



A CONTRIBUIÇÃO DE STEVEN UNIVERSO NO ENSINO FUNDAMENTAL PARA A COMPREENSÃO DOS COMPONENTES FÍSICO-NATURAIS NA PAISAGEM¹

Otávio Linhares Lima ²

RESUMO

A utilização de recursos audiovisuais na geografia escolar já é bastante difundida, muitos autores já se utilizaram de filmes como recurso didático. Neste artigo utilizamos o desenho animado Steven Universo para a compreensão do conceito de paisagem, reforçando a importância do planejamento da atividade para que não seja vista como algo recreativo. A partir de competências da BNCC que valorizam a diversidade e diferentes tipos de linguagem, introduzimos a metodologia, reforçando o uso das animações como um grande aliado no processo de ensino-aprendizagem. Steven Universo é um desenho animado de 2013, que aborda temas importantes para serem discutidos em sala de aula, tanto aspectos da mineralogia, como aspectos da natureza humana. A partir disso, organizamos um quadro, plano de aula, com alguns exemplos do desdobramento da atividade, explorando o lúdico na elaboração de desenhos e o potencial interdisciplinar da atividade. Deste modo, a encontrar possibilidades de tornar o processo de aprendizagem divertido para os estudantes e colaborativo para os(as) professores(as), pensando a BNCC como uma ponte, conectando saberes escolares com leituras além da escola.

Palavras-chave: Paisagem, Ensino de Geografia, Desenhos animados, BNCC, Steven Universo.

RESUMEN

El uso de recursos audiovisuales en la geografía escolar ya está muy extendido, muchos autores ya han utilizado el cine como recurso didáctico. En este artículo utilizamos la animación de Steven Universe para entender el concepto de paisaje, reforzando la importancia de planificar la actividad para que no se vea como algo recreativo. A partir de competencias de la Base de currículo nacional común que valoran la diversidad y los diferentes tipos de lenguaje, introducimos la metodología, reforzando el uso de las animaciones como gran aliado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Steven Universe es una animación de 2013, que aborda temas importantes que se discutirá en el aula, ambos aspectos de la mineralogía, como aspectos de la naturaleza humana. En base a esto, organizamos un cuadro, un plan de lecciones, con algunos ejemplos del desarrollo de la actividad, explorando el carácter lúdico de los dibujos y el potencial interdisciplinario de la actividad. De esta manera, encontrar posibilidades para hacer que el proceso de aprendizaje sea divertido para los estudiantes y colaborativo para los

¹ Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado ao Programa de Especialização em Teorias e Práticas da Geografia Escolar, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Teorias e Práticas da Geografia Escolar;

² Especialista do Curso de Teorias e Práticas da Geografia Escolar do Colégio Pedro II - RJ, limaotaviol@hotmail.com.



profesores, pensando en la Base de currículo nacional común como un puente, conectando el conocimiento escolar con la lectura más allá de la escuela.

Palabras clave: Paisaje, Enseñanza de la Geografía, Animaciones, BNCC, Steven Universe.

1 INTRODUÇÃO

Os recursos audiovisuais nas aulas de geografia já são bastantes difundidos, são inúmeros os trabalhos que utilizam os filmes como recurso pedagógico nas aulas de geografia. Neste artigo, abordaremos a utilização do desenho animado Steven Universo nas aulas de geografia, de como seu enredo, personagens e paisagens, podem contribuir para a compreensão dos estudantes de sexto e sétimo ano ao conceito de paisagem, a partir de elementos da mineralogia que o desenho traz consigo.

A reflexão acerca da animação Steven Universo, surge quando conseguimos encontrar na obra audiovisual um conteúdo geográfico, que conecta elementos de mineralogia do desenho animado com componentes curriculares da BNCC, dessa forma, se utilizando de uma animação, com forte apelo visual e lúdico com uma linguagem inclusiva através de personagens que rompem com estereótipos de gênero, instrumentalizando novas metodologias para a mesma base curricular.

O objetivo geral desta pesquisa, é o de propor o uso pedagógico de animações infanto-juvenis nas aulas de geografia nos últimos anos do ensino fundamental, tendo como base os conteúdos/habilidades que são orientados pela BNCC. Com isso, identificar nas animações analisadas conteúdos geográficos que se encontram na BNCC e apresentar propostas do uso dessas animações nas aulas de geografia, a fim de tornar o processo de aprendizagem mais lúdico.

Sobretudo precisaremos distinguir que a utilização desses recursos audiovisuais não pode ser vista como recreativa, na linha de pensamento de autores como Galinari (2016) e Messias e Bezerra (2018), a utilização destes recursos em sala de aula deve fazer parte de um planejamento, e o(a) professor(a) deve agir como mediador(a), guiando os estudantes ao foco da atividade planejada.



A partir de competências da BNCC, que pretendem valorizar a diversidade e a utilização de diferentes linguagens, dentre elas a visual e a artística, conseguimos encontrar espaço no currículo para introduzir essas metodologias, a fim de superar misérias (GALLO, 2002) da educação, os desenhos animados são um importante aliado no processo de ensino-aprendizagem, pois aproximam um ambiente familiar do aluno com a sala de aula.

Steven Universo é um desenho animado de 2013, exibido pela Cartoon Network, a animação aborda questões importantes ao longo de suas seis temporadas, sobre amor, morte, representações não binárias de identidade de gênero, sexualidade fluida, autoaceitação e diferentes tipos de relações de afetividade. Em alguns países o desenho foi vítima de censura, em contrapartida venceu prêmios importantes durante seu período de exibição.

A partir da experiência com Steven Universo, organizamos um plano de aula com as habilidades da BNCC junto ao desenho animado, levando em consideração o apelo visual da animação em persuadir os estudantes com seus cenários e personagens, fazendo uma associação aos elementos físico-naturais e culturais de uma paisagem, que sobrepõe o currículo à animação. Junto ao plano de aula seguem também exemplos do desdobramento dessa atividade. De acordo com Pereira e Dias (2013) a partir da produção desses desenhos (ilustrações) podemos explorar o lúdico nas aulas de geografia, e contribuir para um “modo interdisciplinar de pensar” (CAVALCANTI, 2002, p. 133), da geografia com outras leituras.

Por fim, pensar no currículo como uma ponte, fazendo conexões com diferentes leituras, de dentro e fora da escola, aproximando cada vez mais a geografia escolar da realidade dos estudantes, edificando um olhar crítico sempre que forem consumir diferentes mídias, enxergando não só a leitura geográfica, mas também outras leituras em diferentes “artefatos midiáticos” (PERON, 2021, p.21).

2 A UTILIZAÇÃO DO AUDIOVISUAL NA BNCC DO ENSINO DE GEOGRAFIA

O uso da linguagem audiovisual como recurso pedagógico já é bastante difundido no âmbito da geografia escolar, livros como “Geografia pop. O cinema e o



outro” (NAME, 2013), “Aprendendo com filmes” (RODRIGUES *et al*, 2012), entre outras bibliografias e trabalhos acadêmicos, corroboram com esse campo. O cinema, e, sobretudo os seriados (com o crescente mercado dos streamings), neste sentido, podem ser uma importante ferramenta de ensino-aprendizagem. Diversos temas podem ser tratados a partir dessas mídias.

Cabem aos professores mediar a discussão entre os componentes curriculares e as diferentes mídias (filme, curta, documentário, série, desenhos animados etc.), e instrumentalizar esses recursos em atividades pedagógicas.

De acordo com Galinari (2016, p.111), “a análise e interpretação destas informações a partir da mediação dos professores pode transformá-las em conhecimento”, e à medida que essas novas formas de aprender se estabelecem em sala de aula, o processo de ensino-aprendizagem pode se tornar cada vez mais significativo.

O emprego desses recursos em sala de aula não pode ser entendido como algo recreativo, essa utilização de filmes ou desenhos animados deve fazer parte de um planejamento onde o professor atue como mediador entre os componentes curriculares e o recurso fílmico que será utilizado, levantando questões que provoquem a reflexão do aluno acerca da mídia utilizada, onde o comprometimento dos estudantes seja priorizado com a atividade (MESSIAS; BEZERRA, 2018).

Trazer esses recursos (séries ou longas animados) para a sala de aula pode favorecer a proposta de atividade, pois além de dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, para alguns estudantes, esses elementos podem ser familiares e gerar algum tipo de interesse. “A combinação de imagens e sons despertam o fascínio, e conseqüentemente, a curiosidade dos alunos”. Despertar esse interesse é fundamental, sobretudo com as mídias, um ambiente onde os estudantes estão cada vez mais inseridos e engajados (BARBOSA, 2011 *apud* GALINARI, 2016, p.112).

A apresentação de mídias como forma de atividade pode gerar entusiasmo, é preciso saber direcionar os alunos, mas também os ouvir, pois trata-se de recursos dos quais muitas vezes eles dominam.

Transformar esses recursos em ferramentas na sala de aula é importante para que o aluno possa encontrar formas de enxergar a geografia fora da sala de aula, não só em



habilidades curriculares, mas também nas mídias (filmes, seriados e desenhos animados). Trazer o lúdico para a sala de aula através dos filmes ou desenhos animados, além de ser uma alternativa na busca pelo bom desempenho dos estudantes, ensina-os a ter um novo olhar sobre diferentes produções artísticas.

2.1. Os desenhos animados como metodologia na compreensão do currículo

A introdução da BNCC fala em competências gerais da educação básica, que resumidamente seriam: Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e **digital**. Exercitar a curiosidade intelectual, utilizar diferentes linguagens – verbal, **visual**, sonora e digital – bem como conhecimento da **linguagem artística**. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica e valorizar a diversidade de saberes (grifos nossos).

De acordo com a BNCC, a metodologia deste trabalho irá explorar o lado visual e artístico das mídias a fim de valorizar os conhecimentos geográficos, entendendo que a relação desses recursos não é oposta ao currículo, eles contribuem para o processo de ensino aprendizagem e podem ocupar espaços nas “brechas” da BNCC.

Fictícias ou biográficas, essas obras trazem consigo códigos carregados de significados. É importante debruçar-se sobre esses recursos e sinalizar o que for geográfico para, junto aos estudantes, evidenciar a contribuição da obra para as habilidades trabalhadas em determinado ano escolar. Em alguns casos, o interesse dos alunos em jogos, filmes ou séries pode ser aproveitado no contexto escolar e não somente se contrapor. Nas palavras de Ana Lúcia Chalita (2015, p. 143):

Disputar Grau de interesse na realidade vivenciada pelos adolescentes que frequentam as salas de aula na escola está cada vez mais difícil, a concorrência entre os conteúdos e o que eles querem aprender é, muitas vezes, uma relação entre opostos.

Podemos interpretar que essa concorrência que a autora fala está para as coisas que esses adolescentes preferem aprender, ou simplesmente o que eles consomem, de acordo com suas idades, e com o que o mercado produz pensando nessa faixa etária.



Não necessariamente será algo material, pode ser algo associado ao consumo de um filme, jogo, música ou serviço.

Essa dualidade sempre existiu e sempre vai existir em qualquer geração, a escola como simulacro da vida em sociedade tem o papel de ser o laboratório do mundo. Incorporar esses métodos vistos como “divertidos” ou “opostos” à escola, pode ser proveitoso e colaborativo, preferencialmente, dentro de medidas em que a realidade da escola possa se adaptar, seja pelo acesso ou pela falta de internet, projetores, materiais didáticos ou outros recursos midiáticos.

Como afirma Gallo (2002, p.171), precisamos encontrar a miséria dos estudantes, do local de aprendizagem, das metodologias de ensino, dos conteúdos. Assim “não se trata só de uma miséria econômica, mas cultural, social, ética e de valores”. Expliquemos melhor:

Muitas vezes a institucionalização dos conteúdos dentro da grade escolar cerceia novas possibilidades metodológicas, isso é uma miséria a ser superada. Evidente que não se deve pôr fim a institucionalização dos conteúdos didáticos, que são amparados por lei, mas encontrar novos meios de dinamizar esse caminho pode trazer mais significado a experiência de aprendizagem dos estudantes, seja por meio de filmes, jogos ou desenhos animados. Os desenhos animados sobrepostos ao currículo pode ser uma das formas de superar essa miséria.

A possibilidade de estudar desenhos animados surge quando esses “artefatos midiáticos” (PERON, 2021, p.21) conseguem tangenciar a fantasia com a nossa realidade socioespacial. É preciso estar com o olhar sensível para enxergar com lentes da geografia, por mais que alguns desenhos ou filmes possam parecer infantis (e são) e sem conteúdo científico explícito, eles têm muito a contribuir no processo de ensino-aprendizagem, sejam através de seus universos, seus personagens ou pela relação entre ambos. São muitas as possibilidades de utilização de desenhos animados como suporte do processo pedagógico nos anos finais do ensino fundamental. Na geografia se destacam os trabalhos de Lima (2011) com a utilização do desenho animado Pica-Pau na construção do pensamento geográfico, Peron e Elias (2020) com o desenho animado Super Choque para desenvolver práticas geográficas antirracistas, e Peron (2021) com o uso de animações na construção do saber geográfico.



No sexto ano, os estudantes são apresentados a um conteúdo mais físico da geografia. A habilidade EF06GE05, por exemplo, fala em “Relacionar padrões climáticos, tipos de solo, relevo e formações vegetais” (BRASIL, 2018, p.385). Por mais que a geografia física seja bastante visual, alguns elementos podem ser abstratos aos estudantes, como entender a estrutura dos minerais na formação dos solos, e suas relações com os diferentes tipos de biomas, climas regiões etc.

Uma maneira de tornar o processo de ensino-aprendizagem desses conteúdos mais lúdico é aproveitar a forma como os personagens e o contexto da série animada “Steven Universo” podem se relacionar com outras unidades temáticas do sexto ano da BNCC: “O Sujeito e seu lugar no mundo” (EF06GE02) e “Conexões e escalas” (EF06GE05).

No sexto ano os estudantes devem analisar e comparar paisagens e suas modificações por diferentes tipos de sociedade, e entender a relação de padrões climáticos, tipos de solo, relevo e formações vegetais. Essas habilidades já mencionadas no parágrafo anterior em unidades temáticas serão a base da nossa atividade (BRASIL, 2018, p.385).

O desenvolvimento de uma atividade que englobe diferentes eixos temáticos também pode ajudar os estudantes a se familiarizarem com as unidades temáticas dos anos seguintes, tais como, “O Sujeito e seu lugar no mundo” (EF07GE01), “Formas de representação e pensamento Espacial” (EF07GE09) e “Natureza, ambiente e qualidade de vida” (EF07GE11), presentes no sétimo ano do Ensino Fundamental.

Nesta etapa, as habilidades contribuirão para avaliar ideias e estereótipos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil, interpretar e elaborar mapas temáticos bem como identificar padrões de regionalização e caracterizar dinâmicas dos componentes físicos-naturais no território nacional, tal como sua biodiversidade (BRASIL, 2018, p.387).

2.2. Personagens geográficos



Sabemos que os filmes, mesmo as animações, retratam paisagens para contextualizar a narrativa cinematográfica. Esse retrato é o enquadramento do que a obra vai transmitir, sejam em paisagens naturais, culturais, reais ou cenográficas, são os personagens que irão trazer a geograficidade a trama (SILVA *et al.*, 2017).

No cinema e nos desenhos animados alguns personagens são geográficos. Name (2013, p.75) fez a seguinte indagação: “Será, então, que personagens do cinema podem ser, por si mesmos, representações do espaço?” Sim, eles podem, em *live actions*³ e animações alguns personagens nos mostram representações do espaço, de um lugar, de suas vidas, onde eles habitam e/ou exercem alguma função.

O autor menciona o texto do geógrafo David Bell⁴ para relacionar distopias representadas pelas cidades pequenas no interior dos Estados Unidos com filmes de terror (especificamente *slasher films*, subgênero do terror): “O patriotismo, representado pelo espaço rural das *small towns*, é transformado na intolerância encarnada nos assassinos seriais que não só repudiam a presença do Outro na cidade como decidem eliminá-lo” (NAME, 2013, p.76). “O Massacre da Serra Elétrica⁵” foi o filme responsável por esse estudo, e essa fórmula de fazer terror ainda é reproduzida em outros filmes do mesmo gênero.

São muitos os exemplos presentes não só nos filmes, mas em outras formas de arte. Nos quadrinhos, por exemplo, não há como imaginar o Homem-Aranha sem pensar na metrópole de Nova Iorque com seus arranha-céus indispensáveis para o deslocamento do herói, o enfrentamento cotidiano de uma metrópole global densamente povoada, etnicamente e culturalmente diversa, com grandes corporações, diferentes estratos sociais e todo ônus e bônus de uma grande cidade. Na literatura e na televisão é indissociável João Grilo⁶ da vida simples no interior do nordeste, da paisagem da caatinga e do clima semiárido. No cinema, Verônica⁷, do filme homônimo, precisa ajudar seu aluno Leandro que teve os pais assassinados numa favela do Rio de Janeiro.

³ Trabalhos cinematográficos ou videográficos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações.

⁴ BELL, David. *Anti-idyll: rural horror*. In: CLOKE, Paul J., LITTLE, Jo (orgs.). **Contested countryside cultures: otherness, marginalisation, and rurality** - Londres: Routledge, 1997.

⁵ THE Texas Chain Saw Massacre. Direção de Tobe Hooper. Texas: Vortex, 1974. VHS (84 min).

⁶ O Auto da Compadecida. Direção de Guel Arraes. Paraíba: Globo Filmes, 2000. DVD (104 min)

⁷ VERÔNICA. Direção de Maurício Farias. Rio de Janeiro: Globo Filmes, 2009. DVD (90 min).



Lecionando em um CIEP numa área de conflito armado, ela tem de lidar com as adversidades do seu entorno escolar, como a criminalidade e o tráfico de drogas.

Os ideais de um protagonista atravessam paisagens que nos afetam na construção de suas respectivas narrativas, sobretudo no deslocamento nesses espaços. As jornadas dos personagens revelam as interações socioespaciais, valores de topofilia e topofobia, onde nos sentimos familiarizados ou mais à vontade, e onde nos sentimos mais ansiosos ou com medo (NAME, 2013).

Em conformidade com o autor: “Encontrar personagens geográficos e seguir suas pistas, deslocar-se junto com eles, observar seus atos e seus diálogos, com quem interagem e dialogam, torna-os instrumento metodológico” (NAME, 2013, p.79).

A forma como uma cidade é recortada em um filme, como ela nos é apresentada, pode nos trazer diferentes sentimentos a respeito desse espaço. A familiaridade e/ou a repulsa com diferentes lugares vão nos acompanhar no deslocamento do personagem, e construir vínculos com os espaços aos quais ele ou ela habitam.

3 STEVEN UNIVERSO: POR DENTRO DA ANIMAÇÃO

Steven Universo estreou na Cartoon Network em 2013, tendo 5 temporadas um filme e uma temporada especial após o filme, encerrando esse ciclo de exibições em 2020. Junto de outras animações da mesma época, Steven Universo chegou na Cartoon abordando temas antes vistos como mais complexos para os desenhos animados do público do canal. Para começar, é a primeira animação produzida e dirigida por uma mulher, Rebecca Sugar, que também é compositora e ativista dos direitos LGBTQIA+.

O desenho aborda temas como representação fluidas de gênero e sexualidade, paternidade, maternidade, amor, consentimento, crescimento, autoaceitação e morte (SANTOS *et al*, 2019). Existe no Youtube o canal oficial brasileiro do desenho, “Steven Universo Brasil”, com alguns dos principais episódios, em um deles é mostrado em dois vídeos⁸ uma situação de relacionamento abusivo entre duas personagens, e como a

⁸ Disponível em: [A história de Jaspe e Lápis \(Parte 1\) | Steven Universo | Cartoon Network - YouTube](#) e [A história de Jaspe e Lápis \(Parte 2\) | Steven Universo | Cartoon Network - YouTube](#)



vítima da situação tem de lidar para superar isso. Alguns episódios do desenho sofreram censura em alguns países, por cenas de dança, violência ou diálogo, na Rússia, Steven Universo foi censurado.

Por outro lado, Steven Universo foi bastante elogiado pela crítica especializada, sendo indicado a 12 premiações e saindo vitorioso em 3 delas. O primeiro em 2013 pelo desempenho vocal do ator de voz de Steven, com o prêmio *Behind the Voice Actor Awards*, e os outros dois foram os prêmios *Primetime Creative Arts Emmy Awards* em 2018 e o *GLAAD Media Awards* em 2019 por excelente realização individual em animação, e melhor programa infantil e familiar, respectivamente.

Steven é um protagonista diferente, ele sente empatia pelos seus adversários, e o conflito é a última alternativa que ele busca para resolver qualquer problema, ele sempre busca entender a motivação do seu oponente e buscar o diálogo e uma maneira pacífica de resolverem seus desentendimentos. O desenho traz muitas metáforas da vida real, como a personagem Ametista se sentindo inferior as outras Quartzos por ter nascido diferente e não conseguir ou poder desempenhar sua função da forma como foi projetada, uma clara alusão a pessoas LGBTQIA+ tendo que lidar com o preconceito de não se encaixarem num “padrão” social de comportamento heteronormativo.

Steven Universo influenciou diversas outras animações, inclusive a mais recente *She-Ra* (2018) pela Netflix. Também criada por uma mulher, Noelle Stevenson, que além de um novo redesenho, menos sexualizado que a versão dos anos 80, mostrou temas como empoderamento, trouxe mais representatividade com personagens LGBTQIA+, abordando temas de relacionamento com bom desenvolvimento dos personagens e arcos de redenção.

4 PROPOSTA PEDAGÓGICA: CONSTRUINDO UMA “CRYSTAL GEM” DO BRASIL

No Brasil existe uma infinidade de minerais que formam cristais ou gemas ao longo do território nacional. A proposta de atividade com relação a esse tema seria a



construção de personagens com características do seu mineral/gema e do seu local de origem.

Essa atividade propiciaria que o estudante aprendesse um pouco mais sobre a gemologia do nosso país e de algumas características culturais das diferentes regiões/localidades do Brasil. O desenvolvimento do projeto corrobora para um caminho mais lúdico, através dos desenhos dos estudantes onde o processo de aprender pode se tornar divertido.

Com a animação Steven Universo é possível identificar como personagens assumem características de seu mineral/gema, através da sua preciosidade, tamanho ou cor. Mas como seria aqui no Brasil? Para essa atividade, a aparência e a personalidade dos personagens levariam em conta não só os aspectos do cristal, mas também da localidade ou regionalidade da origem desse mineral. Abaixo, o plano de aula:

Quadro – Plano de aula 6º e 7º ano do ensino fundamental

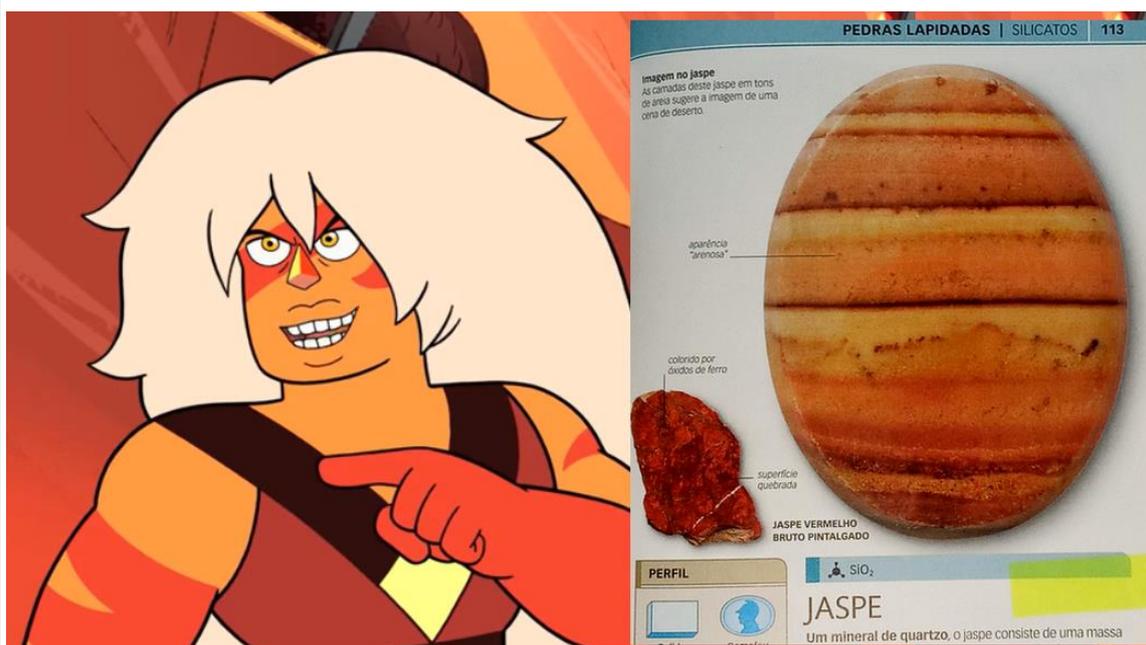
<p>I – Unidade Temática: 6º ano (O sujeito e seu lugar no mundo; Conexões e escala). 7º ano (O sujeito e seu lugar no mundo; Formas de representação e pensamento espacial; Natureza, ambiente e qualidade de vida)</p>
<p>II – Habilidades: 6º ano (EF06GE01 – Comparar modificações das paisagens nos lugares; EF06GE02 – Analisar modificações de paisagens por diferentes tipos de sociedades; e EF06GE05 – Relacionar padrões climáticos, tipos de solo, relevo e formações vegetais.) 7º ano (EF07GE01 – Avaliar, por meio de exemplos extraídos dos meios de comunicação, ideias e estereótipos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil; EF07GE09 – Interpretar e elaborar mapas (...) identificando padrões espaciais, regionalizações e analogias espaciais; e EF07GE11 – Caracterizar dinâmicas dos componentes físico-naturais no território nacional, bem como sua distribuição e biodiversidade (Florestas Tropicais, Cerrados, Caatingas, Campos Sulinos e Matas de Araucária).</p>
<p>III – Objetivos: Fazer com que os estudantes investiguem sobre as características não só das gemas (minerais), mas do seu local/região de origem, e a partir desse exercício, construir um personagem que representasse essa síntese.</p>
<p>IV – Desenvolvimento da atividade (vídeo): No primeiro momento da aula o professor(a) informará que exibirá o episódio (dois vídeos⁹ de 10 minutos cada, disponível no Youtube): “Steven vs. Ametista vs. Jaspe”, que é um compilado dos episódios 18, 19 e 22 da terceira temporada do desenho animado. Ao longo do episódio, o(a) professor(a) deve pontuar algumas cenas:</p>

⁹ [Steven vs. Ametista vs. Jaspe \(Parte 1\) | Steven Universo | Cartoon Network - YouTube](#) e [Steven vs. Ametista vs. Jaspe \(Parte 2\) | Steven Universo | Cartoon Network - YouTube](#)

Vídeo 1 – 1:15 Diálogo entre Ametista e Jaspe, onde uma se compara a outra tentando inferiorizá-la. Isso mostra como a personagem se sente mal por não corresponder a um padrão pré-estabelecido e segue assim ao longo do episódio – Aqui seria um gatilho para fazer os estudantes refletirem sobre como a sociedade estabelece padrões de comportamento e estéticos a serem seguidos, e o quão ruim isso pode ser quando cobrado de alguém que não se encaixa nesses “padrões”.

Vídeo 2 – Ametista continua se sentindo mal por não se parecer com a Jaspe, no minuto **2:18** Peridot mostra onde Jaspe foi feita. Ela mostra uma região ensolarada, avermelhada, com uma formação rochosa que lembra um cânion, ela chaga a falar “arenito vermelho” descrevendo a paisagem. No minuto **4:05** Jaspe aparece, aqui é possível relacionar sua aparência com seu local de origem. O restante do vídeo é sobre Steven ajudando Ametista a lidar com suas imperfeições, e que ela é perfeita e única da forma que ela é.

No segundo momento, ao terminar a exibição dos vídeos, o(a) professor(a) comentaria com os alunos sobre respeito e empatia que devemos ter com os outros, nunca nos comparando ou apontando algo que não consideramos perfeito. Depois mostrando o exemplo de Jaspe, de como a aparência (as cores) dela está ligada à sua gema e ao seu local de origem. Aqui seria o estímulo da iniciação da atividade.



Exemplo:

Jaspe e sua paisagem (captura de tela da parte 2 do vídeo) e Jaspe, mineral de quartzo, disponível no livro Gemas e Pedras Preciosas (BONEWITZ, p.113, 2013)

V – Desenvolvimento da atividade (pesquisa):

O primeiro passo seria fazer um mapeamento simplificado, sem o uso de nenhuma ferramenta de SIG, dos minerais do nosso país e localizar nesse mapa as gemas ou cristais. Para isso o(a) professor(a) deve orientar os estudantes sobre como devem fazer essa busca na internet para encontrarem essas informações, consultando mais de um site para se certificarem da veracidade das informações. Certificando que o mineral é brasileiro, é hora de encontrar sua origem no mapa, para isso a região ou estado onde ele é encontrado deve ser pintada (no mapa-mudo construído pelos estudantes) para marcar



sua localização.

VI – Desenvolvimento da atividade (elaboração do desenho):

Feito tudo isso, a criação do personagem já pode ser iniciada, pois as informações necessárias para a composição do desenho já estão definidas: sua gema/mineral e sua origem.

VII – Recursos:

Exibição dos vídeos: Datashow, notebook e caixas de som, ou notebook, televisão e cabo HDMI.

Pesquisa: os estudantes precisariam de computador ou smartphone com acesso à internet para fazer as buscas.

Desenhos: Papel ofício A4, lápis ou lapiseira e borracha, lápis de cor ou hidrocores.

A quantidade de aulas necessárias ficaria a critério do(a) professor(a), algumas escolas possuem laboratório de informática com acesso à internet, mas em outros casos, os estudantes teriam de fazer as pesquisas sobre os minerais em casa, pela falta de acesso na escola.

Fonte: O autor, 2021.

Apresentamos a seguir três exemplos de como essa atividade pode se desdobrar. Com base numa busca na internet¹⁰, e em Bonewitz (2013), identificamos uma variedade de elbaíta, chamada Turmalina Paraíba, que leva esse nome por ter sido encontrada pela primeira vez em Salgadinho, município do interior do estado da Paraíba. Rubelita, gema que nomeia o município de mesmo nome em Minas Gerais pela presença do mineral na região, e Topázio Imperial, Cristal encontrado também em Minas Gerais, no município de Ouro Preto, foi encontrado pela primeira vez na Rússia, no período czarista.

Essas informações a respeito da localidade são necessárias para a elaboração do desenho, e o(a) professor(a) deve deixar isso claro aos estudantes, as características do mineral, também como, a coloração por exemplo. No livro Gemas e Pedras Preciosas (BONEWITZ, 2013) a Turmalina Paraíba é descrita com a cor azul neon, a Rubelita em tons de roxo, e o Topázio Imperial em tons alaranjados, o livro traz muitas ilustrações, porém a busca por mais fontes de imagens também deve ser incentivada.

¹⁰ <https://www.hipercultura.com/pedras-preciosas-brasileiras/> (acesso em 28/06/2020).

Figura 1 – *Crystal Gems* brasileiras



Turmalina Paraíba, Rubelita e Topázio Imperial transformadas em personagens. Lápis de cor e marcadores a base d'água sobre papel sulfite. Fonte: O autor, 2021.

Com as personagens finalizadas, podemos apontar suas características geográficas: Primeiro, Turmalina Paraíba, a cor azul esverdeada é referente à cor do mineral, que está localizado em sua testa, seus trajes fazem alusão aos cangaceiros, presentes no contexto histórico do interior dos sertões, e a paisagem que compõe a narrativa da personagem é a caatinga, com vegetação e solo característicos da região.



Em seguida, Rubelita, as cores da personagem são referentes ao seu mineral, também localizado em sua testa, sua forma animal é uma referência ao lobo guará que também está presente no desenho e no bioma cerrado onde a gema se localiza, outro aspecto da paisagem é a vegetação típica do cerrado.

Por último, Topázio Imperial, construída de forma mais complexa, sua forma traz referências do seu mineral, do seu local e da Rússia. Seus tons alaranjados são por causa do mineral, localizado em sua barriga por cima do desenho da bandeira do município de Ouro Preto, a personagem tem a forma de uma boneca matriosca com trajes típicos dos czares, local e período em que o mineral foi catalogado pela primeira vez. Sua paisagem é cultural, diferente das outras que representam seus biomas, retratando a cidade de Ouro Preto com sua arquitetura característica.

Ao final, os estudantes poderiam apresentar seus personagens para a turma, explicar as escolhas estéticas feitas, assim como no exemplo, seus trajes, cores, sua localização e os critérios de escolha para os elementos que compõem suas paisagens.

Como podemos constatar, esta proposta de atividade corrobora para um potencial interdisciplinar, porque ao criarem os personagens, os estudantes não aprenderão só sobre os aspectos da geografia, mas também da cultura e história brasileira, além de aprender e pôr em prática habilidades manuais, que podem auxiliar no desenvolvimento artístico, criativo e motor.

4.1. O desenho nas aulas de geografia: uma proposta de exploração do lúdico

A atividade proposta neste texto envolve a produção de desenhos pelos estudantes, aproveitando o apelo visual da animação e seus elementos da mineralogia/gemologia, e a utilização disso na compreensão do conceito de paisagem.

Acreditamos que construir paisagens a partir da visão dos estudantes, tornando-os sujeitos de suas ações na delimitação daquilo que eles percebem, que é sensível aos seus sentidos no momento de enquadrar suas paisagens, é muito rico pedagogicamente.

Conceito fundamental na geografia,



Tudo o que nós vemos, o que nossa visão alcança, é a paisagem. Esta pode ser definida como o domínio do visível, aquilo que a vista abarca. Não é formada apenas de volumes, mas também de cores, movimentos, odores, sons etc. (SANTOS, 2014, p.67-68).

Nessa perspectiva, esta proposta de atividade favorece a compreensão da paisagem através da visão do estudante, através da sua pesquisa, orientada pelo professor, a partir da escolha do seu mineral/gema, quais elementos naquela imagem foram marcantes para ele enquadrar em seu desenho.

A produção do desenho como forma de avaliação desperta no estudante autonomia sobre seu trabalho, pois não existe um modelo a ser seguido, há apenas a orientação de como percorrer e suas possibilidades com diferentes resultados.

O que os estudantes optarem por enquadrar é o que representará para eles o que é mais significativo nas paisagens de suas obras. Carolina Pereira e Dayanna Dias (2015, p. 225) destacam que, “os desenhos são formas de representar experiências vividas, raciocínio e visão de mundo. Considerando um fator primordial do desenvolvimento humano, sendo utilizado como ferramenta de expressão desde a infância”.

Tão importante quanto à linguagem escrita/gráfica, a linguagem visual/artística é de grande auxílio no aprendizado da geografia, por exemplo: a produção de mapas/croquis, o desenho das espécies vegetais dos diferentes biomas do Brasil, e as representações do relevo. O próprio conceito de paisagem na produção de imagens, que embora não envolva somente a visão, mas todos os outros sentidos que possam *abarc*ar (SANTOS, 2014), o seu enquadro e a realidade de quem o percebe. O processo de criação de um desenho “desenvolve vários aspectos, tais como: físico, motor, intelectual, perceptual, social e criador” (GOLDBERG, 2005 apud PEREIRA; DIAS, 2015, p.226).

Estimular o desenho é desenvolver também a capacidade de percepção de escala, “as atividades com desenho também auxiliam a introduzir os primeiros elementos de representação cartográfica, além de exercitar o olhar vertical” (PEREIRA; DIAS, 2015, p.238), dentro dos limites de um papel em branco eles começam a estabelecer suas próprias referências e limites do que pode ser representado, seja numa perspectiva frontal, vertical ou oblíqua.



Incluso neste aspecto artístico, a atividade pode ser trabalhada como um projeto interdisciplinar, devido à estrutura *multidimensional* (CAVALCANTI, 2002, p.128) que a geografia expressa com outros saberes. Conforme Lana Cavalcanti (2002, p.128):

O entendimento de que o objeto de estudo da Geografia é multidimensional e de que para compreendê-lo na sua complexidade é preciso trabalhar no sentido de uma produção de conhecimento mais conjuntivo, leva a encaminhar projetos interdisciplinares.

A autora usa o exemplo da cidade para mostrar como a geografia compartilha saberes com a arquitetura, economia, história etc.

É importante sinalizar que, na atividade proposta é recomendável que a educação artística e a geografia caminhem juntas, talvez num projeto interdisciplinar, pois a produção de desenhos e os desenhos animados seguem no desenvolvimento do projeto.

Ainda de acordo com Cavalcanti (2002, p.132):

Nesse sentido, destaco alguns procedimentos que pressupõem trabalhar com recursos como a música, a literatura, o cinema. O uso dessas linguagens pode ser eficaz nesse projeto porque elas não simplificam a realidade, não compartimentam, ao contrário, levam ao complexo, ao interdisciplinar.

Na perspectiva do caráter prático da atividade, pode-se levar em conta um trabalho conjunto com o (a) docente da disciplina de artes, para que seja levado em consideração o valor cromático da representação dos desenhos, e/ou as técnicas utilizadas para a composição feita pelos estudantes. Essas práticas contribuem não só para a formação dos discentes, mas pode estruturar, nas palavras da autora, um “modo interdisciplinar de pensar” para os docentes, contribuindo para a sua prática (CAVALCANTI, 2002, p.133).

Além da geografia há outras leituras da realidade, científicas e não científicas, e é preciso dialogar com elas, ir além da disciplina para buscar essas conexões. Tratando-se de arte, cinema e mídias, é preciso que se tenha essas outras perspectivas nesse tipo de projeto, o aspecto visual (artístico), fotográfico (cinema) e da mídia (desenhos animados) junto ao geográfico (CAVALCANTI, 2002).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS



Como vimos, a geografia está presente em diferentes tipos de formas de arte, no cinema, nos quadrinhos, nas músicas e até em séries animadas. O papel do(a) professor(a) de geografia é fazer com que os estudantes possam enxergá-la, e interpretar de que maneira a geografia e essas obras contribuem uma para a outra, revelando sua importância dentro e fora da escola.

Devido ao caráter lúdico dos desenhos animados, trabalhar com eles em sala de aula traz novos estímulos aos estudantes. Esses recursos despertam novos interesses, pois através de um desenho animado que explora a mineralogia descobrimos um novo olhar para esse conteúdo, complementar ao currículo.

Sendo assim, o currículo não se encerra em si mesmo, nós professores(as) devemos construir pontes que interliguem os saberes previstos no currículo, aos desenhos animados, ao cinema, à música ou a qualquer outra forma de arte. Perceber que o que nos transmitem pode ser geográfico, e poder conectar a geografia escolar com as geografias que não estão na escola traz mais significado ao processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, porque além de estarem estimulados a descobrirem novas formas de aprender geografia, estarão mais sensíveis em perceber a geografia além da escola.

A atividade proposta neste artigo tem essa finalidade, qual seja, a de oferecer uma possibilidade a mais de construir essas pontes, através dos desenhos animados e da produção de desenhos. Na série animada a possibilidade de estudar elementos físicos da geografia, como a mineralogia ou a gemologia, e na produção dos desenhos feitos pelos estudantes, a capacidade de compreender conceitos como o de paisagem, natural ou cultural, através dos cenários onde eles inserirão seus personagens, e a composição mineral desses lugares/regiões.

A partir da conexão dessas pontes a geografia abre caminhos para se manifestar na percepção desses estudantes, construindo um olhar crítico sempre que assistirem a um filme, uma série ou um desenho animado, compreendendo as possibilidades geográficas que o produto audiovisual possa oferecer.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONEWITZ, Ronald Louis. **Gemas e Pedras Preciosas**. Ronald Louis Bonewitz; [tradução Lizandra Magon de Almeida]. 1. Ed. Barueri, SP: DISAL, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEF, 2018.

CAVALCANTI, Lana de Souza. Geografia e educação no cenário do pensamento complexo e interdisciplinar. **Boletim Goiano de Geografia**, Goiânia, v. 22, n. 2, p. 123-136, jul./dez. 2002.

CHALITA, Ana Lucia. Ensinando Geografia através do lúdico. *In*: SACRAMENTO, Ana Claudia Ramos; ANTUNES, Charles da França; SANTANA FILHO, Manoel Martins da, (orgs.). **Ensino de geografia: produção do espaço e processos formativos**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Consequência, 2015. p. 143-169.

GALINARI, Tiago Nogueira. Abordagens sobre o terrorismo nas aulas de geografia: o cinema como possibilidade pedagógica. **Giramundo**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 6, p.107-116, jul./dez. 2016.

GALLO, Sílvio. Em torno de uma educação menor – UFRGS: **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 27, n. 2, p. 169/178, jul./dez. 2002.

LIMA, Joélica Pereira de. **A construção do pensamento geográfico através dos desenhos animados: Uma experiência utilizando o Pica-Pau como recurso didático**. 2011. Graduação (Licenciatura em geografia) – Centro de Educação, Universidade Estadual da Paraíba, Paraíba, 2011.

MESSIAS, Renata Michele; BEZERRA, Josué Alencar. Cinema e geografia: O filme como instrumento didático no ensino de geografia. **Revista de Geografia**, Recife, v. 35, n. 3, p. 324-344, 2018.

NAME, Leonardo. **Geografia pop: o cinema e o outro**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Ed. PUC; Ed. Apicuri, 2013.

PEREIRA, Carolina; DIAS, Dayanna. A representação da paisagem através do desenho. *In*: SACRAMENTO, Ana Claudia Ramos; ANTUNES, Charles da França; SANTANA FILHO, Manoel Martins da (orgs.). **Ensino de geografia: produção do espaço e processos formativos**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Consequência, 2015. p. 221-240.

PERON, Thiago Afonso. **Animando a Geografia: Desenhos animados na construção do saber geográfico escolar**. 2021. Graduação (Licenciatura em geografia) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, 2021.



PERON, Thiago Afonso; ELIAS, Leonardo Maciel de Medeiros. O desenho animado “Super Choque” para desenvolver práticas geográficas antirracistas. **Pesquisar**, Florianópolis, v. 7, n. 13, Ed. especial: SELIGeo, p.74-88, jun. 2020.

RODRIGUES, Rejane Cristina de Araújo et al. **Aprendendo com filmes: o cinema como recurso didático para o ensino da geografia**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2012.

SANTOS, Eduarda Abrahão de los et al. Os cenários como elemento narrativo em Steven Universo. **Diálogo com a Economia Criativa**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 11, p.08-31, mai/ago. 2019.

SANTOS, Milton. **Metamorfoses do Espaço Habitado**. 6. Ed. 2. reimp. São Paulo: Edusp, 2014.

SILVA, Felipe Santos et al. Cinema e ensino de geografia: o uso do filme Rio 2 em sala de aula – uma proposta didática para além das paisagens. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, Campinas, v. 7, n. 14, p.254-266, jul./dez., 2017.