



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

Laudicéa da Silva Assunção
Valquiria Melo dos Santos Rocha

***A FUGA DAS GALINHAS: A ANIMAÇÃO COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO-
PEDAGÓGICO DO SABER GEOGRÁFICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL***

Maceió
2019

Laudicéa da Silva Assunção
Valquiria Melo dos Santos Rocha

***A FUGA DAS GALINHAS: A ANIMAÇÃO COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO-
PEDAGÓGICO DO SABER GEOGRÁFICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL***

Artigo científico apresentado ao colegiado do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Orientadora: Profa. Dra. Mariana Guedes Raggi

Maceió
2019

**LAUDICÉA DA SILVA ASSUNÇÃO
VALQUIRIA MELO DOS SANTOS ROCHA**

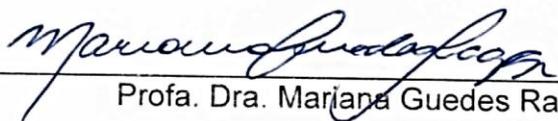
**A FUGA DAS GALINHAS: A ANIMAÇÃO COMO INSTRUMENTO
DIDÁTICO-PEDAGÓGICO DO SABER GEOGRÁFICO NOS ANOS INICIAIS
DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho apresentado ao Colegiado do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção da nota final do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

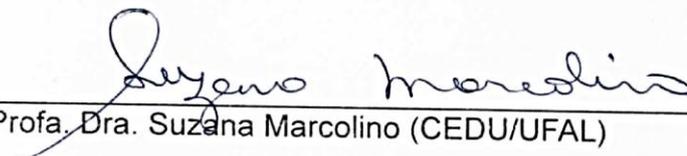
Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em 21/10/2019.

Orientadora: Profa. Dra. Mariana Guedes Raggi

Comissão Examinadora



Profa. Dra. Mariana Guedes Raggi (CEDU/UFAL)

21
20
1
1


Profa. Dra. Suzana Marcolino (CEDU/UFAL)



Profa. Dra. Maria Francineila Pinheiro dos Santos (IGDEMA/UFAL)

A FUGA DAS GALINHAS: A ANIMAÇÃO COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO- PEDAGÓGICO DO SABER GEOGRÁFICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Laudicéa da Silva Assunção
laudiceaassuncao@outlook.com

Valquiria Melo dos Santos Rocha
val.meloiqb@gmail.com

Mariana Guedes Raggi
marianagrafia@gmail.com

RESUMO

O avanço das tecnologias promoveu e ampliou entre os educadores a missão de buscar novos caminhos em direção a uma aprendizagem significativa para as crianças. A inserção das animações no processo educacional consiste em trabalhar novas linguagens, que ampliem o conhecimento sobre o mundo e as relações sociais. Diante disso, as animações podem desenvolver nas crianças, diversas formas e níveis de aprendizagens a partir da intermediação de propostas pedagógicas ao fortalecer seus conhecimentos e ampliar seus saberes cotidianos. A proposta deste artigo é oferecer por meio da análise teórico metodológica presente na animação *A Fuga das Galinhas* novas possibilidades de ensino/aprendizagem na escola contemporânea, visando ampliar as problematizações espaciais presentes no cotidiano das crianças em formação. Promover os debates a partir da linguagem da animação amplia o processo de educação geográfica, como ferramenta indispensável à produção de crianças críticas em relação aos espaços de poder produzidos e reproduzidos na sua cotidianidade.

Palavras-chave: Animação. Educação. Ensino de Geografia.

INTRODUÇÃO

O presente artigo aborda o tema das animações como instrumento didático-pedagógico, iluminando o filme *A fuga das galinhas* como possibilidade de pensar novos instrumentos de ensino geográfico. Esse tema é de grande relevância para a formação do pedagogo, pois entendemos que há uma necessidade no âmbito escolar de utilizar as animações como recurso pedagógico. No entanto, é necessário que o educador busque trabalhar com desenhos animados que tragam contribuições para os estudos científicos, para que dessa forma seja capaz de auxiliar no desenvolvimento do ensino-aprendizagem das crianças.

A animação é considerada um produto midiático cultural e diante deste fato, sua existência é de grande importância no processo de ensino-aprendizagem, visto que a linguagem audiovisual tem a capacidade de conceber no espectador uma visão reflexiva sobre o mundo em transformação. Nosso principal objetivo é analisar de que forma as animações podem contribuir no processo educativo das crianças dos anos iniciais, e como o educador pode mediar de modo significativo essa prática pedagógica em sala de aula. Essa pesquisa se vale de uma análise qualitativa e reflexiva do processo de educação geográfica. Para fundamentar e articular as discussões deste trabalho, utilizamos os estudos de autores como: Castrogiovanni (2008), Santos (1996), Souza (2000), entre outros. Essas fontes de pesquisas foram fundamentais para que pudéssemos desenvolver esse trabalho, relacionando a animação com o ensino de geografia onde destacamos as categorias território e poder.

Para se alcançar esses objetivos o artigo foi dividido em três partes. No primeiro momento fizemos um estudo sobre o surgimento e a evolução das animações, onde abordamos a história da animação e sua evolução. Em seguida, desenvolvemos o segundo tópico a partir de reflexões sobre como trabalhar a animação de forma metodológica nas séries iniciais. E por fim, o último tópico, propusemos a análise de cinco cenas do filme “*A fuga das galinhas*” a fim de expor possibilidades pedagógicas de reflexões socioespaciais existentes no filme.

1. SURGIMENTO E EVOLUÇÃO DAS ANIMAÇÕES

A animação surge como uma evolução do cinema a partir das criações de Émile Cohl, que nos anos de 1908 a 1912 produziu filmes de curta-metragem na França. Em 1913, Cohl criou a primeira série de personagens de animação do mundo, surgindo assim o termo “desenho animado”. Entretanto, o mercado das animações se estabelece concretamente com Walt Disney, e ganha assim projeção no mercado infantil.

A história das animações está diretamente ligada à história de Walt Disney. O percurso produzido ao longo de sua vida profissional promoveu a melhoria das técnicas, ampliando o desenvolvendo de outras, aprimorando, assim, cada vez mais a magia da animação.

Entretanto, sua genialidade não se deteve apenas a sua devoção pela técnica. Walt Disney conseguiu com maestria dar personalidade aos seus personagens, articulando características das histórias infantis com a época em que se passava. Potencializou seu imaginário a partir da inserção do seu cotidiano na construção de suas histórias e personagens, como narrado por Carvalho (2017):

Nessa fazenda, o jovem Disney retirou as referências visuais e emocionais para compor seus personagens. O encantamento proporcionado pelo refúgio bucólico e feliz influenciou toda a sua produção, pois transformou os inesquecíveis animais em amigos reencontrados por intermédio de traços e tinta, aos quais homenageou ao torná-los protagonistas de seus filmes. (CARVALHO, 2017, p.4).

Dessa forma aliando suas inspirações a técnica com alto grau de perfeição, foi responsável por levar a indústria das animações a grandes revoluções, como a criação do primeiro filme animado sonoro e a primeira animação em cores, criando, além disso, personagens imortais que fazem parte do imaginário de crianças e adultos de várias gerações, como O Mickey, Pluto, Pato Donald e outros.

Suas criações o levaram a 59 indicações do prêmio da Academia De Artes e Ciências Cinematográfica De Hollywood, batendo o Record de 22 vitórias. Walt Disney deixou um legado que mesmo após seu falecimento em 1966, continua contribuindo com a indústria da animação, com seus estúdios e uma universidade (Califórnia Institut of The Arts -CalArts). A universidade é ofertada especificamente para alunos de artes visuais e performáticas, formando profissionais estabelecidos na indústria cinematográfica.

A história da animação perpassa grandes evoluções desde a descoberta do acetato em 1914 pelo Norte-Americano Earl Hurd, no qual permitia que somente o personagem ficasse em movimento sobre o cenário, pois o mesmo permanecia fixo.

Nessa época, os desenhos dos personagens ainda eram pintados diretamente sobre os papéis em que eram desenhados. As folhas de acetato eram usadas, então, somente para pintar os cenários e os objetos que não se moviam no filme. Isso salvou o trabalho tedioso de redesenhar o cenário em cada folha do personagem, uma vez que a transparência da folha de acetato permitia que o cenário e os objetos fossem apenas um pudessem, agora, ser capturados pela câmera, por cima dos desenhos dos personagens durante a filmagem de uma cena. (FIALHO, 2005, p.12).

A rotoscopia surge em 1915, inovação criada pelos irmãos Max e Dave Fleischer, com a proposta de dar mais realismo às animações, obtendo assim maior realidade do personagem, pois consistia na possibilidade de filmar o humano e transferir este movimento para um personagem.

Em 1928 acontece uma grande revolução na história das animações, quando o Walt Disney lançou o primeiro filme animado com efeitos sonoros. “Mickey o navegador” alcançou notoriedade ficando reconhecida como precursora da animação sonora, tamanha a perfeição alcançada (THOMAS, 1969, *apud* FOSSATTI __2009, p. 6).

Segundo Fialho (2005) a dedicação estimulou a criação também do primeiro desenho animado com cores em 1932, a animação “Flores e árvores” (título em português). Essa produção alcançou grande êxito, incentivando ainda mais a indústria das animações, e a abertura para outras criações, permitindo que mais pessoas tivessem acesso a esse mercado. Em 1935 com a utilização da câmera multiplano surgiu a técnica da produção de efeitos com profundidade tridimensional.

As décadas de 1930 e 1940 ficaram conhecidas como “Era de Ouro” pelo fato do crescimento significativo dos estúdios de Walt Disney. Entre os anos de 1937 e 1942 o estúdio lançou no mercado das animações cinco novas longas-metragens, mas isso só foi possível pela organização e divisão de tarefas dentre os artistas responsáveis pela produção desses filmes. Antes da Segunda Guerra Mundial a empresa de Walt Disney chegou a ter mil funcionários empenhados nas produções dos filmes.

No início da década de 1990 com o surgimento das técnicas de multimídia, a indústria das animações ganha mais um aliado, o computador, promovendo um aprimoramento da produção a partir do alto grau de perfeição direcionado aos

desenhos/filmes, tornando-os mais realistas, facilitando todo o processo de edição e elaboração operacional, obtendo então um impacto relevante na produção, considerando, por esse motivo, um avanço técnico e econômico.

A chamada revolução digital vem influenciando decisivamente o resgate e o estudo das técnicas clássicas de animação, ao acelerar o processo de realização (planejamento, produção e finalização) e baratear os onerosos custos de produção de um projeto em desenho animado para o cinema, por exemplo. (FIALHO, 2005, p. 8).

Com o auxílio da tecnologia audiovisual que a cada dia está sendo mais utilizada, cabe aos profissionais atentar-se e utilizar essa ferramenta, que possibilita o conhecimento em forma de uma metodologia capaz de auxiliar na produção/elaboração dos filmes.

2. A ANIMAÇÃO COMO POSSIBILIDADE TEÓRICO METODOLÓGICO PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA NAS SÉRIES INICIAIS

As animações estão presentes no cotidiano das crianças cada vez mais cedo, até mesmo os bebês estão precocemente inseridos nessa tecnologia utilizada pela família como uma forma de aquietá-los ou nina-los, principalmente no novo contexto social, político e econômico.

A presença das mulheres no mercado de trabalho, os avanços de novas técnicas no processo de produção das animações assim como o acirramento do discurso da violência urbana, promoveu um aumento significativo de animações, jogos digitais assim como outras formas de interações midiáticas capazes de estimular o confinamento das crianças em televisões, computadores e celulares.

Neste contexto social, com mães que trabalham em período integral, ocorreu uma grande mudança cultural e social dentro dos lares, e como consequência destas transformações, as crianças tornaram-se importantes consumidores da mídia televisão, o que as difere das da primeira metade do século. Por esta razão, atualmente existem programas destinados somente ao público infantil. (ANGELINI, 2000, *apud* ANDRADE, SCARELI, ESTRELA__2012, p. 2).

Observa-se neste contexto que as animações desde cedo possuem um papel importante na educação da criança, transmitida com uma linguagem acessível a estas situações do cotidiano aos quais elas se identificam. Por meio de

personagens, heróis e heroínas é possível falar diretamente com as crianças a partir de uma linguagem mais direcionada a elas.

Desde a fase da infância é necessário despertar e problematizar entre as crianças a consciência social e política, apresentando noções socioespaciais desiguais vivenciadas por elas no cotidiano escolar e familiar. O comprometimento de uma educação crítica a partir de propostas didático pedagógicas que iluminem o desenvolvimento de uma consciência social é, sem dúvida, um projeto de educação cidadã. Dessa maneira, as crianças conseguem participar de forma mais prazerosa e mais leve na vida cotidiana.

Na contemporaneidade as mídias são definidas como auxílio de divulgação de informações, contendo a abrangência dos mais diversos meios de comunicações. Podemos destacar que a sociedade com o acesso a todas as ferramentas midiáticas que dispõem dos meios de comunicações consegue de maneira subjetiva induzir ou influenciar o interlocutor pelo que está sendo transmitido.

Entretanto, algumas animações infantis se apropriam das estratégias de marketing e buscam persuadir as crianças, pois o objetivo por trás de alguns desenhos animados é comercializar algo, desde os brinquedos dos personagens que fazem parte de determinada animação ou até mesmo roupas, calçados, produtos higiênicos e materiais escolar com os personagens a partir da divulgação das marcas que os representam. A mídia, assim, consegue atingir sua meta de acordo com seu público alvo dentro do mercado das animações e conseqüentemente, como tudo na sociedade, se transforma em mercadoria. A animação é usada, nesse sentido, para atender a produção capitalista, tornando um valioso produto cultural aos consumidores infantis em potencial. Segundo Riter (2018):

A indústria cultural, não é propriamente uma indústria, posto que não possui condição material para tal, mas infunde a ideologia que regula a produção cultural e material aos moldes da produção industrial. O que ela produz também não é exatamente cultura, mas mercadorias, apresentadas como substitutas de cultura que não favorecem a formação humana emancipada; ao contrário, deformam-na ao reduzir o humano ao papel de consumidor. Ela se constitui como um dispositivo de dominação, que se vale da base cultural na formação da subjetividade do indivíduo para estabelecer a adesão à ideologia vigente. (RITER, 2018, p. 60).

Dessa forma, quando tenta inserir um comportamento, apresentando um mesmo padrão para agradar a maioria da população, a indústria cultural se constitui uma ameaça à subjetividade humana, pois uma de suas necessidades é justamente

impedir a conscientização dos indivíduos por meio da técnica. “A fetichização da técnica e a retificação da consciência são “ferramentas” que permitem “manusear” e moldar o indivíduo e a sociedade”. (RITER, 2018, p. 63).

Na maioria das vezes por não ter um direcionamento e uma mediação pedagógica comprometida com os valores de educação crítica, as crianças assistem desenhos animados apenas para se distrair, não desenvolvendo o hábito de escolher desenhos que tenham potencial favorável para sua formação de cidadãos críticos e comprometidos com as problemáticas sociais presentes na contemporaneidade. Os desenhos que são disponibilizados costumam não ter necessariamente características educativas, apenas atributos de valorização mercadológica. As animações não conseguem, produzir entre as crianças o senso crítico capaz de promover uma interpretação significativa de mundo.

Segundo Soares (2017, p.9):

Ao permitir que a criança assista algo na TV, nós adultos e responsáveis devemos sempre estar presente e se possível usar este vínculo como ferramenta educativa cabendo tal atitude tanto ao meio escolar quanto ao meio familiar. O desenho animado é umas das programações que mais prendem a atenção das crianças e por um grande espaço de tempo[...].

A mídia possui um papel muito importante no que tange a educação e desenvolvimento intelectual das crianças, e algumas animações infantis tem um grande potencial educativo. Entretanto, para se trabalhar em sala de aula necessita-se de um olhar especial por parte dos educadores, pois contém aspectos que demandam discussões, reflexões com as crianças de maneira que entendimentos equivocados ou preconceitos sejam evitados, para não interferir no aprendizado e desenvolvimento das crianças.

Eles não pretendem conduzir à experiência e aprofundamento do conteúdo, o que induziria à ampliação da percepção e obtenção da consciência. O espectro artístico é uma isca, um pretexto para um discurso ideológico, a fim de fisgar os indivíduos para a dominação, anestesiando com a diversão e iludindo com outros artifícios e manipulação ideológicas. (RITER, 2018, p. 98).

Portanto, é relevante elaborar algumas propostas de reflexões: Quais interesses de mercado estão presentes nessas animações? Quais relações existem entre consumo infantil e animação na contemporaneidade? Como o sistema de educação escolar apropria dessas animações no processo de produzir uma reflexão crítica da realidade infantil que nossas crianças estão submetidas?

A discussão em torno das novas possibilidades de se elaborar práticas educacionais lúdicas e comprometidas com as problemáticas sociais, econômicas e políticas, tem se intensificado ao longo do tempo, sempre observando a importância de novas linguagens de ensino das disciplinas escolares. Neste contexto, as animações surgem como possibilidades pedagógicas na sala de aula como proposta de fácil aceitação e compreensão, capazes de reunir vários conceitos e enriquecer conteúdos teóricos de forma envolvente contribuindo, assim, para a aquisição de competências e habilidades. É o que destaca Siqueira (2017):

Desta forma, através da análise, alguns filmes de animação são percebidos que é possível trabalhar assuntos como ética, moral, família, etc. Refletir sobre cinema e literatura e o uso destes recursos vinculados aos filmes de animação como suporte para conscientizar sobre temas sociais, é um ótimo exemplo de inúmeras maneiras de se trabalhar com esta ferramenta em prol da educação. (SIQUEIRA, 2017, p.8).

É importante então salientar que por meio das imagens e das linguagens das animações é possível construir conceitos e valores de uma forma mais prazerosa, tornando assuntos considerados muitas vezes complexos em algo que os estudantes tenham vontade de aprofundar e debater. O professor desempenha, nesse sentido, função primordial nesse processo, pois pode potencializar as transformações das disciplinas em algo que produz recompensa prazerosa, distante do mecânico e repetitivo.

As animações possuem elementos suficientes para gerar experiências significativas para as crianças, oferecendo oportunidades de reflexão, o que nos faz recordar o pensamento de Soares (2017, p.9) “Alguns desenhos favorecem a interpretação do mundo pela criança, despertando-lhe a atenção e imaginação para diversos temas refletidos nas ações dos seus personagens, em tempos e lugares distintos.”

A utilização da animação como metodologia pedagógica é de grande significância, pois a mesma consegue constituir uma importante e considerável fonte de conhecimento, fazendo com que as crianças que têm acesso a essa estratégia pedagógica consiga enxergar a animação como uma ferramenta que lhes permita adquirir o desenvolvendo de novos conhecimentos e reflexões.

Para as crianças as animações é a representação de um conjunto de estímulos, que abrange os sentidos tanto da visão quanto o da audição, e com isso

conseguem refletir sobre as informações que estão sendo transmitidas para sua realidade cotidiana.

É o que afirma as autoras:

[...] portanto crianças de 4 e 5 anos, pode-se inferir que os desenhos animados ganham facilmente sua atenção por possuírem vários aspectos chamativos que promovem encantamento, os quais geralmente fazem parte da programação diária em suas casas. Diante do exposto, consideramos oportuno analisar o desenho animado, como linguagem audiovisual, utilizado para o ensino de conceitos científicos na Educação Infantil. (RIBEIRO e ARNONI, 2018, p. 3).

Para utilizar os desenhos animados em sala de aula é necessário fazer uma escolha entre desenhos que auxiliem no desenvolvimento dos conteúdos que são abordados em sala. As crianças estimuladas pela linguagem das animações irão se interessar e se encantar pelo fato de conseguir associar o mundo imaginário ao mundo real, trazendo a fantasia para sua realidade, permitindo que os alunos desenvolvam novos conhecimentos.

No processo educacional o desenho animado como ferramenta midiática, tem sua parcela de contribuição para o desenvolvimento da criança, pois em contato com as animações as crianças vivenciam a diversão, desafios, medos, aventuras, desejos e superação, tudo isso de modo imaginário.

A animação pode sim ser utilizada como uma metodologia pedagógica nas séries iniciais do ensino fundamental. As crianças a partir das animações podem elaborar representações, pois viabiliza e potencializa o diálogo entre o lúdico e o desenvolvimento cognitivo, emocional, cultural e social.

Nesse sentido, iluminar as questões relacionadas ao processo de educação espacial a partir da inserção do sujeito nas problemáticas socioespaciais terão possibilidades de ampliar as reflexões sobre uma cidade educadora em direção a construção de um sujeito cidadão. Compreender as mudanças que ocorrem no espaço social em que ela vive, faz com que a animação "*A fuga das galinhas*" inspire as reflexões sobre território do poder; liberdade e aprisionamento, autonomia, hábitos alimentares entre outras temáticas.

A ideia de inovação de práticas pedagógicas em relação à abordagem das animações na educação potencializa a necessidade de superação das práticas tradicionais, tão presentes ainda nos dias atuais, a qual não é mais admissível, visto que a criança está imersa em um mundo com imensa diversidade de meios de comunicação com informações que são atualizadas a todo o momento.

Deste modo, é fundamental para a educação trabalhar estas correntes a favor da educação, pois como foi apresentado anteriormente, este mundo de informações ameaçam a formação da subjetividade humana, apresentando um padrão em suas composições, que retira a conscientização social do indivíduo, não contribuindo desta maneira para o avanço da aprendizagem.

Encontramos no filme “*A fuga das galinhas*” possibilidades para abordar categorias geográficas importantes, que norteiam as noções espaciais, e que contribuem para o desenvolvimento de um pensamento de mundo que envolve a dinâmica da sociedade e as relações estabelecidas pelos sujeitos, possibilitando desta forma, uma leitura do todo espacial, como sugerido por Castrogiovanni:

[...] o ensino de geografia deve preocupar-se com o espaço nas suas multidimensões. O espaço é tudo e todos: compreende todas as estruturas e formas de organização e interações. E, portanto, a compreensão da formação dos grupos sociais, a diversidade social e cultural, assim como a apropriação da natureza por parte dos homens, deve fazer parte dessa alfabetização. (CASTROGIOVANNI, 2008, p.14).

Acompanhando o pensamento do autor, entendemos a importância das categorias geográficas para o ensino de geografia, concebendo que cada uma indica uma possibilidade de leitura do espaço geográfico. Entretanto, centralizaremos nossos estudos na categoria território, e suas concepções políticas, culturais e econômicas, por identificá-las muito presentes nas relações de poder existentes no espaço social revelado no filme.

2.1. O território como possibilidade de problematização espacial

Diversos autores e geógrafos trabalharam na construção do conceito de território. É consenso teórico tratar o território como algo inseparável da noção de poder, bem como, em não limitar a ideia de território apenas como limites de um país.

Milton Santos (1996) traça uma reflexão mais ampla no que consiste esta categoria, quando considera a análise o território usado. Para o autor o espaço precisa ser considerado na compreensão da sociedade da mesma forma que a política, a cultura e a economia, distinguindo assim do conceito usado pela geopolítica, onde o território é considerado apenas como espaço político-administrativo. Santos (1996) considera território um espaço de historicidade, espaço usado por um povo, uma nação.

A configuração territorial é dada pelo conjunto formado pelos sistemas naturais existentes em um dado país ou em uma dada área e pelos acréscimos que os homens impuseram a esses sistemas naturais. A configuração territorial não é o espaço, já que sua realidade vem da sua materialidade, enquanto o espaço reúne a materialidade e a vida que a anima. (SANTOS, 1996, p.51).

O território é considerado pelo o autor como um espaço configurado e moldado pela sociedade, construído e desconstruído historicamente pelas obras e transformações feita pelo homem. Souza (2000, p.78) procura entender o território de uma forma mais abrangente, considerando todas as formas que levam o capital a apoderar-se do espaço, e ainda sua importância como “instrumento de manutenção, conquista e exercício de poder.”

O autor busca esclarecer o conceito de poder, trazendo a ideia de que é por meio dele que acontece as mudanças no território, bem como na sociedade que o produz. Entretanto, Souza (2000) se opõe ao conceito de poder associado à violência, esclarecendo que para existir poder precisa haver reconhecimento por um grupo de pessoas. A isto embasa o conceito de poder de Arendt (1985).

O poder corresponde à habilidade humana de não apenas agir, mas de agir em uníssono, em comum acordo. O poder jamais é propriedade de indivíduo; pertence ele a um grupo e existe apenas enquanto o grupo se mantiver unido. Quando dizemos que alguém está no poder estamos na realidade nos referindo ao fato de encontrar-se esta pessoa investida de poder, por um certo número de pessoas, para atuar em seu nome. No momento em que o grupo, de onde originara-se o poder (protestas in populo, sem um povo ou um grupo não há poder), desaparece, “o seu poder” também desaparece. (ARENDR, 1985, *apud* SOUZA __ 2000, p.24).

Neste contexto o autor apresenta o abismo que há entre o poder e a violência, pois onde um se manifesta o outro está ausente. Quando a violência assume centralidade nas relações socioespaciais é porque já não existe poder. Ou seja, quando alguém faz uso da violência é porque o poder está se perdendo. Para Souza (2000) o poder se configura na forma de agir em comum acordo, de modo que represente um grupo de ideias semelhantes.

O filme “*A fuga das galinhas*” é na verdade uma revelação da sociedade moderna e capitalista com seus vários conflitos, apresentando um conteúdo muito filosófico, com a presença de relações de trabalho conflitantes, situação de alienação, além de oferecer vasto campo para a compreensão do espaço social, oportunizando um trabalho sobre diversas abordagens, quebrando paradigmas e padrões tão frequentemente oferecidos pela indústria cultural.

3. “A FUGA DAS GALINHAS”: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DE REFLEXÕES SOCIOESPACIAIS



Fonte: Google.

O filme conta a história de várias galinhas que vivem aprisionadas em um galinheiro, onde todas são obrigadas a botar ovos e aquelas que descumprirem as metas morrem. Todas as galinhas que vivem naquele galinheiro trabalham à exaustão, sob pressão e são constantemente oprimidas. Apesar de viverem com medo da situação de vida que é posta para elas, muitas delas acham que não há muito a se fazer e conformam com o destino, mas Ginger pensa diferente.

Ginger é uma líder nessa animação. Ela se apresenta como liderança, pois está sempre à frente de todo o processo dos planos de fuga, com suas ideias e estratégias precisas, até mesmo na construção de mapas resultado de sua aguçada percepção espacial. A sensibilidade de perceber e de reconhecer a realidade de todos que vivem naquele lugar fortalece o desejo dessa líder em potencializar entre as demais, a reflexão sobre as possibilidades de superarem o cativeiro em que vivem e desejar a fuga como alternativa de libertação.

Para que a análise socioespacial fosse contemplada nesse artigo far-se-á um estudo de cinco cenas da animação *A fuga das galinhas*. Segue em seguida essas análises para a apreciação pedagógica.

3.1. Cena 1. O plano de fuga a partir da produção dos mapas mentais

A primeira cena escolhida para ser analisada mostra a tentativa de a líder Ginger fugir do galinheiro. Uma sequência de tentativas de fuga é rapidamente apresentada transmitindo uma determinação incansável da galinha. Os planos trazidos e pensados pela galinha destemida, Ginger, eram fracassados devido à presença e vigília do Sr. Tweedy, que com a ajuda dos cachorros sempre a perseguiu, fazendo com que ela não alcançasse seu objetivo que era fugir do galinheiro, só que Ginger era determinada e não deixava se abater, mesmo se sentindo reprimida tanto pela dona do galinheiro e seu esposo. A presença da Sra. Tweedy na primeira cena aqui apresentada revela a figura autoritária que comanda a força naquele território. O momento que Ginger se depara com ela na porta de casa mostra num jogo de cena fantástico o tamanho físico da Sra. Tweedy frente a corajosa Ginger. A força das imagens trazidas abaixo pode ser equivocadamente compreendida como representação do poder.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

Entretanto, identificamos que a Sra. Tweedy tem um falso poder, pois como mencionado por Souza (2000) o exercício do “poder” não implica na utilização da violência, ou seja, o autoritarismo exercido pela Sra. Tweedy revela falso poder pois sua ação não está legitimada e não age em um acordo no qual contempla à todos.

Segundo Souza “O poder jamais é propriedade de um indivíduo; pertence ele a um grupo e existe apenas enquanto o grupo se mantiver unido”. (SOUZA, 2000, p.80).

A cada frustração Ginger analisava onde tinha errado e novamente começava a organizar e sistematizar um novo mapa mental de fuga para que conseguissem escapar daquele ambiente, pois já não aguentavam mais a pressão que viviam naquele galinheiro, porque além de estarem confinadas, diariamente as galinhas eram obrigadas a bater uma meta de produtividade. Durante todos os dias elas eram fiscalizadas em relação ao número de ovos colocados e ao amanhecer o Sr. Tweedy passava recolhendo. As galinhas que não conseguissem bater a meta estipulada seriam abatidas. Mas Ginger acreditava que fora daquele “campo de concentração” existia um lugar melhor para se viver, um paraíso, um espaço aberto sem cercas onde elas pudessem ir e vir livremente.



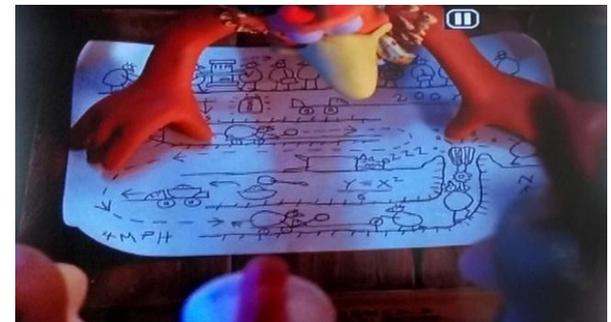
Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

Quando o Sr. Tweedy pega Ginger tentando sair do galinheiro, ele a colocava em um quartinho escuro, ou seja, em confinamento solitário. Essa punição a encorajava ainda mais mantendo seu foco e quando saía do confinamento, se atentava em todos os detalhes ao seu redor e não se cansava em ajudar as demais galináceas de diversas maneiras.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

Ao decorrer do filme, ficou nítida a persistência da galinha líder em não desistir da tão desejada liberdade, mas para alcançar esta meta Ginger contava com a colaboração das outras galinhas, esse era um trabalho que teria que ser realizado em equipe porque sozinha Ginger não conseguiria obter êxito no objetivo.

3.2. Cena 2. A exploração da mão de obra e a produção do *falso poder*

Após o confinamento solitário, consequência de mais uma tentativa de fuga frustrada, Ginger é reintegrada ao galinheiro, para participar da contagem dos ovos, enquanto isso, suas companheiras acreditam que ela estava de férias.

Na sequência as galinhas são convocadas para a conferência da produção, ordenadas como se estivessem em um quartel, por um galo veterano que se auto intitula “Oficial Superior”, que exige postura e rapidez para a formação do pelotão de conferência. Sra. Tweedy surge com sua soberba rotineira, desfilando por entre as galinhas, causando medo e pavor, (em uma clara demonstração de falso poder) conferindo através de uma planilha de controle semanal a produção de cada uma delas.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

Observando que Iduina, uma das galinhas, não havia produzido ovos. A Sra. Tweedy a conduz imediatamente para o abate sob o olhar das demais, que em sua maioria não conseguem entender para onde está sendo levada, acreditam ingenuamente que está sendo igualmente como Ginger, conduzida para umas férias.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

A transformação de atividade sugerida na animação, produtora e comerciante de ovos para produtora de tortas de galinha revela um caráter importantíssimo da animação: a preocupação em revelar como o sistema capitalista não trabalha com possibilidade de prejuízo. Todas as galinhas “improdutivas” seriam rapidamente transformadas em tortas.

Sempre visar o lucro, é uma característica do capitalismo, que possui entre suas bases um termo designado pelo sociólogo Karl Marx, como “Mais Valia” que consiste na obtenção de lucro do trabalho excedente. Exatamente o que vimos, revelado na animação, representado pela proprietária do galinheiro, que contando com uma produção feita ainda em pequena escala e sem contar com tecnologia, decide explorar o trabalho, fazendo com que dedicassem mais tempo para pôr ovos, e assim obter mais lucros.

Nesta sequência fílmica podemos perceber claramente a representatividade dos papéis sociais da sociedade capitalista, onde Sr. e Sra. Tweedy representam a classe dominante, dona dos meios de produção e as galinhas são operárias, classe dominada, que sem condições de competir com os donos dos meios de produção, vendem sua força de trabalho, para produzirem os ovos.

Há claras indicações da representação da dominação nesta cena, a começar pela alienação das galinhas que demonstram estranheza ao que produzem, não sabem nem para onde ele vai, e quem irá usufruí-lo, e ainda mais são obrigadas a produzir em série, cada vez mais como se fossem máquinas, para a obtenção de mais lucros para a granja. Neste sentido, nos aclara Franco (2011).

No sentido em que lhe é dado por Marx [alienação é a] ação pela qual (ou estado no qual) um indivíduo, um grupo, uma instituição ou uma sociedade se tornam (ou permanecem) alheios, estranhos, enfim alienados [1] aos resultados ou produtos de sua própria atividade (e à atividade ela mesma), e/ou[2] à natureza na qual vivem, e ou [3] a outros seres humanos, e – além de, através de, [1], [2] e [3] - também [4] a si mesmos, (as suas possibilidades humanas constituídas historicamente). (BOTTOMORE, 2001, *apud* FRANCO__2011, p.171).

Inconscientes da real situação é quase impossível que se realize a mudança, a transformação socioespacial. No caso específico das galinhas ainda podem contar com Ginger, solitária em suas ideias revolucionárias, mas que mesmo assim não se dá por vencida, pois possui o poder, e com sua determinação segue na tentativa de semear uma mente libertadora nas companheiras.

3.3. Cena 3. A fábrica de tortas de galinhas: a presença da linha de produção como possibilidade de reprodução do capital

A cena tem início com a Sra. Tweedy descobrindo uma oportunidade no mercado para obter mais lucros para a granja, após demonstrar insatisfação com a contabilidade do galinheiro. Inconformada com os lucros obtidos com a venda de ovos, a dona da granja visualiza em um panfleto amontoado entre os papeis de sua mesa, sua passagem para a modernidade.

Com a promessa “Transforme sua granja em uma mina de ouro”, a propaganda oferecia a oportunidade de ficar rico com a produtividade em série de tortas de frango, enchendo os olhos e coração de Sra Tweedy de tanta ambição, a ponto de não ouvir o marido a respeito de suas desconfianças em relação as galinhas.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

Ainda nesta cena Sra. Tweedy reforça o conceito de alienação, na discussão com Sr. Tweedy, quando a mesma diz: _ “São galinhas idiotas! _ Tirando você, são as criaturas mais burras do planeta, elas não pensam, não tramam, e não são organizadas! Está expresso nesta fala o pensamento dela em consonância com a crença capitalista de que não há mudanças de posições, e que as galinhas sempre serão classe dominada. Inaugurando uma nova fase, o galinheiro conta com avanço tecnológico, com a utilização da máquina de tortas, surge o que Marx chamaria como “mais Valia Relativa”, que não mais depende da extensão da jornada de trabalho, mas da expansão da produtividade através da tecnologia. Assim nos esclarece Donário e Santos (2016), amparado ao pensamento de Marx:

Quando as condições sociais – integrando o conhecimento e a tecnologia – se alteram, levando a que menos tempo de trabalho seja socialmente necessário para a produção da mercadoria, o seu valor diminui e, por conseguinte, também o seu preço tenderá a diminuir. Daí a importância no mundo cada vez mais globalizado, do conhecimento e da investigação científica por estes fatores permitirem aumentar a produtividade, ou seja produzir mais em menos tempo e de maior qualidade, o que leva a uma diminuição do valor das mercadorias, sobretudo das transacionáveis, levando a um aumento da competitividade, a qual é essencial, tanto mais quanto se verificar a integração dos mercados ao nível regional e global. (DONÁRIO e SANTOS, 2016, p. 22, 23).

A cena fílmica representa muito bem a realidade imposta pelos avanços capitalista, quando os operários, passaram da produção artesanal, para a produção em série, explorados nas linhas de montagens, independentes de suas condições físicas, forçados a realizar tarefas cada vez mais rápida, semelhante a uma máquina, a fim de obter o produto em tempo cada vez mais curto.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Google.

Com uma sociedade mergulhada em um sistema não apenas econômico, mas também social e cultural que é o capitalismo, é preciso, independente de julgar justo ou não, fornecermos as ferramentas necessárias para desvendar o que significa estar inserido neste contexto, e dessa forma entender tudo o que nos envolve, suas causas e consequências, importantíssimas para a nossa formação.

3.4. Cena 4. Frustração e persistência, limites e novas possibilidades

Com a chegada da máquina de fazer torta ao galinheiro a Sra. afirma ao Sr. Tweedy que a Granja Tweedy vai passar por uma transformação, da era das treva para a era da produção automática em grande escala e nunca mais eles serão pobres, ou seja, vão evoluir da produção de ovos para a produção de torta de galinhas. Ginger observa o que está acontecendo e conversa com a Mac, na qual chegam à conclusão que o que há naquelas caixas que chegaram é algo que pode representar risco a vida de todas elas. A sirene toca e todas as galinhas ficam posicionadas para a dona do galinheiro fazer a contagem de quem colocou ovos, mas na verdade ela vai a procura da galinha mais gorda para tomar como exemplo e solicitar ao Sr. Tweedy que dobre a quantidade de ração, pois ela quer todas as outras galinhas gordas iguais a que ela escolheu. No entanto, a galinha líder consegue perceber algo de errado na atitude da Sra. Tweedy querer todas as galinhas gordas e alerta as outras galinhas a não comerem muita ração.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

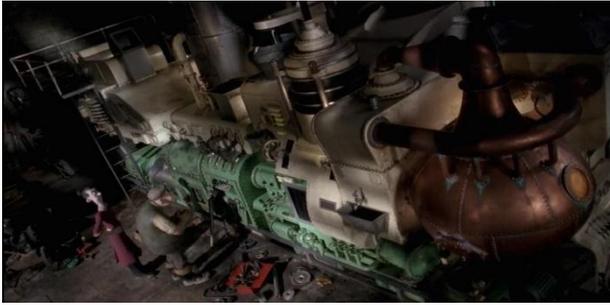


Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

Os donos da granja montam a máquina de torta e para fazer o teste o Sr. Tweedy pega a Ginger, porém o galo Rocky consegue entrar naquela fábrica e faz de tudo para salvar a galinha líder, pois ela sozinha não conseguiria sair viva daquela máquina. A contribuição do Rocky foi fundamental para que Ginger continuasse viva e lutando pela liberdade, além de se livrar da morte eles ainda conseguiram fazer com que a máquina quebrasse. Com isso Ginger tinha um tempo a mais para bolar o plano de fuga que obtivesse o resultado desejado, e para isso estava contando com a ajuda de Rocky que no dia seguinte iria ensinar todas as galinhas a voarem, entretanto isso não foi possível, porque durante a noite depois de conversar com Ginger e ver o quanto ela deseja sair daquela prisão o galo decidiu ir embora ao invés de falar que não sabia voar.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

Ao amanhecer a galinha líder vai ao encontro do galo, mas ele já não está mais no galinheiro ele vai embora e deixa a outra parte do cartaz, onde mostra que ele só voava porque era lançado de um canhão. Com essa notícia de que o Rocky partiu todas as galinhas começaram a brigar, pois elas começam a perder a esperança que tinham de sair do granjeiro, enquanto isso Ginger planejava uma nova ideia para sair dali.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

3.5. Cena 5. A estratégia da fuga a partir do trabalho coletivo

Fowler o galo mais velho da granja com sua visão de oficial sem perceber dá a solução à Ginger de conseguirem sair voando, mas não batendo asas e sim em um avião. O trabalho coletivo era fundamental, pois necessitava da contribuição de todas as galinhas para o sucesso em sua construção. Para isso, a galinha que está à frente do plano dita a função de cada um e faz um mapa mental de como o avião deverá ser feito, e também a representação do trajeto da fuga, enquanto isso o Sr. e a Sra. Tweedy estão trabalhando para consertar a máquina de fazer torta, mas as galinhas não param e fazem um trabalho arduo e sem descanso. Rocky já estava longe quando se depara com um outdoor da torta de galinhas da Sra. Tweedy, então decide voltar para ajuda-las a fugir. As autoras Archela, Gratão e Trostdorf (2004) destacam que:

Mapas mentais são imagens espaciais que as pessoas têm de lugares conhecidos, direta ou indiretamente. As representações espaciais mentais podem ser do espaço vivido no cotidiano, como por exemplo, os lugares construídos do presente ou do passado; de localidades espaciais distantes, ou ainda, formadas a partir de acontecimentos sociais, culturais, históricos e econômicos, divulgados nos meios de comunicação. (ARCHELA, GRATÃO e TROSTDORF, 2004, p. 127).



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

Os donos do galinheiro consertam a máquina e quando o Sr. Tweedy vai pegar as galinhas para fazerem as tortas elas irão detê-lo. A partir de então elas colocam o plano de fuga em ação, quando estão prestes à alcançar a liberdade o Sr. Tweedy tenta impedi-las, mas elas não desistem e dão continuidade, em seguida a dona do granjeiro tenta matar Ginger que está tentando levantar a rampa que o avião irá passar para só assim pegar impulso e voar, novamente ela não consegue. O Rocky chega e salva à vida de Ginger, e a ajuda a levantar a rampa.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

Enfim todas as galinhas fogem, porém a Sra. Tweedy consegue se pendurar no avião, mas não consegue resgatar as galinhas, Ginger foi mais esperta que ela e consegue fazer com que ela mesma corte o fio que estava segurando ela no avião e mesmo com os empecilhos que aconteceram e graças a contribuição de Rocky que conseguiu chegar à tempo de ajudar todas a se livrarem da Sra e do Sr° Tweedy).



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.



Fonte: Filme A Fuga das Galinhas, 2000.

As galinhas encontraram um lugar igual ao qual a Ginger sempre falava e em alguns momentos as galinhas até duvidavam dessa possibilidade. O lugar idealizado por Ginger era diferente daquele que elas viviam um lugar de possibilidades e de perspectivas de liberdade, onde não houvesse cercas, apenas gramas, árvores e uma paisagem incrível. Enquanto isso os Tweedy acabaram sem nada, tudo o que eles tinham foi destruído.

“A conformação do terreno é de grande importância nas batalhas. Assim sendo, apreciar a situação do inimigo, calcular as distâncias e o grau de dificuldades do terreno, quanto à forma de se poder controlar a vitória, são virtudes do general de categoria. Quem combate com inteiro conhecimento destes factores vence, de certeza; quem o não faz é, certamente, derrotado”.

(SUN TZU *apud* SOUZA __2000, p.77).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A história do pensamento geográfico passou por diversas transformações e avanços nas metodologias e pedagogias, ultrapassaram métodos tradicionais que já não faziam mais sentido, reescreveu novos objetivos a partir de uma lógica espacial imposta pelo fenômeno global. Rompeu com uma tradicional ciência da descrição da terra rumo a uma ciência que estuda as relações entre sociedade e natureza, consolidando novas possibilidades a partir de sua própria crítica. Produziu um novo olhar para um espaço em produção e para a própria geografia, que tem como fundamento a sociedade como agente transformador dos espaços geográficos.

Desse modo, é fundamental que entendamos a necessidade de uma geografia que siga todos estes avanços, que fuja das aulas monótonas e decorativas. É preciso aproximar de práticas mais afinadas a mudanças presentes na contemporaneidade, abordando aspectos, não apenas físico, mas também humanos, considerando que as ações sociais estão diretamente ligadas às ações ambientais.

A proposta trazida nesse artigo a partir do uso das animações, como ferramenta metodológica para o ensino de geografia, revelou importante meio de comunicação, de acesso fácil e grande possibilidade reflexiva de categorias geográficas, como poder, espaço, território, imprescindíveis ao processo de formação cidadã das crianças.

Apresentamos a animação *A Fuga das galinhas*, como possibilidade metodológica que viabiliza aos professores oferecerem as crianças conhecimentos do mundo vivido, interligados aos conhecimentos da grade curricular da disciplina de geografia, oportunizando uma releitura dos espaços de vivência, de uma forma crítica. As cenas fílmicas da animação apresentadas, auxilia a identificação dos espaços geográficos, os elementos físicos e humanos, proporcionando ao professor ser mediador entre um instrumento midiático que pode ser a animação e os possíveis conteúdos estudados em sala de aula.

A animação proposta traz ainda, boas reflexões, oportunidade de proporcionar bons debates, dado o momento político e socioespacial vivenciado na contemporaneidade.

Entre muitas possibilidades de reflexão, destacamos a partir da análise dessa animação problemáticas contemporâneas como a questão central presente nesse

filme: o aprisionamento e confinamento em prol da perpetuação de uma sociedade dos privilégios. Questões ecoam o debate: quem está preso, quem prende, e porquê prende? Geralmente se tem a ideia de quem está preso é mau, seria essa a verdade? Quantas verdades podem ser contadas? Quantas histórias possuem uma história? Nesse sentido, outras reflexões surgem no artigo, como o consumismo, o poder, a alienação entre outras questões que não devem ser ignorados dado a importância no cenário atual do Brasil.

Deste modo, unindo o prazer de assistir à animação, que possui entre outras qualidades, conteúdo reflexivo com uma pitada de comédia, diversão, o desenho animado *A fuga das Galinhas*, pode se valer como grande aliado no processo de mediação das informações, e conseqüentemente na transformação desta informação em uma reflexão crítica, proporcionando a efetivação do aprendizado e a formação cidadã de nossas crianças.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Leilane Lima Sena de; SCARELI, Giovana; ESTRELA, Laura Ramos. **AS ANIMAÇÕES NO PROCESSO EDUCATIVO: UM PANORAMA DA HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO NO BRASIL**. São Cristóvão, 2012.

ARCHELA, Rosely Sampaio; GRATÃO, Lucia Helena B.; TROSTDORF, Maria A. S. **O LUGAR DOS MAPAS MENTAIS NA REPRESENTAÇÃO DO LUGAR**. GEOGRAFIA – LONDRINA – VOLUME 13 – NÚMERO 1 – JAN./JUN. 2004. Disponível em <http://www.geo.uel.br/revista>

CARVALHO, Lígia Maria de. **EXTRA! EXTRA! DISNEY E PATETA SÃO A MESMA PESSOA**. Goiânia – Goiás, 2017.

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. **Apreensão e compreensão do espaço geográfico**. Editora Mediação, 6ª Edição. Porto Alegre, 2008.

DONÁRIO, Arlindo Alegre, SANTOS, Ricardo Borges. **A Teoria de Karl Marx**. Universidade Autónoma de Lisboa, 2016.

FIALHO, Antônio. **DESVENDANDO A METODOLOGIA DA ANIMAÇÃO CLÁSSICA: A arte do desenho animado como empreendimento industrial.** Escola de Belas Artes Universidade Federal de Minas Gerais - Belo Horizonte, 2005.

FOSSATTI, Carolina. **Cinema da Animação: trajetória marcada por Inovações.** Fortaleza, 2009.

FRANCO, Tania; **ALIENAÇÃO DO TRABALHO: Despertencimento Social e Desraizamento em Relação à Natureza,** CRH, vol.24, num.1, salvador, 2011.

RIBEIRO, Patrícia Vieira; ARNONI, Maria Eliza Brefere. **A UTILIZAÇÃO DO DESENHO ANIMADO COMO RECURSO TECNOLÓGICO E PEDAGÓGICO NO ENSINO DE CONCEITOS CIENTÍFICOS: A QUESTÃO METODOLÓGICA DA ATIVIDADE EDUCATIVA.** São Paulo, 2018.

RITER, Ettore. **Indústria Cultural e Filme de Animação: Perspectivas da Formação Cultural no Mundo Contemporâneo.** Goiânia – Goiás, 2018.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço – Técnica e tempo. Razão e emoção.** São Paulo: Hucitec, 1996.

SIQUEIRA, José Leonardo Silveira Siqueira. **CINEMA E EDUCAÇÃO: FILMES EM ANIMAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO.** Revista Científica Acadêmica. Fortaleza, 2017.

SOARES, Iasmim Bezerra. **EDUCAÇÃO, INFÂNCIA E DESENHOS ANIMADOS.** NATAL/RN, 2017.

SOUZA, Marcelo José Lopes de. **Geografia: conceitos e temas / organizado por Iná Elias de Castro, Paulo Cesar da Costa Gomes, Roberto Lobato Corrêa.** - 2º ed. - Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2000.