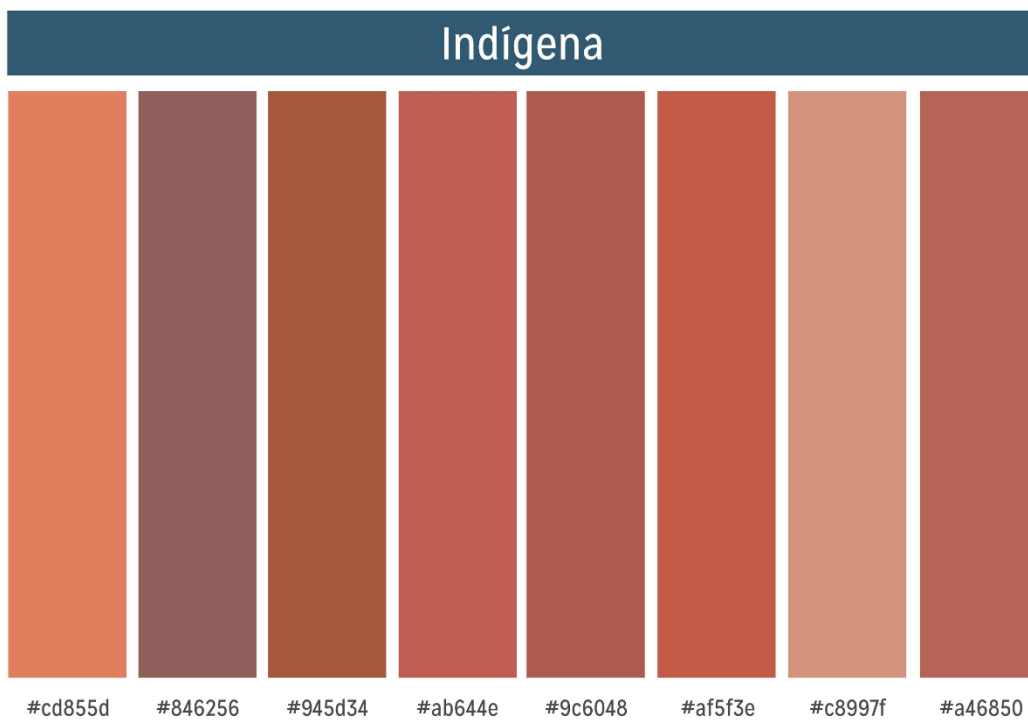
Apêndice 41 - Paleta de cor dos grupos étnico- raciais amarelos



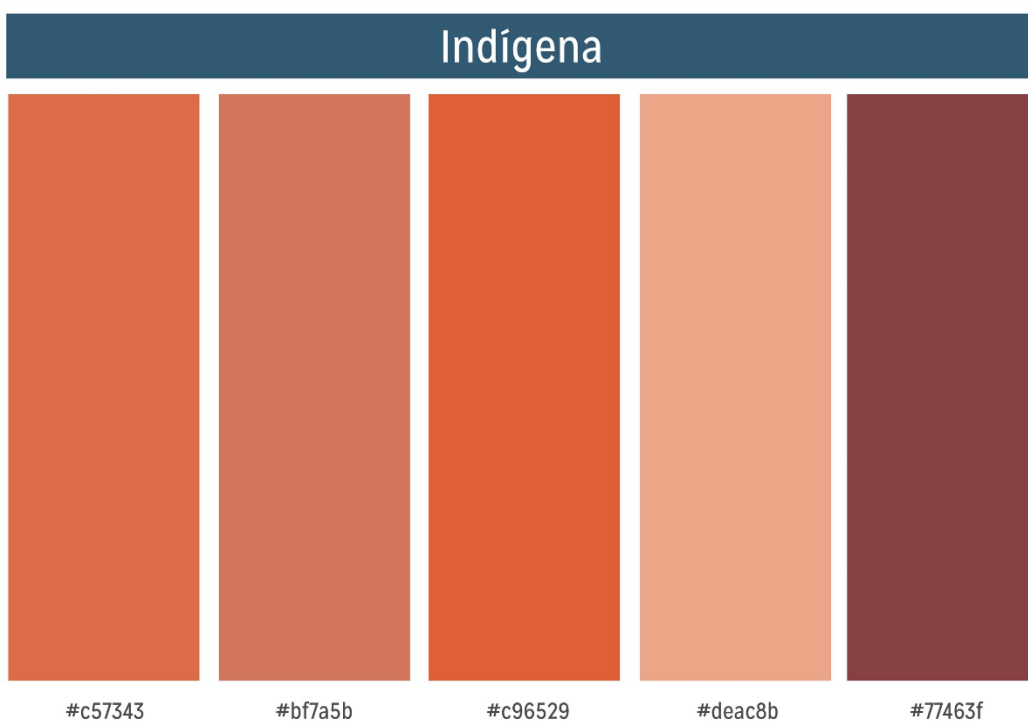
**Apêndice 42 - Paleta de cor dos grupos étnico- raciais brancos**



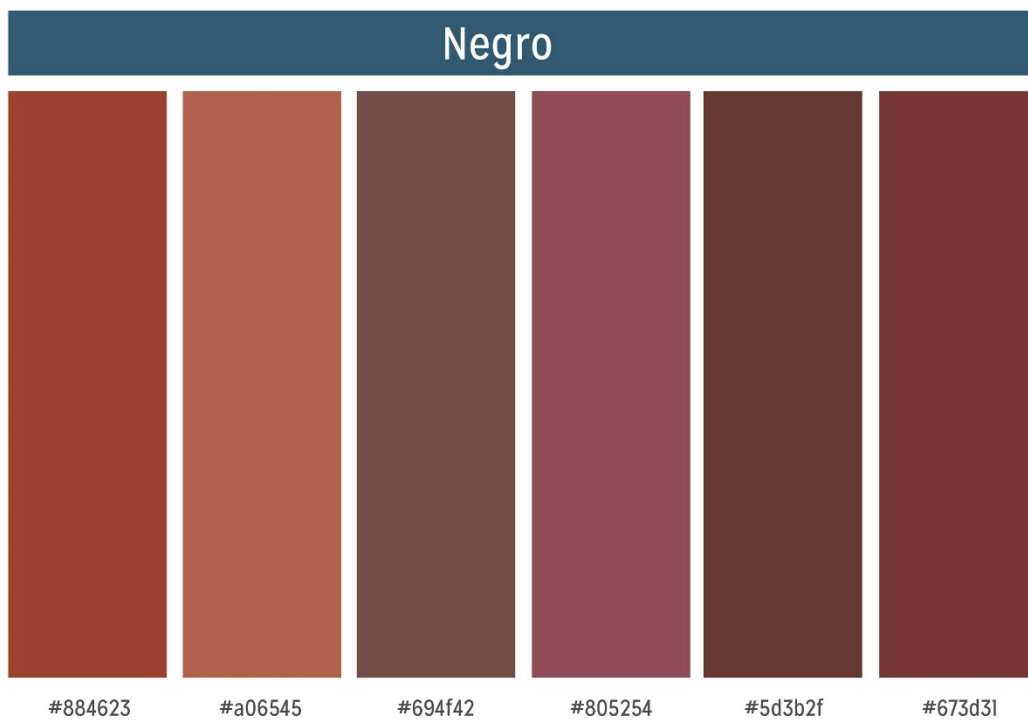
**Apêndice 43 - Paleta de cor dos grupos étnico- raciais brancos**



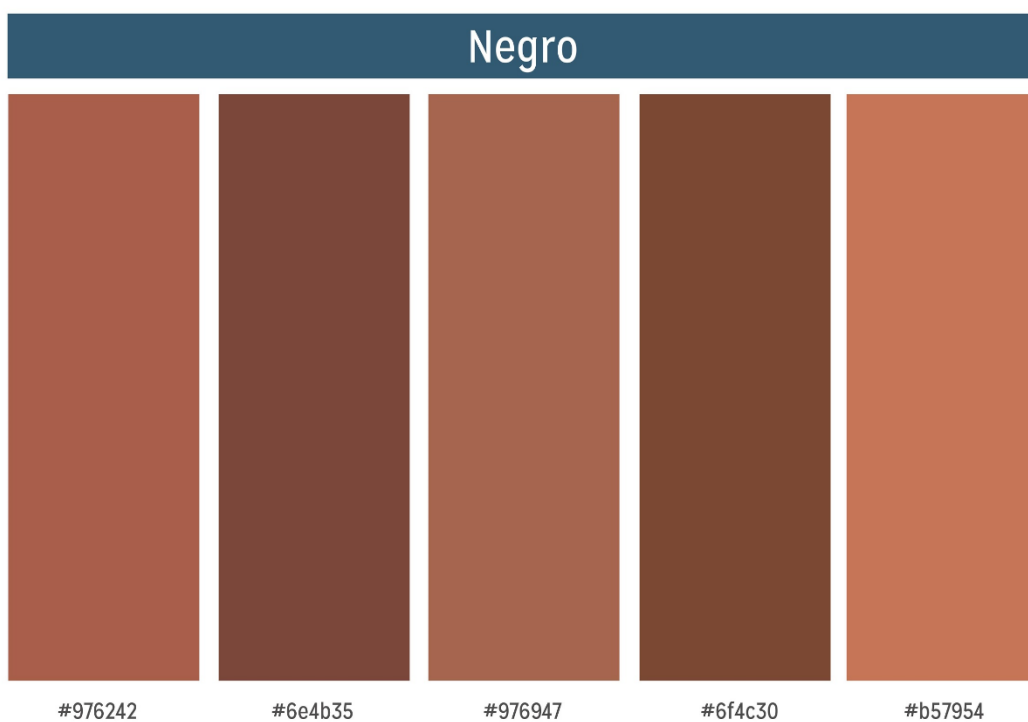
**Apêndice 44 - Paleta de cor dos grupos étnico- raciais indígenas**



**Apêndice 45 - Paleta de cor dos grupos étnico- raciais indígenas**



**Apêndice 46 - Paleta de cor dos grupos étnico- raciais negros**



**Apêndice 47 - Paleta de cor dos grupos étnico- raciais negros**



**Apêndice 48 - Paleta de cor dos grupos étnico- raciais Pardos**



**Apêndice 49 - Paleta de cor dos grupos étnico- raciais pardos**

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos decorrentes da utilização em projeto de TCC do Curso de Design da Universidade do Estado da Bahia, a seguir discriminado:

**PROJETO:** Trabalho de Conclusão de Curso em Design

**TÍTULO DO PROJETO:** A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO: RECOMENDAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS DE ANIMAÇÕES MÚLTIPLO ÉTNICO-RACIAL COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE.

**PESQUISADOR (ES):** Daiane Souza Favero, Jéssica Menezes de Araújo dos Santos e Luís Antônio Azevedo.

**ORIENTADOR:** Profa. Dra. Suzi Maria Carvalho Mariño

**OBJETIVOS PRINCIPAIS:** Fazer levantamento imagético de variados perfis étnico-raciais afim de compor banco de dados para embasar a concepção de personagens de todas as etnias.

As imagens serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos, conduzindo as reproduções que entender necessárias.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem.

Salvador, 29 de maio de 2017.

Nome: Adriana Ozawa Rodrigues

RG.: [REDACTED]

CPF: [REDACTED]

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos decorrentes da utilização em projeto de TCC do Curso de Design da Universidade do Estado da Bahia, a seguir discriminado:

**PROJETO:** Trabalho de Conclusão de Curso em Design

**TÍTULO DO PROJETO:** A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO: RECOMENDAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS DE ANIMAÇÕES MÚLTIPLO ÉTNICO-RACIAL COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE.

**PESQUISADOR (ES):** Daiane Souza Favero, Jéssica Menezes de Araújo dos Santos e Luís Antônio Azevedo.

**ORIENTADOR:** Profa. Dra. Suzi Maria Carvalho Mariño

**OBJETIVOS PRINCIPAIS:** Fazer levantamento imagético de variados perfis étnico-raciais afim de compor banco de dados para embasar a concepção de personagens de todas as etnias.

As imagens serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos, conduzindo as reproduções que entender necessárias.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem.

Salvador, 29 de maio de 2017.

Nome: Helen Salomão da Silva e Silva

RG.: [REDACTED]

Telefone1: [REDACTED]

Endereço: [REDACTED], Salvador- Bahia

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos decorrentes da utilização em projeto de TCC do Curso de Design da Universidade do Estado da Bahia, a seguir discriminado:

**PROJETO:** Trabalho de Conclusão de Curso em Design

**TÍTULO DO PROJETO:** A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO: RECOMENDAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS DE ANIMAÇÕES MÚLTIPLO ÉTNICO-RACIAL COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE.

**PESQUISADOR (ES):** Daiane Souza Favero, Jéssica Menezes de Araújo dos Santos e Luís Antônio Azevedo.

**ORIENTADOR:** Profa. Dra. Suzi Maria Carvalho Mariño

**OBJETIVOS PRINCIPAIS:** Fazer levantamento imagético de variados perfis étnico-raciais afim de compor banco de dados para embasar a concepção de personagens de todas as etnias.

As imagens serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos, conduzindo as reproduções que entender necessárias.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem.

Salvador, 29 de maio de 2017.

Nome: Ingrid Ellen Vasconcelos da Silva

RG.: [REDACTED]

Telefone1: [REDACTED]

Endereço: [REDACTED], Salvador-BA

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos decorrentes da utilização em projeto de TCC do Curso de Design da Universidade do Estado da Bahia, a seguir discriminado:

**PROJETO:** Trabalho de Conclusão de Curso em Design

**TÍTULO DO PROJETO:** A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO: RECOMENDAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS DE ANIMAÇÕES MÚLTIPLO ÉTNICO-RACIAL COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR NO PROCESSODE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE.

**PESQUISADOR (ES):** Daiane Souza Favero, Jéssica Menezes de Araújo dos Santos e Luís Antônio Azevedo.

**ORIENTADOR:** Profa. Dra. Suzi Maria Carvalho Mariño

**OBJETIVOS PRINCIPAIS:** Fazer levantamento imagético de variados perfis étnico-raciais afim de compor banco de dados para embasar a concepção de personagens de todas as etnias.

As imagens serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos, conduzindo as reproduções que entender necessárias.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem.

Salvador, 20 de junho 2017.

Nome: Lucas Josué Dias Silva

RG.: [REDACTED]

Telefone1: [REDACTED]

Endereço: [REDACTED]

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos decorrentes da utilização em projeto de TCC do Curso de Design da Universidade do Estado da Bahia, a seguir discriminado:

**PROJETO:** Trabalho de Conclusão de Curso em Design

**TÍTULO DO PROJETO:** A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO: RECOMENDAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS DE ANIMAÇÕES MÚLTIPLO ÉTNICO-RACIAL COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE.

**PESQUISADOR (ES):** Daiane Souza Favero, Jéssica Menezes de Araújo dos Santos e Luís Antônio Azevedo.

**ORIENTADOR:** Profa. Dra. Suzi Maria Carvalho Mariño

**OBJETIVOS PRINCIPAIS:** Fazer levantamento imagético de variados perfis étnico-raciais afim de compor banco de dados para embasar a concepção de personagens de todas as etnias.

As imagens serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos, conduzindo as reproduções que entender necessárias.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem.

Salvador, 29 de maio de 2017.

Nome: Roque Ivenne Ferreira Oliveira

RG.: [REDACTED] CPF: [REDACTED]

Telefone1 [REDACTED]

Endereço: [REDACTED]

[REDACTED] – Salvador (BA)

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos decorrentes da utilização em projeto de TCC do Curso de Design da Universidade do Estado da Bahia, a seguir discriminado:

**PROJETO:** Trabalho de Conclusão de Curso em Design

**TÍTULO DO PROJETO:** A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO: RECOMENDAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS DE ANIMAÇÕES MÚLTIPLO ÉTNICO-RACIAL COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR NO PROCESSODE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE.

**PESQUISADOR (ES):** Daiane Souza Favero, Jéssica Menezes de Araújo dos Santos e Luís Antônio Azevedo.

**ORIENTADOR:** Profa. Dra. Suzi Maria Carvalho Mariño

**OBJETIVOS PRINCIPAIS:** fazer levantamento imagético de variados perfis étnico-raciais afim de compor banco de dados para embasar a concepção de personagens de todas as etnias.

As imagens serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos, conduzindo as reproduções que entender necessárias.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem.

Salvador, 20 de junho de 2017.

Nome: Flávia Mateus Canuto Teixeira

RG.: [REDACTED]

Telefone1 [REDACTED]

Endereço: [REDACTED]

[REDACTED] Salvador-BA

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos decorrentes da utilização em projeto de TCC do Curso de Design da Universidade do Estado da Bahia, a seguir discriminado:

**PROJETO:** Trabalho de Conclusão de Curso em Design

**TÍTULO DO PROJETO:** A IMPORTÂNCIA DA ARTE-EDUCAÇÃO NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO: RECOMENDAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS DE ANIMAÇÕES MÚLTIPLO ÉTNICO-RACIAL COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE.

**PESQUISADOR (ES):** Daiane Souza Favero, Jéssica Menezes de Araújo dos Santos e Luís Antônio Azevedo.

**ORIENTADOR:** Profa. Dra. Suzi Maria Carvalho Mariño

**OBJETIVOS PRINCIPAIS:** Fazer levantamento imagético de variados perfis étnico-raciais afim de compor banco de dados para embasar a concepção de personagens de todas as etnias.

As imagens serão exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação visual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na Internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O aluno fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos, conduzindo as reproduções que entender necessárias.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem.

Salvador, 20 de junho de 2017.

Nome: LUMA PAULA SILVA NASCIMENTO

RG.: [REDACTED] CPF: [REDACTED]

Telefone1 [REDACTED]

Endereço: [REDACTED], Salvador - Bahia