



**UFAM**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**O DESENHO ANIMADO E UM NOVO PROCESSO DE  
SINGULARIZAÇÃO PELO SEU USO PEDAGÓGICO**

Manaus/AM

2015

**SALETE DA SILVA LIMA**

**O DESENHO ANIMADO E UM NOVO PROCESSO DE  
SINGULARIZAÇÃO PELO SEU USO PEDAGÓGICO**

Dissertação de Mestrado apresentada  
ao Programa de Pós-Graduação em  
Educação da Universidade Federal do  
Amazonas, como requisito para  
obtenção do título de Mestre em  
Educação.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Zeina Rebouças Corrêa Thomé

Manaus/AM

2015

### Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

L732d	<p>Lima, Salete da Silva O desenho animado e um novo processo de singularização pelo uso pedagógico / Salete da Silva Lima. 2015 98 f.: il. color; 31 cm.</p> <p>Orientadora: Zeina Rebouças Corrêa Thomé Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Amazonas.</p> <p>1. Desenho animado. 2. processo de singularização. 3. educação ambiental. 4. mediação. 5. produção de subjetividade. I. Thomé, Zeina Rebouças Corrêa II. Universidade Federal do Amazonas III. Título</p>
-------	---

**SALETE DA SILVA LIMA**

**O DESENHO ANIMADO E UM NOVO PROCESSO DE  
SINGULARIZAÇÃO PELO SEU USO PEDAGÓGICO**

Aprovada em 21 de dezembro de 2015

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Zeina Rebouças Corrêa Thomé – Presidente  
Universidade Federal do Amazonas/FACED – UFAM

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Anete Leite Rubim – Membro  
Universidade Federal do Amazonas/FCA – UFAM

---

Prof. Dr. Luiz Carlos Cerquinho de Brito – Membro  
Universidade Federal do Amazonas/FACED – UFAM

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Rosa Mendonça de Brito – Membro  
Universidade Federal do Amazonas/FACED – UFAM

## **Dedicatória**

A Deus, pela minha existência.

Aos meus pais Arthur Corrêa Lima e Maria de Lourdes da Silva Lima (*in memoriam*), mentores eternos.

Aos meus sobrinhos Serginho, Sarah e Daniela, pela apresentação dos novos desenhos animados.

À minha orientadora, mentora dessa jornada, referência de competência e generosidade.

## **Agradecimentos**

### **Agradeço a Deus,**

por sua infinita misericórdia para com as minhas falhas e por ter colocado em meu caminho mentores que me incentivaram, me inspiraram, me deram força e conselhos para que eu conseguisse atravessar os limiares da trajetória ora realizada.

**À minha família,** razão do meu equilíbrio.

### **À minha orientadora Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Zeina Rebouças Corrêa Thomé,**

por ter me mostrado, com exemplos, o verdadeiro valor da ciência na vida do ser humano. Mentora responsável pela apresentação de tantos outros mentores de igual valor, a minha eterna gratidão e respeito.

### **À Prof.<sup>a</sup> Rosângela Castilho Barbosa,**

amiga paciente, sempre disposta a ajudar nas horas de dificuldades.

### **À Prof.<sup>a</sup> Ione Dolzane**

pela disposição e boa vontade em compartilhar experiências e material de sua jornada pessoal.

### **Às colegas de mestrado Ana Ossame e Lourdes Lira,**

pelo compartilhamento de material e apoio emocional.

**Aos colegas do CEFORT/UFAM, Gadelha, Luciana, Tânia, Josseane, Lara, Aldenei, Valdejane, Wagner, Aldene, Léia, Gustavo,**

**Alice**, pelo incentivo e ajuda nos tempos de aperto.

**Aos professores**

da minha banca de qualificação, professor Dr. Luiz Carlos Cerquinho de Brito, professora Dra. Maria Anete Leite Rubim, professora Dra. Rosa Mendonça de Brito e professora Dra. Valéria Augusta C. de Medeiros Weigel, pelos novos faróis que iluminaram minha jornada.

**Ao Programa de Pós-Graduação em Educação - PPGE**, pela oportunidade de realizar a pesquisa, estabelecendo as conexões entre Comunicação, Educação e Meio Ambiente.

**À Ufam** por ter proporcionado a minha formação na graduação, especialização e mestrado, todo o meu apreço e consideração.

**À Fapeam** (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas), pela bolsa concedida, viabilizando a presente pesquisa.

*O feitiço libertador do conto de fadas não põe em cena a natureza como uma entidade mítica, mas indica a sua cumplicidade com o homem liberado. O adulto percebe essa cumplicidade apenas ocasionalmente, isto é, quando está feliz; para a criança, ela aparece pela primeira vez no conto de fadas e provoca nela uma sensação de felicidade.*

(Walter Benjamin)

LIMA, Salete da Silva. O desenho animado e um novo processo de singularização pelo seu uso pedagógico. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2015.

## RESUMO

Esta pesquisa cartografa o processo de produção de subjetividade nas narrativas das histórias para educação ambiental criada pelos alunos/professores do curso de Especialização em Educação Ambiental com ênfase em Espaços Educadores Sustentáveis, da Faculdade de Ciências Agrárias-FCA, realizado no Centro de Formação Continuada, Desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços para a Rede Pública de Ensino - CEFORT, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Amazonas. A pesquisa está centrada em triplo movimento: o primeiro de caráter teórico, focado no conceito de processo de produção de subjetividade; o segundo na aplicação do Ateliê Pedagógico utilizando-se do pressuposto teórico da “Trajetória do Herói Mitológico” para análise e criação de narrativas para educação ambiental; e terceiro a produção de uma lista de verificação para uso pedagógico de desenhos animados na educação ambiental para o primeiro ano do ensino fundamental. A metodologia foi a da cartografia, centrada na concepção guattariana de a um só tempo descrever, intervir e criar efeitos-subjetividade. O resultado alcançado foi positivo, com a construção de histórias ricas de singularizações, comprovando que a metodologia da aplicação do Ateliê favoreceu a construção de estruturas de pensamento e ação voltadas para a criatividade de novos mediadores pedagógicos.

LIMA, Salete da Silva. The cartoon and a new process of singling out for its pedagogical use. Master's Thesis. Graduate Studies Program in Education. Federal University of Amazonas. Manaus, 2015.

## **ABSTRACT**

This research aims to map the subjectivity production process in the narratives of stories for environmental education created by students/specialization course teachers in Environmental Education with emphasis on Sustainable Educators Spaces, from the Agricultural Sciences School (Faculdade de Ciências Agrárias - FCA), executed at the Continuing Education Center, Technology Development and Services for the Public Education Network (Centro de Formação Continuada, Desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços para a Rede Pública de Ensino - CEFORT), Education School of the Federal University of Amazonas. The research is centered on a triple movement: the first one on a theoretical character, focused on the concept of subjectivity production process; the second in the appliance of the Pedagogical Atelier using the theoretical assumption of the "Mythological Hero Trajectory" for the analysis and creation of the narratives for environmental education; and third the production of a verification list for pedagogical use of cartoons on the environmental education for the first year of elementary school. The methodology used was mapping, focused on Guattarian conception that at the same time describes, intervenes and creates subjectives effects. The result achieved was positive, with the creation of stories riches in singularities, testifying that the methodology of the Atelier appliance favored the build of structures of thought and action faced to the creativity of new pedagogical mediators.

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVEA	– Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem
CEFORT	– Centro de Formação Continuada, Desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços para a Rede Pública de Ensino
EA	– Educação Ambiental
FACED	– Faculdade de Educação
FCA	– Faculdade de Ciências Agrárias
MEC	– Ministério da Educação
MOODLE	– <i>Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment</i>
PCN'S	– Parâmetros Curriculares Nacionais
PNEA	– Política Nacional de Educação Ambiental
ProNEA	– Programa Nacional de Educação Ambiental
TOE	– Taxonomia de Objetivos Educacionais
UFAM	– Universidade Federal do Amazonas

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Percurso cronológico dos marcos internacionais que contribuíram para a consolidação da EA no Brasil.....	23
Quadro 2 – Percurso cronológico dos marcos nacionais que contribuíram para a consolidação da EA no Brasil.....	24
Quadro 3 – Comparação esquemática e de terminologia entre Vogler (2006) e Campbell (2007).....	47
Quadro 4 – Performance dos alunos quanto ao atendimento dos objetivos educacionais....	55
Quadro 5 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “A tartaruga guta” .....	64
Quadro 6 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “Filho-do-Ingá” .....	65
Quadro 7 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “Mapinguari o herói da floresta” .....	67
Quadro 8 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “O monstro da poeira” .....	68
Quadro 9 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “O sonho de Zezinho” .....	69
Quadro 10 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “Pepeu, o gato que queria ser onça” .....	70
Quadro 11 – Lista de verificação para uso do desenho animado na educação ambiental.....	84

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Introdução da disciplina Instrumentação para a educação e a prática interdisciplinar.....	32
Figura 2 - Unidade I - Formação de professores e percepção ambiental.....	32
Figura 3 – Unidade II - Prática e saberes interdisciplinares.....	33
Figura 4 – Unidade III - Instrumentação pedagógica: Didática, metodologia e produção de material ( <i>locus</i> da pesquisa).....	33
Figura 5 – Tela Unidade III da Disciplina Instrumentação para a educação ambiental e a prática interdisciplinar.....	49
Figura 6 – Categoria da Taxonomia do domínio cognitivo de Bloom (1972).....	50
Figura 7 – Livro Joanhina que perdeu as pintinhas.....	50

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	15
CAPÍTULO I.....	18
O CHAMADO À AVENTURA .....	19
1.1 Contextualizando o problema.....	19
1.2 Contexto de Realização do Ateliê Pedagógico no Curso de Especialização em Educação Ambiental.....	29
CAPÍTULO II.....	36
ENCONTRO COM O MENTOR .....	37
2.1 O caminho metodológico.....	37
2.2 Carta náutica.....	38
2.3 A Travessia .....	42
2.3.1 Ecosofia .....	42
2.3.2 Processo de produção de subjetividade .....	43
2.3.3 A trajetória do herói mitológico .....	45
CAPÍTULO III .....	48
TESTES E PROVAÇÕES, UMA EXPERIENCIAÇÃO CARTOGRÁFICA.....	49
3.1 Fórum de discussão, por uma Cartografia do Caminho.....	49
3.1.1 Antagonismos e embates.....	54
3.2 Processos Narrativos e a Produção de Subjetividade.....	59
3.2.1 Processos de singularização.....	59
3.2.2 Por uma narrativa singular .....	63
CAPÍTULO IV.....	72
A RESSURREIÇÃO .....	73
4.1 Um novo processo de singularização pelo uso pedagógico do desenho animado .....	73
4.1.1 Série Peixonauta, no campo do possível na educação ambiental .....	74
4.1.1.1 Descortinando o episódio <i>O caso da água que fugiu</i> .....	77
4.1.1.2 O Mundo Comum.....	80
4.1.1.3 Chamado à aventura.....	82
4.1.1.4 Encontro com o mentor .....	82
4.1.1.5 Testes, aliados e inimigos .....	82
4.1.1.6 Recompensa.....	83

4.1.1.7 Ressureição .....	83
4.2 Produção de uma Lista de Verificação para uso Pedagógico do desenho animado da Educação Ambiental para o primeiro ano do Ensino Fundamental .....	84
CONSIDERAÇÕES.....	86
REFERÊNCIAS .....	89
APÊNDICES .....	91
ANEXOS .....	99

## INTRODUÇÃO

O ser humano, imerso em espaços antropológicos<sup>1</sup>, constitui-se como um navegante à procura de respostas às suas indagações e soluções para os problemas que o afeta e ao seu meio social e ambiental.

Para navegar nessas águas turvas do planeta, que se deterioram de forma acelerada, as novas gerações têm a possibilidade de munir-se de diversos instrumentos para alcançar um porto seguro, lançando-se então à construção de um planeta onde não haverá mais a tricotomia entre ambiente, cultura e sociedade.

O que está em questão, porém, é a performance dos navegantes. Estarão habilitados para a leitura dos instrumentos de navegação? Estarão munidos de estruturas de pensamentos e ação que os levem a ser criativos a ponto de mudar a rota da embarcação quando surgir perigos? Terão coragem de entrar em paranás<sup>2</sup> desconhecidos? Enfrentarão os bichos visagentos que aparecerão para atrapalhar a missão de um devir que supere a degradação humana e ambiental?

A pesquisa empreendeu uma viagem cruzando os territórios do Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem do Curso de Especialização em Educação Ambiental com Ênfase em Espaços Educadores Sustentáveis e por suas infovias cartografou o processo de produção de subjetividade nas narrativas das histórias criadas pelos cursistas.

De início estabelecemos que a pesquisa seria uma viagem-aventura de uma pesquisadora com a missão de acessar um tesouro (conhecimento) e colocá-lo ao alcance dos habitantes de sua comunidade. Qual Prometeu, acreditamos, desde o início da jornada, que o tesouro seria usado pela coletividade.

---

<sup>1</sup>Pierre Levy, na obra *A inteligência coletiva*, situa o projeto da inteligência coletiva em uma perspectiva antropológica. Para ele a humanidade vivencia simultaneamente quatro espaços antropológicos: terra, território, mercadorias, saber. Os espaços são mundos de significações e não categorias reificadas partilhando entre si objetos corporais (Levy, 2010).

<sup>2</sup>Paraná é um braço de rio caudaloso, separado do curso principal por uma ou várias ilhas.

Mas o que leva uma navegante a decidir empreender uma viagem? Que acontecimento a fez sair do equilíbrio e decidir empreender a aventura?

Responder a essas perguntas não foi tarefa simples, exigiu um exercício literário. Foi Deleuze, com a obra “Proust e os signos”, quem deu o caminho para a resposta à indagação ao inferir sobre o complexo das reminiscências<sup>3</sup>.

Ao assistir, repetidas vezes, os mesmos episódios de desenhos animados com meus sobrinhos, na faixa etária de dois a sete anos, afloraram em mim sensações prazerosas vividas na infância e adolescência, quando me colocava em frente à televisão para assistir aos desenhos animados favoritos: Corrida Maluca, Zé Colmeia, As aventuras de Jonny Quest, Os Flintstones e tantos outros.

Mas essas sensações vieram acompanhadas de um aspecto novo: a percepção de elementos pedagógicos, implícitos e às vezes explícitos, nos enredos dos desenhos animados. Observando o entusiasmo e o fascínio que esse subgênero<sup>4</sup> audiovisual despertava naquelas crianças, comecei a fazer as seguintes indagações: Os professores conhecem os desenhos animados atuais? Eles os usam nas salas de aula para tratar de assuntos pertinentes aos conteúdos das aulas? Por coincidência preparava-me para o mestrado de Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), esboçando o projeto sobre TV Universitária, fazendo o diálogo entre os campos da comunicação (minha formação) e a educação. Esse fato inesperado me fez abandonar o antigo projeto e me aventurar na viagem pelo desenho animado, tema que estava escondido no sótão de minhas lembranças, fonte de prazeres e epifanias, próprio de jornalista, às voltas com motes, histórias, enredos, personagens, plots etc.

Comecei a conhecer o mundo que seria explorado, estabeleci metas, defini os procedimentos e tracei as rotas a percorrer. Isto significou pesquisar cartas náuticas, ler relatos de outros viajantes.

Daí resultou um “mapa-trajetória”, fazendo um paralelo entre a pesquisa e o percurso do herói mitológico. Essa sequência se assemelha às narrativas

---

<sup>3</sup> Para Deleuze a reminiscência é um mecanismo associativo. “Por um lado, semelhanças entre uma sensação presente e uma sensação passada; por outro, contiguidades da sensação passada com um conjunto que vivíamos então, e que ressuscita sob a ação da sensação presente” (DELEUZE, 1987, p.22).

<sup>4</sup> O Desenho de Animação, exibido em Cinema, refere-se ao gênero. Desenho Animado, em forma de série em televisão, refere-se ao subgênero.

literárias, quando o narrador/autor, sujeito onipresente, descreve, argumenta, opina, deixa os personagens se expressarem.

Vamos ao processo: o projeto correspondeu à sinopse de uma narrativa; o objetivo geral, ao argumento; a metodologia, à estratégia narrativa; os autores, aos mentores; e o plano de pesquisa, ao ambiente onde se desenvolveu o enredo. Os dados que foram sendo construídos na pesquisa equivaleram aos dados que o escritor cria para construir sua história. A dissertação escrita é o resultado da pesquisa, narrada no decorrer e pós-trajetória.

A dissertação aqui apresentada traz no primeiro capítulo as contextualizações do problema de pesquisa e da realização do Ateliê Pedagógico no Curso de Especialização em Educação Ambiental com ênfase em Espaços Educadores Sustentáveis, fazendo um paralelo com o chamado à aventura do “herói mitológico”, quando se faz necessário empreender uma jornada investigativa frente às exigências apresentadas.

O segundo capítulo explicita o caminho metodológico, traçado a partir de uma carta náutica inicial, constituindo-se ao longo do percurso pelo diálogo com os múltiplos atores envolvidos: os autores, os alunos do curso, a pesquisadora e outros agenciamentos que foram sendo conectados e incorporados.

O capítulo três, chamado “Testes e provações, uma experienciação cartográfica”, apresenta a experiência da pesquisa no Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem do Curso de Especialização em Educação Ambiental com Ênfase em Espaços Educadores Sustentáveis, por intermédio do Ateliê Pedagógico. Nele são explicitadas as etapas e diálogos com os atores da pesquisa, assim como o processo de criação das histórias infantis.

O Capítulo quatro, chamado de “Ressurreição”, apresenta o desenho animado como novo processo de singularização, desvendando-se a trajetória do “herói mitológico” no episódio “O caso da água que fugiu”, da série brasileira Peixonauta. Nele é explicitada também, como desdobramento da pesquisa, uma proposta de lista de verificação para uso pedagógico do desenho animado para educação ambiental.

## **CAPÍTULO I**

### **O CHAMADO À AVENTURA**

## O CHAMADO À AVENTURA

### 1.1 Contextualizando o problema

Eu quero saber: por que o gato mia? /Verde por fora, vermelho por dentro, é a melancia! /Eu quero saber, não quero dormir. O que tá acontecendo? Eu vou descobrir! /Eu quero saber, pra que serve a Lua? /Eu tenho tanta pergunta, por que a pulga pula? /Eu quero saber, não quero dormir/ O que tá acontecendo? Eu vou descobrir!<sup>5</sup>

A epígrafe acima, trecho da música de abertura do desenho animado brasileiro Show da Lua, cantada pela protagonista Luna, menina de seis anos que ama ciências, e que acredita ser a Terra um enorme laboratório onde ela pode elucidar diversos questionamentos de seu cotidiano, nos remete à questão das relações do homem com a natureza e com a realidade humano-social<sup>6</sup> no século XXI.

Essas relações podem ser analisadas e compreendidas por intermédio das explicitações das inter-determinações, neste caso especial do sistema capitalista, entre o homem, os bens que ele produz e o meio ambiente.

Nesse desdobrar de sentido, é necessário trazer à luz a teoria da impossibilidade de compreender a estrutura imediata dos fenômenos mediante a sua contemplação ou reflexão, mas somente pela análise da atividade mediante a qual ela é compreendida (KOSIC, 1969).

---

<sup>5</sup> O Show da Lua é um desenho animado brasileiro, criado e dirigido por Célia Catunda e Kiko Mistrorigo, produzido por Ricardo Rozzino, da TV Pinguim.

<sup>6</sup> Segundo Kosik (1969) realidade humano-social é o mundo da práxis humana, “um mundo em que as coisas, as relações e os significados são considerados como produtos do homem social, e o próprio homem se revela como sujeito real do mundo social. Na obra Dialética do Concreto, Kosik (1969) estabelece que a diferença entre a realidade natural e a realidade humano-social é que na primeira o homem pode apenas mudá-la e transformá-la, enquanto que na segunda o homem é o seu produtor, podendo construí-la e reconstruí-la infinitamente.

Seguindo esses pressupostos, afirmamos que o problema da pesquisa emergiu da realidade construída pelo homem. A Educação Ambiental, no tempo presente, se apresenta como um campo de ação e de investigação em contraponto ao modelo de desenvolvimento empreendido pela sociedade moderna. Alguns pontos de tensão pinçados das estatísticas dão força a essa afirmação:

Metade do comércio mundial e mais da metade do investimento global beneficiam apenas 22 países que acomodam somente 14% da população mundial, enquanto os 49 países mais pobres, habitados por 11% da população mundial, recebem somente 0,5% do produto global-quase o mesmo que a renda combinada dos três homens mais ricos do planeta. Noventa por cento da riqueza total do planeta estão nas mãos de apenas 1% de seus habitantes (BAUMANN, 2007 *apud* ATALI, s.d).

Esses dados revelam apenas um dos aspectos da crise mundial em que estamos imersos. Esta não se dá apenas no nível econômico, mas se espalha no controle social e de modelização da produção de subjetividade. É uma crise, segundo Guattari e Rolnik (2013) de modos de relação da produção, da distribuição, das novas revoluções dos meios de comunicação de massa e as estruturas sociais que permaneceram em suas antigas estruturas.

A atual crise, em escala planetária, reflete de maneira incontestável o grau de decadência da forma como vivem os habitantes do planeta, fruto do sistema de 'estimulação' do Capitalismo Mundial Integrado<sup>7</sup> (CMI).

Quais sinais indicam estarmos vivendo uma crise planetária e diferenciada das outras crises do mundo capitalista?

Há a instauração e expansão de imensas zonas de miséria, fome e morte nos países periféricos, assim como nos países desenvolvidos existe a *"instauração de regiões crônicas de desemprego e marginalização de uma*

---

<sup>7</sup> CMI é o nome que Guattari (2012) propõe como alternativa à globalização, termo segundo ele por demais genérico e que vela o sentido fundamentalmente econômico. Para o autor "o capitalismo é mundial e integrado porque potencialmente colonizou o conjunto do planeta, porque atualmente vive em simbiose com países que historicamente pareciam ter escapado dele (os países do bloco soviético, a China) e porque tende a fazer com que nenhuma atividade humana, nenhum setor de produção fique de fora de seu controle (GUATTARI e ROLNIK, 2013).

*parcela cada vez maior de populações jovens, de pessoas idosas, de trabalhadores ‘assalariados’, desvalorizados etc.” (GUATTARI, 2012, p. 12).*

À luz do que aponta ainda Guattari (2012), em *As Três Ecologias*, o CMI vem apresentando paradoxos. Revela, de um lado, o desenvolvimento contínuo de meios técnico-científicos potencialmente capazes de resolver, por exemplo, os problemas ecológicos, e determinar o reequilíbrio das atividades socialmente úteis sobre o planeta e, de outro lado, a incapacidade, por parte das forças sociais organizadas e das formações subjetivas constituídas, de se apropriarem desses meios para torná-los operativos.

Embora o cenário seja assustador, dando a impressão de processos irreversíveis, o próprio Guattari (2012) aponta saídas, levantando a hipótese de que essa fase “paroxista” está entrando num período de declínio. O autor afirma que está em curso em todo o planeta o desenvolvimento de modos de subjetivação singulares, também chamados de “processos de singularização”. Explicitando melhor, são maneiras de recusar todos os modos de encodificação preestabelecidos, todos os modos de manipulação e de telecomando, próprio do CMI, para construir novos modos de sensibilidade, de relação com o outro, de produção e de criatividade (GUATTARI e ROLNIK, 2013).

Com efeito, segundo ainda Guattari (2012), não se podem conceber respostas ao envenenamento da atmosfera e ao aquecimento do planeta; ao problema da fome no mundo; à produção pela produção, sem uma mutação das mentalidades, ou seja, sem a promoção de uma nova arte de viver em sociedade, uma reorientação dos objetivos da produção de bens materiais e imateriais.

Dito de outra maneira, frente a um planeta com seus recursos naturais caminhando aceleradamente para o esgotamento e os modos de vida humanos individuais e coletivos se deteriorando, vem crescendo a percepção da humanidade de que o modelo de desenvolvimento econômico vigente – que valoriza o aumento de riqueza em detrimento da sobrevivência do homem e da conservação dos recursos naturais – precisa ser alterado.

É nesse contexto que surgem os novos movimentos sociais, em especial os grupos ambientais, voltados para a busca de novos caminhos e modelos de produção de bens para suprir as necessidades humanas e relações sociais que garantam a vida digna dos seres vivos e a sustentabilidade ecológica, uma vez que homem, sociedade e natureza não estão em mundos separados. No dizer de Guattari (2012), precisamos aprender a pensar “transversalmente” as inter-relações entre natureza e cultura.

Esse esforço vem sendo empreendido em nível planetário, configurando-se em iniciativas da maioria das nações para o enfrentamento dos problemas provocados pelo atual modelo de desenvolvimento.

O Brasil, nesse processo, esteve e está articulado com o cenário internacional, participando dos avanços das discussões e das implantações de políticas públicas voltadas para a internalização da preocupação ambiental, tanto nas práticas educativas formais e não-formais, quanto nas esferas industriais e científicas.

Interessa-nos na presente pesquisa os aspectos educativos, por tê-lo como um dos caminhos possíveis para o empreendimento de processos de produção de subjetividade capazes de se contrapor à subjetividade capitalística, responsável pela atual crise.

Buscamos contextualizar o percurso dos principais eventos internacionais que contribuíram para a implantação da Educação Ambiental no Brasil, conforme o Quadro 1 a seguir:

PERCURSO DOS EVENTOS INTERNACIONAIS QUE CONTRIBUÍRAM PARA A IMPLANTAÇÃO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO BRASIL		
Evento	Ano	Do que trata
Conferência de Educação da Universidade de Keele- Inglaterra	1965	O termo Educação Ambiental foi criado, com a recomendação de que deveria tornar-se parte essencial da educação de todos os cidadãos.
Estudo	1968	A UNESCO realiza um estudo comparativo (envolvendo 79 países membros da ONU) sobre o trabalho desenvolvido pelas escolas com relação ao tema Meio Ambiente.
Conferência das Nações para o Meio Ambiente Humano	1972	É estabelecido o “Plano de Ação Mundial” e a “Declaração sobre o Meio Ambiente Humano” (orientação aos governos) em Estocolmo, gerando o primeiro “Programa Internacional de Educação Ambiental”.
Encontro Internacional em Educação Ambiental- Belgrado (Iugoslávia)	1975	Promovido pela UNESCO, consolida o “Programa Internacional de Educação Ambiental” (PIEA). Define-se que a EA deve ser: continuada, multidisciplinar, integrada às diferenças regionais e voltada para os interesses nacionais.
Conferência Intergovernamental de Educação Ambiental de Tbilisi (Geórgia- ex-União soviética)	1977	Organizada a partir da parceria entre a UNESCO e o recente Programa de Meio Ambiente da ONU (PNUMA), foram formulados objetivos, definições, princípios e estratégias para a Educação Ambiental que até hoje são adotados em todo o mundo.
Programa Internacional de Educação Ambiental (PIEA)	1980	A UNESCO e o PNUMA iniciam a estruturação do PIEA, desenvolvendo uma série de atividades em várias nações. O Brasil nessa altura, já havia admitido a necessidade de inclusão da Educação Ambiental em todos os níveis e modalidades de ensino com vista à conscientização pública para a conservação do meio ambiente.
Conferência Internacional sobre Educação Ambiental-Moscú	1987	Convocada pela UNESCO, chegou a termo a necessidade de introduzir a Educação Ambiental nos sistemas educativos dos países.
Conferência das Nações Unidas sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento (Rio/92)	1992	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Foi elaborado pela sociedade civil planetária durante a Conferência o <i>Tratado de Educação Ambiental para Sociedades Sustentáveis e Responsabilidade Global</i>, documento que firma o caráter <i>crítico e emancipatório</i> da Educação Ambiental, entendendo-o como um instrumento de transformação social, política, ideologicamente comprometido com a mudança social.</li> <li>▪ Foram aprovadas, entre outros documentos, três Agendas: a “<b>Agenda 21</b>”, que reúne propostas de ação e estratégias para que essas ações sejam cumpridas pelos países e os povos em geral; a “<b>Nossa Agenda</b>”, proposta pelos países da América Latina e Caribe, com as prioridades para seus países, complementando a “Agenda 21”; a “<b>Agenda Local</b>”, apresentadas pelos governos locais.</li> </ul>
Conferência de Educação ambiental da UNESCO	1997	Em Thessalonique, Grécia

Quadro 1 – Percorso cronológico dos marcos internacionais que contribuíram para a consolidação da EA no Brasil. Fonte: dados compilados (MEC, 2007).

O percurso descrito configura-se como recorte do movimento social gestado ao longo do século XX, quando as condições ambientais se agravaram, comprometendo a qualidade de vida da população dos grandes conglomerados urbanos e o equilíbrio do planeta. Trazendo a questão para a dimensão da ecosofia, os movimentos de busca por soluções para o problema surgem como “reivindicação de singularidade” e de “dispositivos de produção de subjetividade”. Acreditamos que esses dispositivos possam proporcionar uma “ressingularização individual e/ou coletiva”, capaz de proporcionar novas formas de existência humana. Destarte, faz-se importante evidenciar no Brasil a caminhada significativa para a implementação de modos sustentáveis de vida, chamando-nos a atenção o avanço das políticas públicas para a Educação Ambiental. Assim, sintetizamos no Quadro 2 o percurso brasileiro frente a urgência de novos paradigmas para a sobrevivência do homem no planeta:

MARCOS LEGAIS DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO BRASIL		
Evento	Ano	Do que trata
<b>Constituição Federal do Brasil</b>	1988	A Constituição Federal, em seu artigo 225 § 1º inciso VI estabelece que <i>todos têm direito ao meio ambiente ecologicamente equilibrado, bem de uso comum do povo e essencial à sadia qualidade de vida, impondo-se ao Poder Público e à coletividade o dever de defendê-lo e preservá-lo para as presentes e futuras gerações. Cabendo ao Poder Público o dever de promover a educação ambiental em todos os níveis de ensino e a conscientização pública para a preservação do meio ambiente.</i>
<b>Parâmetros Curriculares Nacionais</b>	1997	Incluem, entre as dimensões transversais, o Meio Ambiente.
<b>Fórum de Educação Ambiental</b>	1997	
<b>I Conferência de Educação Ambiental</b>	1997	Promovida pelo governo Federal em comemoração aos 20 anos de Tbilisi. Teve caráter preparatório para a participação do Brasil na Conferência de Educação ambiental da UNESCO, em Thessalonique, Grécia.
<b>Parâmetros em Ação-Meio Ambiente na Escola e o Programa de Formação Continuada de professores.</b>	1999	
<b>Política Nacional de Educação Ambiental-PNEA</b>	1999	A Lei No. 9.795 estabelece a Política Nacional de Educação Ambiental- diretrizes consideradas obrigatórias para os sistemas pedagógicos formais e não-formais.
<b>Inclusão da Educação no Censo Escolar</b>	2001	
<b>Realização da I e II Conferência Nacional Infante-Juvenil pelo Meio Ambiente</b>	2003 2006	Desenvolvida pelo Órgão Gestor da Política Nacional de Educação Ambiental-PNEA.

MARCOS LEGAIS DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO BRASIL		
Evento	Ano	Do que trata
<b>Formação Continuada de professores em Educação Ambiental</b>		No âmbito do programa denominado Vamos Cuidar do Brasil com as Escolas.
<b>Programa Nacional de Educação Ambiental-ProNEA</b>	2004	Terceira versão, resultado de processo de consulta pública, apresenta as diretrizes, os princípios e a missão que orientam as ações do ProNEA, a delimitação de seus objetivos, suas linhas de ação e sua estrutura organizacional.
<b>Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental</b>	2012	O Ministério de Educação-MEC, estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica em todas as suas etapas e modalidades, reconhecendo a relevância e a obrigatoriedade da Educação Ambiental.

Quadro 2 – Percurso cronológico dos marcos nacionais que contribuíram para a consolidação da EA no Brasil. Fonte: Dados compilados do MEC (2007).

Os anos 1997 e 1999 foram significativos para alavancar a implantação da Educação Ambiental no Brasil. Deu-se nesse período a criação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), com a inclusão, dentre as dimensões transversais, o Meio Ambiente, e foi disponibilizado aos sistemas de ensino os Parâmetros em Ação-Meio Ambiente na Escola, além do Programa de Formação Continuada de Professores e a Política Nacional de Educação Ambiental - PNEA. É nesse rumo que a Educação Ambiental tem um importante papel a desempenhar na reconstrução de um mundo socialmente justo e ecologicamente equilibrado.

Nos PCN's são recomendados que os Temas Transversais, Ética, a Pluralidade Cultural, a Saúde e o Meio Ambiente sejam desenvolvidos nas práticas pedagógicas nos cinco primeiros anos do ensino fundamental,

[...] buscando um tratamento didático que contemple sua complexidade e sua dinâmica, dando-lhes a mesma importância das áreas convencionais, classicamente ministradas pela escola, como Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, História e Geografia (MEC, 2007).

Segundo os PCN's, a relação entre os Temas Transversais e as áreas tradicionais deve-se dar de forma que:

- as diferentes áreas contemplem os objetivos e os conteúdos (fatos, conceitos e princípios; procedimentos e valores; normas e atitudes) que os temas da convivência social propõem;
- haja momentos em que as questões relativas aos temas sejam explicitamente trabalhadas e conteúdo de campos e origens diferentes sejam colocados na perspectiva de respondê-las.
- os temas não constituem novas áreas, pressupondo um tratamento integrado nas diferentes áreas;
- a proposta de transversalidade traz a necessidade de a escola refletir e atuar conscientemente na educação de valores e atitudes em todas as áreas, garantindo que a perspectiva político-social se expresse no direcionamento do trabalho pedagógico; influencia a definição de objetivos educacionais e orienta eticamente as questões epistemológicas mais gerais das áreas, seus conteúdos e, mesmo, as orientações didáticas;
- a perspectiva transversal aponta uma transformação da prática pedagógica, pois rompe a limitação da atuação dos professores às atividades formais e amplia a sua responsabilidade com a sua formação dos alunos. Os Temas Transversais permeiam necessariamente toda a prática educativa que abarca relações entre os alunos, entre professores e alunos e entre diferentes membros da comunidade escolar (MEC, 1997).

Infere-se, a partir dessas diretrizes, que a responsabilidade e a importância do educador aumentaram, com o compromisso, dentre vários outros, de criar estruturas cognitivas para que o aluno adquira um espírito crítico à sociedade.

Quanto à Política Nacional de Educação Ambiental - PNEA, esta foi instituída pela Lei No. 9.795, de 27 de abril de 1999, após quase cinco anos de debates e discussões. Esta Lei reconhece a Educação Ambiental como um componente essencial e permanente em todo processo educativo, formal e/ ou não formal. Destacaremos neste estudo algumas alíneas dos artigos 4º, 5º, 9º, 10º, 11º e 13º, fundamentais para a compreensão da implantação da Educação Ambiental nas escolas e espaços não-formais:

Art. 4º São princípios básicos da educação ambiental:

- I.o enfoque humanista, holístico, democrático e participativo;
- II.a concepção do meio ambiente em sua totalidade, considerando a interdependência entre o meio natural, o socioeconômico e o cultural, sob o enfoque da sustentabilidade;
- III.o pluralismo de ideias e concepções pedagógicas, na perspectiva da inter, multi e transdisciplinaridade;

IV.a vinculação entre a ética, a educação, o trabalho e as práticas sociais;

Art. 5º São objetivos fundamentais da educação ambiental:

I.o desenvolvimento de uma compreensão integrada do meio ambiente em suas múltiplas e complexas relações, envolvendo aspectos ecológicos, psicológicos, legais, políticos, sociais, econômicos, científicos, culturais e éticos(...);

Art. 9º Entende-se por educação ambiental na educação escolar a desenvolvida no âmbito dos currículos das instituições de ensino públicas e privadas, englobando:

I.educação básica:

- a) educação infantil;
- b) ensino fundamental e
- c) ensino médio;

II.educação superior;

III.educação especial;

IV.educação profissional;

V.educação de jovens e adultos.

Art. 10º A educação ambiental será desenvolvida como uma prática educativa integrada, contínua e permanente em todos os níveis e modalidade do ensino formal.

§ 1º A educação ambiental não deve ser implantada como disciplina específica no currículo de ensino;

§ 2º Nos cursos de pós-graduação, extensão e nas áreas voltadas ao aspecto metodológico da educação ambiental, quando se fizer necessário, é facultada a criação de disciplina específica (...).

Art. 11 A dimensão ambiental deve constar dos currículos de formação de professores, em todos os níveis e em todas as disciplinas.

Parágrafo único. Os professores em atividade devem receber formação complementar em suas áreas de atuação, com o propósito de atender adequadamente ao cumprimento dos princípios e objetivos da Política Nacional de Educação Ambiental.

Art. 13 Entendem-se por educação ambiental não-formal as ações e práticas educativas voltadas à sensibilização da coletividade sobre as questões ambientais e a sua organização e participação na defesa da qualidade do meio ambiente.

Parágrafo único. O Poder Público, em níveis federal, estadual e municipal, incentivará:

[...] II a ampla participação da escola, da universidade e de organização não-governamentais na formulação e execução de programas e atividades vinculados à educação ambiental não formal.

[...]

A PNEA foi regulamentada pelo Decreto no 4.281, de 25 de junho de 2002, que em seu artigo 2º dá regulamentação ao seu Órgão Gestor - responsável pela coordenação da Lei - que “será dirigido pelos Ministros de Estado do Meio Ambiente e da Educação”. Em seu artigo 8º o Decreto

determina que seja definida as diretrizes para a implementação da política Nacional de Educação Ambiental em âmbito nacional, sob a coordenação do Órgão Gestor.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental foram então elaboradas, após amplo debate, sob a Coordenação-Geral de Educação Ambiental (CGEA) Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e diversidade (SECAD) e Ministério de Educação (MEC), e estabelecidas em 2012.

As Diretrizes trazem em seus 25 artigos a consolidação das discussões, reflexões e experiências nacionais e internacionais de mais de cinquenta anos de educação ambiental, assim como as práticas em curso, estabelecidas no Programa Nacional de Educação ambiental - ProNEA.

Destacamos, nessa contextualização, o artigo 5º, quando diz que a Educação Ambiental “não é atividade neutra, pois envolve valores, interesses, visões de mundo e, desse modo, deve assumir na prática educativa, de forma articulada e interdependente, as suas dimensões política e pedagógica” (MEC, 2012, p. 2). Vamos encontrar ainda como orientação dessa prática, em seu artigo 8º, a integralidade e a interdisciplinaridade, de forma “contínua e permanente em todas as fases, etapas, níveis e modalidades, não devendo, como regra, ser implantada como disciplina ou componente curricular específico” (MEC, 2012, p. 3).

Imbuídos desse percurso lançamo-nos a uma aventura, rumo ao empreendimento da pesquisa, acreditando que a utilização de suportes midiáticos, em especial o desenho de animação, em diálogo com o livro de história infantil impresso, apresenta-se como mais uma ferramenta pedagógica, contribuindo para o devir de uma escola criadora de fluxos de “processos de singularização”.

Foi com esse parâmetro que a pesquisa fez a sua trajetória, constituindo-se num processo de intervenção, numa ação do fazer COM, para emergir o conhecimento. A intervenção teve como universo de amostra a aplicação de um Ateliê Pedagógico para 179 professores da Rede Pública de Ensino durante o *Módulo V- Instrumento para a Educação Ambiental e Práticas Interdisciplinaridade*, no Curso de Especialização em Educação Ambiental com

ênfase em Espaços Educadores Sustentáveis (modalidade a distância), no período de quatro meses.

Buscaram-se respostas para a investigação do processo de produção de subjetividade nas narrativas das histórias infantis para crianças da primeira série do ensino fundamental, criadas pelos alunos do Curso.

A investigação nos levou a obter as seguintes respostas às indagações iniciais:

1. A estratégia do percurso narrativo “A trajetória do Herói Mitológico” revela-se eficaz para o desenvolvimento de novos olhares sobre a vida?
2. A aplicação do Ateliê Pedagógico “O desenho animado e suas possibilidades de leitura no processo ensino aprendizagem – Um diálogo com as histórias infantis” na formação de professores favorece a construção de estruturas organizadoras para interpretação e criação de histórias infantis voltadas para o meio ambiente?
3. Os materiais didáticos criados, resultantes do ateliê pedagógico, podem ser recomendados para uso pedagógico?
4. Que novos instrumentos pedagógicos podem ser criados para utilização do desenho animado na Educação Ambiental?

## **1.2 Contexto de Realização do Ateliê Pedagógico no Curso de Especialização em Educação Ambiental**

Educar para a sustentabilidade, no atual estágio da civilização, não se configura mais como escolha, uma alternativa, é uma necessidade para a vida do ser humano no planeta. Exige assim uma ruptura com o atual modelo linear de pensamento e ação e com o modelo econômico, social e cultural em andamento.

No esforço empreendido pela construção do novo paradigma não há mais espaço para uma escola organizada sob a lógica dos saberes por disciplina. Reconhecemos a tarefa árdua em empreender mudanças na forma

de pensar o conhecimento e no ato de conhecer. Isto requer:

Trocar certezas por complexidades [...], admitindo a precariedade do olhar especializado sobre uma realidade que só existe de forma dinâmica, inter-relacionada e complexa. É preciso ter olhos para ver que o mundo da vida transborda as “gavetas conceituais”, onde organizamos nosso conhecimento na forma de saber disciplinar (Carvalho, 1998, p. 14).

Imerso neste contexto encontra-se o Curso de Especialização em Educação Ambiental com ênfase em Espaços Educadores Sustentáveis, da Faculdade de Ciências Agrárias (FCA) / Faculdade de Educação – (FACED) / Centro de Formação Continuada, Desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços para a Rede Pública de Ensino (CEFORT), no âmbito da UFAM.

Iniciado em 2015, com conclusão em março de 2016, nas modalidades semipresencial e a distância, *locus* dessa pesquisa, o curso<sup>8</sup> foi criado com os objetivos de

- Ampliar o acesso à formação continuada para profissionais da educação básica no Estado do Amazonas, contribuindo com uma educação contextualizada com a realidade socioambiental;
- Contribuir para o aprimoramento da atuação de professores, técnicos e gestores nos sistemas públicos de ensino da Região Metropolitana de Manaus;
- Ampliar, por intermédio da Educação a Distância (EaD), o acesso às tecnologias educacionais;
- Formar educadores na identificação de demandas, planejamento, execução de projetos de educação ambiental, articulando e potencializando as oportunidades apresentadas por programas nacionais do sistema público de ensino, visando à sustentabilidade socioambiental;
- Estimular a constituição de grupos de pesquisa e de ação em educação ambiental;
- Incentivar a transformação das escolas em espaços educadores sustentáveis (CEFORT, 2014, p. 6).

---

<sup>8</sup>O curso está sendo desenvolvido na Região Metropolitana de Manaus, abrangendo os municípios de Manaus, Presidente Figueiredo, Novo Airão, Manacapuru e Iranduba.

O Curso faz parte dos compromissos assumidos pelo governo federal nos principais documentos que regulamentam a Educação Ambiental, como os PCN's, PNEA, ProNEA e as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental.

A sua constituição foi alicerçada em proposta pedagógica e tecnológica constituída no Centro de Formação Continuada, Desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços Para a Rede Pública de Ensino - CEFORT/ Faculdade de Educação/FACED/Universidade Federal do Amazonas - UFAM, tendo como referência a experiência pedagógica dos professores no exercício profissional, numa dinâmica de fundamentação, análise da realidade, planejamento, desenvolvimento e registro de experiência pedagógica. Isso significa que os aportes conceituais/teóricos devem ser compreendidos como estruturas de compreensão, planejamento e operatividade no campo efetivo da educação escolar infantil. Isso significa que a relação teoria e prática é âncora que garante sua qualidade (UFAM/CEFORT, 2014, p. 7).

A plataforma *moodle*, planejada, customizada e desenvolvida para a mediação didático tecnológica do Curso de Especialização em Educação Ambiental com ênfase em Espaços Educadores Sustentáveis, da Faculdade de Ciências Agrárias (FCA) / Faculdade de Educação – (FACED) / Centro de Formação Continuada, Desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços para a Rede Pública de Ensino (CEFORT), no âmbito da UFAM, está hospedada no endereço <http://cefort.ufam.edu.br/portal/> e utiliza a versão 2.5.9 e o modelo de processo de software é o modelo em cascata. Sua base de princípios está fundamentada em: a) flexibilização e integração; b) capacidade reflexiva e autonomia; c) pesquisa e extensão.

O Ateliê Pedagógico foi desenvolvido na disciplina “Instrumentação ambiental e a prática interdisciplinar”, conforme a estrutura da sala virtual mostrada nas Figuras 1 a 4:

Figura 1 – Introdução da disciplina Instrumentação para a educação e a prática interdisciplinar.

APRESENTAÇÃO

**Sala Ambiente**  
**Instrumentação para a educação ambiental e a prática interdisciplinar**  
**Professora Lidia Rochedo Ferraz**



-  Fórum de notícias
-  Apresentação
-  Plano de Trabalho Pedagógico
-  Atividade Introdutória

Figura 2 - Unidade I - Formação de professores e percepção ambiental.

**Unidade I - Formação de Professores e Percepção ambiental**



-  Biblioteca
-  Formação de Professores
-  Percepção Ambiental
-  Questionário - Levantamento de informações acerca da Educação Ambiental na Formação de Professores
-  Atividade 1 - Unidade I
-  Formação de Professores e Educação Ambiental

Figura 3 – Unidade II - Prática e saberes interdisciplinares.



Figura 4 – Unidade III - Instrumentação pedagógica: Didática, metodologia e produção de material (*lôcus* da pesquisa).

**Unidade III - Instrumentação pedagógica: Didática, Metodologias e Produção de Material**



O trabalho desta pesquisa com o curso seguiu quatro passos:

- **Primeiro passo:** reunião com a professora ministrante da disciplina *Instrumentação para a Educação Ambiental e a Prática Interdisciplinar*, quando foram apreendidos o plano de ensino e definido a unidade III como *lócus* para desenvolver o Ateliê Pedagógico;
- **Segundo passo:** construção da unidade III da sala ambiente do curso. Nesta construção ocorreu uma transposição didática do Ateliê Pedagógico para o Ambiente Virtual de Aprendizagem, tendo em vista ter sido testado experimentalmente em forma presencial com duas turmas de alunos de graduação da FACED, na disciplina *Mediações Didáticas*;
- **Terceiro passo:** desenvolvimento do Ateliê Pedagógico, quando foram utilizados dois dispositivos: a aplicação de um **Fórum**, de caráter individual, no ambiente; e uma **atividade**, em equipe de até quatro pessoas. A partir de materiais didáticos disponibilizados no ambiente e um encontro presencial de quatro horas com o tutor, os alunos desenvolveram no **Fórum** a análise do livro infantil *A joaninha que perdeu as pintinhas*. A pesquisadora dialogou com todos os 159 alunos participantes da disciplina no período de 15 de junho a 03 agosto de 2015, período de duração do fórum de discussão. Na **atividade** os alunos criaram 36 histórias infantis inéditas, tendo como base narrativa a teoria da *trajetória do herói mitológico*. Foram analisadas para esta pesquisa seis histórias, pelo critério da contemplação total à trajetória do herói mitológico;
- **Quarto Passo:** análise das seis histórias, escolhidas pela pesquisadora conforme os seguintes critérios: contemplação total à trajetória do herói mitológico e criatividade, com a finalidade de validar a metodologia experienciada.

Após a experiência do Ateliê Pedagógico, em homenagem ao herói Campbelliano, que conquista o “elixir”, ou seja, a recompensa pela árdua jornada travada no plano da investigação, criamos uma lista de verificação para uso pedagógico dos Desenhos Animados em sala de aula.

Posto isso, avaliamos que o conhecimento adquirido a partir da experiência com a aplicação do Ateliê Pedagógico constitui um avanço para a prática pedagógica em Educação Ambiental. E em homenagem ao herói Campbelliano, que conquista o “elixir”, ou seja, a recompensa pela árdua jornada travada no plano da investigação, criamos uma lista de verificação para uso pedagógico dos desenhos animados em sala de aula.

**CAPÍTULO II**  
**ENCONTRO COM O MENTOR**

## ENCONTRO COM O MENTOR

Nos caminhos desse rio/muita história pra contar / navegar nessa canoa / É ter um mundo pra se entranhar / Cada canto esconde um conto / Cada homem e mulher / Tem a fé, a força, a história / Pra contar pra quem quiser / Tem um bicho visagento que aparece no terreiro / Tem o rezador / Tem o santo catingueiro / tem a cobra grande que aparece no arrombado / Tem cuia de caridade pra espantar o mal olhado / tem o boto sonso que aparece nos festejos pra fazer as moças liberarem seus desejos<sup>9</sup>...

### 2.1 O caminho metodológico

Os caminhos de rios na Amazônia são inúmeros e de vários tipos: furos, igarapés, paranás, que se conectam entre si e com outros rios, lagos e igapós. Navegá-los exige muitos anos de experiência e convívio com as correntezas, rebojos, banzeiros, os ventos, enfim, os mistérios dos lugares. Apenas os práticos estão aptos a conduzir ou orientar as embarcações com segurança.

O caminho metodológico da presente pesquisa se assemelha aos rios amazônicos, que espraiam-se, conectam-se entre si e com outros caminhos-agenciamentos, revelando novas paisagens. Mas, para navegar nessas águas é imprescindível a colaboração de um prático-mentor.

Guattari, mestre de tantas outras viagens empreendidas, foi escolhido para cumprir essa função. A primeira lição do prático-mentor foi a de que o trabalho do pesquisador não se faz de modo claramente determinado, por regras prontas, mas por ações simultâneas, ou seja, conhecer, fazer, pesquisar, intervir. Em síntese, é o traçado do plano da experiência, acompanhando os efeitos - sobre o objeto, o pesquisador e a produção do conhecimento - do próprio percurso da investigação. Ele propõe a reversão do sentido tradicional de método - um caminhar para alcançar metas prefixadas

---

<sup>9</sup>Música "Caminhos de rio" (NATACHA ANDRADE, 1981).

(*metá-hódos*), para um caminhar que traça, no percurso, suas metas (*hódos-metá*).

Nesta pesquisa seguimos a orientação do prático-mentor: estabelecemos um plano de partida, uma cartografia mínima, no início da pesquisa, e mergulhamos na experiência de um saber e de um fazer sempre em movimento, em processo.

O método escolhido foi o cartográfico, por se adequar à proposta da pesquisa. Como nos propúnhamos a investigar um processo, teríamos que optar por uma metodologia também processual.

Essa escolha foi feita após atracarmos no porto seguro dos estudos do grupo de pesquisa dos acadêmicos Passos e Barros (2012). Esses autores buscaram em Deleuze e Guattari (2011), referências no conceito de cartografia, apresentado na obra *Mil Platôs*.

No método cartográfico não há regras a serem aplicadas, mas “pistas”, como propõe o grupo de pesquisa.

As pistas que guiam o cartógrafo são como referências que concorrem para a manutenção de uma atitude de abertura ao que vai se produzindo e de calibragem do caminhar no próprio percurso da pesquisa - o *hódos-metá* da pesquisa (PASSOS; KASTRUP; ESCOSSIA, 2012. p. 13).

Seguindo assim a pista “A cartografia como método de pesquisa-intervenção”, nos guiamos pela premissa da não separação entre “conhecer e fazer” e entre “pesquisar e intervir”, o que leva à afirmação de que “toda pesquisa é intervenção” (PASSOS; BARROS, 2012).

## **2.2 Carta náutica**

Para investigar o processo de produção de subjetividade nas narrativas das histórias infantis criadas pelos 159 alunos do curso de Especialização em Educação Ambiental, usamos como ponto de partida o roteiro básico da “Jornada do Herói”, criado por Joseph Campbell (2007), que observou em seus estudos sobre mitos a incidência, em quase todas as histórias, desde os mitos, passando pelas fábulas, contos e novelas, um fio comum, uma “história oculta”,

a que ele denominou de “A jornada do Herói Mitológico”. Também chamamos para nos acompanhar Vogler (2006), roteirista e consultor dos grandes estúdios cinematográficos dos Estados Unidos e estudioso da obra de Campbell, que adaptou a trajetória do herói para os filmes hollywoodianos. Utilizamos nessa pesquisa a adaptação feita por Vogler (2006), por considerá-la mais adequada aos tempos atuais.

A aplicação do Ateliê Pedagógico justificou-se pela necessidade de se ter um corpo empírico para possibilitar a análise do processo de construção da subjetividade durante a criação de histórias infantis com intenção de uso pedagógico em Educação Ambiental.

O teste piloto<sup>10</sup> do Ateliê foi realizado ao longo de seis (6) meses, utilizando-se como sujeitos da experiência alunos do 6.º período do curso de pedagogia da Faculdade de Educação da UFAM, durante a disciplina Mediações Didáticas.

A viabilidade dessa testagem aconteceu devido ao desenvolvimento do Projeto Graduação @ UFAM, do Curso de Pedagogia desta universidade, que tem como proposta de trabalho o uso do Ambiente Virtual de Aprendizagem para a aplicação da disciplina Mediações Didáticas.

Durante esse período a escolha do material e a sequência didática foram sendo ajustadas em função das dificuldades apresentadas. O ajuste de maior destaque foi a introdução do uso do livro infantil no Ateliê.

Na primeira experiência piloto o exame da narrativa começava com a análise de filmes para que o aluno compreendesse a estrutura narrativa. Utilizou-se para isto o recurso de construção de roteiro aplicado para estudantes e profissionais da área de comunicação. Mas houve muitos obstáculos pedagógicos em estabelecer relações entre os elementos para efetuar a análise, influenciando negativamente o desempenho no momento da construção de histórias. As dificuldades ocorriam em todas as etapas, desde a escolha do tema, do estabelecimento dos objetivos educacionais para a concepção da história e conseqüentemente a criação da narrativa.

---

<sup>10</sup> O teste piloto é um momento em que o pesquisador consegue vivenciar como será a coleta de dados e o diálogo com os sujeitos de sua pesquisa (DANA, 2015).

Os alunos apresentaram lacunas em seu processo de formação acadêmica, não dominando o conhecimento dos gêneros textuais.

Estes, durante os primeiros exercícios de interpretação das narrativas de filmes se prendiam à “descrição indicial”, quando o que se desejava como resposta era a “descrição conceitual” do objeto.

Explicitando melhor essas diferenças, recorreremos a Santaella (2014):

*na descrição indicial há o apontamento para uma coisa singular, algo particular que se apresenta aos sentidos e que a linguagem busca traduzir”; na descrição conceitual “o objeto passa a ser apreendido no seu caráter convencional e abstrato”, ou seja, descreve-se “generalizando qualidade ou funções” (SANTAELLA, 2014, p. 20).*

A solução para esse problema, surgido no percurso do teste piloto, foi substituir o filme por livro infantil, visando facilitar o processo de compreensão da narrativa. No entanto novas dificuldades se apresentaram. A apropriação das histórias, mesmo com ricas ilustrações, se dava de forma fragmentada, não acontecendo o desvelamento da narrativa. O que os alunos expunham era a descrição pura e simples.

Essa situação nos levou a inferir que a habilidade de leitura extensiva não tinha sido amplamente desenvolvida na formação dos sujeitos observados.

O subsídio à inferência explicitada deu-se a partir dos modelos propostos por Santaella (2014). A autora classifica a leitura em intensiva e extensiva. A primeira dá conta da “apreensão das microestruturas e das estruturas intermediárias dos textos”, enquanto a extensiva “implica o desempenho de três graus crescente e inclusivos (cada grau inclui o anterior) de complexidade do ato de ler: a habilidade de compreender, a de interpretar e de dialogar criticamente com o texto” (SANTAELLA, 2014, p. 79).

Esse modelo se compatibiliza com a Taxonomia de Objetivos Educacionais de Bloom, cuja categoria **Análise** estabelece a aquisição das seguintes habilidades:

Distinguir fatos de hipóteses em uma comunicação; de identificar as conclusões e os fundamentos que as suportam; de distinguir materiais relevantes daqueles que não o são; de estabelecer as relações entre as ideias; de perceber as implicações não

explicitamente formuladas; de distinguir as ideias ou temas dominantes dos subordinados [...] e de verificar as indicações sobre técnicas e recursos empregados pelo autor, etc. (BLOOM, 1983, p. 123).

A dificuldade de análise impôs uma solução criativa, tendo em vista não se justificar o abandono do processo por causa do problema apresentado. Levando-se em consideração a realidade do nível de conhecimento dos futuros professores da rede de ensino no Amazonas formados pela UFAM, a solução encontrada foi a aplicação da teoria da trajetória do “herói mitológico”. Então, na presente pesquisa a aplicação do Ateliê Pedagógico se deu em dois momentos distintos:

O primeiro momento foi a explicitação da teoria “A jornada do herói mitológico”, culminando com a realização de um fórum de discussão. Utilizamos como material didático:

- 1- O texto “Jornada do Herói mitológico e Ateliê desenho animado: relato de experiência”;
- 2- O livro infantil “A joaninha que perdeu as pintinhas”; e
- 3- O desenho animado Peixonauta – episódio “O caso da água que fugiu”.

O segundo momento foi a Atividade III, quando solicitamos a criação, em equipe, de uma história infantil para educação ambiental, ficando a critério da equipe o suporte para ilustrá-la: livro, história em quadrinhos, jogo ou audiovisual.

Para este momento foi disponibilizado no ambiente os seguintes materiais didáticos:

- 1- “A árvore que não queria morrer”, no suporte livro;
- 2- “Meu filme a árvore generosa”, no suporte vídeo;
- 3- “A árvore generosa”, encenação teatral no suporte vídeo;
- 4- O Conto “*El patito feo*”, performance narrativa em vídeo usando os personagens em forma de bonecos de crochê; e
- 5- A história “Aventura de Presepeiro e Peralta” (apêndice C) e a ilustração dessa história em forma de jogo (apêndice D), criações da pesquisadora.

Concomitantemente à aplicação do Ateliê Pedagógico, a pesquisa foi se construindo com os estudos teóricos dos mentores Guattari (2012), Deleuze e Rolnik (2013), além de outros aliados, como Passos e Barros (2012), necessários para dar conta dos agenciamentos do problema.

## **2.3 A Travessia**

Para prosseguir na aventura é necessário que o farol, enquanto instrumento, esteja calibrado para que a sua luz ilumine o ambiente e nos mostre os caminhos a percorrer. As escolhas do percurso foram tomadas aliando-se os ensinamentos dos mentores e a experiência com a caminhada, quando as relações entre homem-natureza, homem-máquina e os homens entre si fluíram, aconteceram *em continuum*.

### **2.3.1 Ecosofia**

A preocupação primeira da presente pesquisa foi pensar a educação ambiental à luz do conceito de Ecosofia, de Guattari (2012), explicitada pelas três ecologias - social, ambiental e mental (subjetividade). Esse pensador, na obra *As Três Ecologias*, empreende uma análise crítica ao Capitalismo Mundial Integrado (CMI), responsável pela instauração de uma crise em escala planetária que coloca em risco a própria existência do homem na Terra, além de apontar possibilidades de mudança.

A ecosofia social funda-se em fazer prosperar práticas que promovam a modificação e a “reinvenção” das maneiras de ser do indivíduo na vida íntima (casal, filhos, família), na escola, no trabalho, ou seja,

Literalmente reconstruir o conjunto das modalidades do ser-em-grupo. E não somente pelas intervenções “comunicacionais”, mas também por mutações existenciais que dizem respeito à essência da subjetividade. Nesse domínio, não nos ateríamos às recomendações gerais, mas faríamos funcionar práticas efetivas de experimentação tanto dos níveis micros sociais quanto em escalas institucionais maiores (GUATTARI, 2012).

A ecosofia mental, por sua vez, diz respeito à reinvenção da relação do sujeito com o corpo, com suas instâncias psíquicas individuais e coletivas, com o tempo que passa, com os “mistérios” da vida e da morte (GUATTARI, 2012). Diz ainda o autor:

Ela será levada a procurar antídotos para a uniformização midiática e telemática, o conformismo das modas, as manipulações da opinião pela publicidade, pelas sondagens etc. Sua maneira de operar se aproximará mais daquela do artista do que a dos profissionais “*psi*”, sempre assombrados por um ideal caduco de cientificidade (GUATTARI, 2012).

O autor, portanto, aponta para a necessidade da articulação ética-estética e política, ao mesmo tempo em que alerta que essa tese não se limita à simplicidade paradigmática de uma lógica totalizante. Prefere trazer para o primeiro plano da análise a heterogeneidade e a diferença, sintetizando combinações e multiplicidades de forma a traçar estruturas rizomáticas em substituição às estruturas unificadas e holísticas (GUATTARI, 2012).

Nessa perspectiva a articulação entre os três registros ecológicos colocará em andamento, em movimento, a invenção de novos dispositivos de produção de subjetividade, se contrapondo à produção de subjetividade capitalística.

O estudo sobre processo de subjetivação característico do capitalismo já vem sendo feito por muitos autores, mas o de Deleuze e Guattari se diferenciam pela originalidade de reconhecer a produção de subjetividade como “a própria indústria de base do sistema capitalista ou socialista burocrático” (GUATTARI e ROLNIK, 2013).

### **2.3.2 Processo de produção de subjetividade**

Entende-se como processo de produção de subjetividade o conjunto das condições que possibilita que instâncias individuais e/ou coletivas emergjam como território existencial autorreferencial. De uma maneira mais geral, em certos contextos sociais e semiológicos a subjetividade se individualiza e em outras condições se faz coletiva (GUATTARI, 2012).

Nesse sentido a subjetividade, através de chaves transversais, se instaura ao mesmo tempo no meio ambiente, nos grandes agenciamentos sociais e institucionais e, simetricamente, no seio das paisagens e dos fantasmas que habitam as mais íntimas esferas do indivíduo (GUATTARI, 2012). Portanto, quando Guattari (2012) se refere às três ecologias, aparentemente separadas e autônomas, está usando de recurso didático para uma filosofia que engloba no mesmo tempo e espaço as categorias sociais, mentais e ambientais.

Trata-se, num desdobrar de processo, de inclinar sobre o que poderia ser os dispositivos de produção de subjetividade, indo ao encontro de uma ressingularização individual e/ou coletiva, desprezando o sentido de usinagem pela mídia. Para Guattari (2012) uma singularidade, uma ruptura de sentido, um corte, uma fragmentação pode originar focos mutantes de subjetivação<sup>11</sup>.

Para esse autor os novos movimentos sociais, por exemplo, são tentativas de produzir modos de produção de subjetivação originais e singulares, numa resistência ao processo geral de serialização da subjetividade capitalística. Assim sendo, um dos aspectos que caracteriza um processo de singularização é que ele seja automodelador, ou seja, que capte os elementos da situação, que construa seus próprios tipos de referências práticas e teóricas, sem dependência em relação ao poder global, seja ele econômico, do saber e do técnico (GUATTARI e ROLNIK, 2013).

Neste aspecto de autonomização Guattari e Rolnik (2013) afirmam que,

A partir do momento em que os grupos adquirem essa liberdade de viver seus processos, eles passam a ter uma capacidade de ler sua própria situação e aquilo que se passa em torno deles. Essa capacidade é que vai lhes dar um mínimo de possibilidade de criação e permitir preservar exatamente esse caráter de autonomia tão importante (GUATTARI e ROLNIK, 2013 p. 55).

---

<sup>11</sup>Ao invés de ideologia, Guattari (2013) prefere falar em subjetivação, em produção de subjetividade. Para ele há uma "subjetividade de natureza industrial, maquínica, ou seja, essencialmente fabricada, modelada, recebida, consumida" (GUATTARI, ROLNIK, 2013, p. 33).

Um dos desafios para desenvolver a EA nessa perspectiva é pensar as três ecologias rizomaticamente. A explicitação destes princípios é *condição sine qua non* para compreender essa simbiose.

São seis os seus princípios: 1.º e 2.º – Princípios de conexão e de heterogeneidade; 3.º – Princípio de multiplicidade; 4.º Princípio de ruptura assignificante; 5.º e 6.º Princípio de cartografia e de decalcomania (DELEUZE; GUATTARI, 2011).

Princípio de conexão e de heterogeneidade - qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro [...] os agenciamentos coletivos de anunciação funcionam diretamente nos agenciamentos maquínicos;

Princípio de multiplicidade - as multiplicidades são rizomáticas e denunciam as pseudomultiplicidades arborescentes [...]. Uma multiplicidade não tem nem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas, dimensões [...] Não existem pontos ou posições num rizoma como se encontram numa estrutura, numa árvore, numa raiz. Existem somente linhas [...] As multiplicidades se definem pelo fora: pela linha abstrata, linha de fuga ou de desterritorialização segundo a qual elementos mudam de natureza ao se conectarem às outras;

Princípio de ruptura assignificante – um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas [...] Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, etc. [...] Há ruptura do rizoma cada vez que linhas segmentares explodem numa linha de fuga, mas a linha de fuga faz parte do rizoma;

Princípio de cartografia e de decalcomania - um rizoma não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo [...] uma das características mais importantes do rizoma talvez seja a de ter sempre múltiplas entradas [...] contrariamente ao decalque, que volta sempre “ao mesmo” [...] um mapa é uma questão de performance, enquanto que o decalque remete sempre a uma presumida “competência” (DELEUZE e GUATTARI, 2011 p. 22-29).

### 2.3.3 A trajetória do herói mitológico

Campbell (2007) na obra “O herói de mil faces”, desenvolve a tese de que as histórias (mitos antigos, fábulas, contos, novelas, romances) escondem em seu interior outra história. Esta “história oculta”, uma espécie de roteiro, foi chamada pelo autor de “A jornada do herói mitológico”. A partir dessa

sequência literária é possível analisar e estruturar qualquer narrativa, não importando o seu suporte (livro, história em quadrinho, filme, desenho animado, jogo).

A estrutura de Campbell (2007) revela-se a partir das seguintes sequências:

Primeiro grande estágio, o da separação ou partida, com cinco subseções: 1) O chamado da aventura, ou os indícios da vocação do herói; 2) A recusa do chamado, ou a temeridade de se fugir de Deus; 3) O auxílio sobrenatural, a assistência insuspeitada que vem ao encontro daquele que leva a efeito sua aventura adequada; 4) A passagem pelo primeiro limiar; e 5) O ventre da baleia, ou a passagem para o reino da noite. O estágio das provas e vitórias da iniciação, em seis subseções: 1) O caminho de provas; 2) O encontro com a deusa; 3) A mulher como tentação; 4) A sintonia com o pai; 5) A apoteose; e 6) A bênção última. O retorno sob seis subtítulos: 1) A recusa do retorno, ou o mundo negado; 2) A fuga mágica, ou a fuga de Prometeu; 3) O resgate com ajuda externa; 4) A passagem pelo limiar do retorno ao mundo cotidiano; 5) Senhor dos dois mundos; e 6) Liberdade para viver. (CAMPBELL, 2007 p. 40-41).

Partindo dos conceitos de Campbell (2007), Vogler (2006), no livro A jornada do escritor, criou uma estrutura semelhante, adequando-a às narrativas contemporâneas. Foi este o roteiro usado no Ateliê Pedagógico da presente pesquisa. Justifica-se o seu uso por expressar a síntese da jornada de Campbell (2007) sem que se perda a riqueza da construção narrativa, conforme descrição a seguir:

Primeiro Ato - Apresentação: 1) mundo comum; 2) chamado à aventura; 3) recusa do chamado; 4) encontro com o mentor; 5) travessia do primeiro limiar. Segundo Ato - Conflito: 1) testes, aliados e inimigos; 2) aproximação da caverna oculta; 3) provação suprema; 4) recompensa. Terceiro Ato - Resolução: 1) caminho de volta; 2) ressurreição; 3) retorno com o elixir (VOGLER, 2006 p. 34-35).

A estrutura de Vogler (2006) foi usada no Ateliê Pedagógico com resultados positivos, favorecendo a interpretação das histórias infantis e criatividade nas sugestões de atividades didáticas a serem aplicadas às

crianças na sala de aula. O Quadro 3 ilustra as trajetórias de Vogler (2006) e Campbell (2007), dando oportunidade para verificar as diferenças entre ambas.

<b>JORNADA DO ESCRITOR (VOGLER)</b>	<b>O HERÓI DE MIL FACES (CAMPBELL)</b>
<b><i>Primeiro ato</i></b>	<b><i>Partida, Separação</i></b>
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	Ajuda Sobrenatural
Travessia do Primeiro Linear	Travessia do Primeiro Limiar
	Barriga da Baleia
<b><i>Segundo Ato</i></b>	<b><i>Descida, Iniciação, Penetração</i></b>
	Estrada de Provas
Testes, Aliados, Inimigos	
Aproximação da Caverna Oculta	
Provação	Encontro com a Deusa
	A Mulher como Tentação
	Sintonia com o Pai
	Apoteose
Recompensa	A Grande Conquista
<b><i>Terceiro ato</i></b>	<b><i>Retorno</i></b>
Caminho de Volta	Recusa do Retorno
	Voo Mágico
	Resgate de Dentro
	Travessia do Limiar
	Retorno
Ressurreição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com o Elixir	Liberdade de Viver

Quadro 3 – Comparação esquemática e de terminologia entre Vogler (2006) e Campbell (2007).  
Fonte: Vogler (2006, p. 10).

A jornada do herói de Campbell apresenta maior complexidade, podendo ser usada para um estudo mais aprofundado das narrativas, em especial as direcionadas ao público adulto. Em função da pesquisa ter como foco a criança, optou-se pela trajetória de Vogler.

**CAPÍTULO III**  
**TESTES E PROVAÇÕES, UMA EXPERIENCIAÇÃO CARTOGRÁFICA**

## TESTES E PROVAÇÕES, UMA EXPERIENCIAÇÃO CARTOGRÁFICA

### 3.1 Fórum de discussão, por uma Cartografia do Caminho

Para a aplicação inicial do Ateliê Pedagógico foi utilizado o dispositivo fórum de discussão (Apêndice A), no AVEA, durante o período de 15 de julho a 03 de agosto de 2015. Na unidade III do ambiente foram disponibilizados três textos e um livro infantil, conforme a Figura 5.

Figura 5 – Tela Unidade III da Disciplina Instrumentação para a educação ambiental e a prática interdisciplinar.

#### Unidade III - Instrumentação pedagógica: Didática, Metodologias e Produção de Material



-  Leia-me Primeiro
-  Biblioteca
-  Didática no ensino superior
-  A jornada do herói mitológico
-  Ateliê desenho animado - Relato de Experiência
-  A Joanhina que perdeu as pintinhas
-  Fórum de discussão - Unidade III - Descobrimo a história dentro da história
-  Atividade 3 - Unidade 3 - Construção de uma História

Fonte: <http://cefort.ufam.edu.br/educacaoambiental/course/view.php?id=6>

Os textos se propuseram a fundamentar a análise, conforme o que sugere a Taxonomia de Objetivos Educacionais – TOE, no domínio cognitivo de Bloom (1983).

O modelo de TOE de Bloom (1983) estabelece que cada categoria cognitiva segue uma hierarquia cumulativa, ou seja, uma categoria é sempre mais complexa do que a sua anterior, significando que o estudante deve dominar os objetivos de uma categoria para atingir o patamar seguinte. No domínio cognitivo a TOE apresenta seis categorias, conforme a Figura 6.

Figura 6 – Categoria da Taxonomia do domínio cognitivo de Bloom (1972).



Fonte: adaptado de Rodrigues (2007, p. 16).

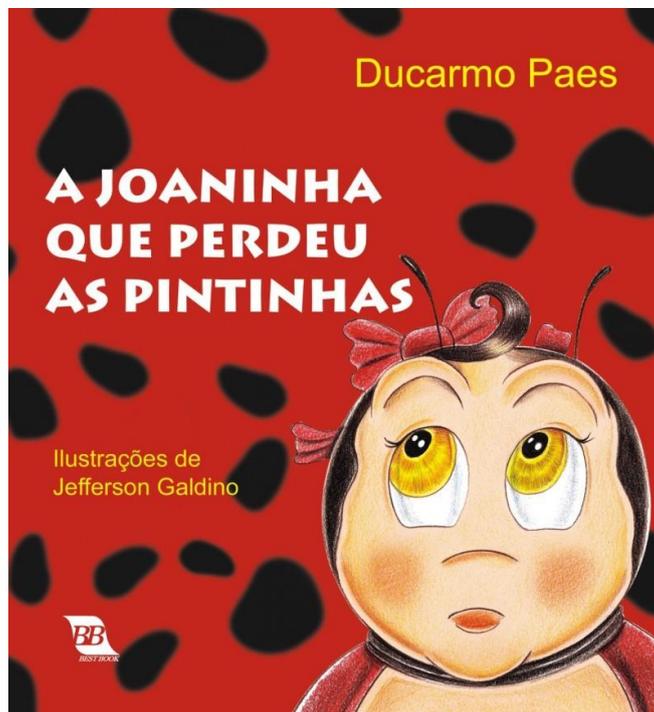
Sendo assim, o objetivo educacional estabelecido para os participantes do fórum de discussão foi torná-los capazes de realizar uma análise, categoria que implica:

Desdobramento do material em suas partes constitutivas, a percepção de suas inter-relações e os modos de organização. Orienta-se, também, em relação às técnicas e instrumentos que se empregam para comunicar o significado ou estabelecer o resultado final de uma comunicação (Bloom, 1983, p. 46).

Subsidiados pelos textos postados e o conhecimento acumulado, solicitamos que os alunos realizassem a análise da história infantil “A joaninha

que perdeu as pintinhas”. A história relata a façanha de uma joaninha que ao perder as pintinhas se lança a uma aventura no mar para recuperá-las.

Figura 7 – Livro Joaninha que perdeu as pintinhas.



Fonte: Livro A Joaninha que perdeu as pintinhas.

Seguindo a pista da cartografia como método de pesquisa-intervenção, Passos e Barros (2012) afirmam o pressuposto de que não há dualidade entre conhecer e fazer, entre pesquisar e intervir. Assim operando,

a intervenção sempre se realiza por um mergulho na experiência que agencia sujeito e objeto, teoria e prática, num mesmo plano de produção ou de coemergência - o que podemos designar como plano de experiência (PASSOS; BARROS, 2012, p. 17-18).

Para esses autores, objeto, sujeito e conhecimento emergem no processo de pesquisa, não podendo ser orientada por um saber *a priori*. Nesse caminho metodológico escolhido, Passos e Benevides (2000) se referem a um “plano” e não um “campo” em que a intervenção se dá.

Sendo assim, o Ambiente Virtual do Curso de Pós-Graduação de Educação ambiental configurou-se como o plano de ação de intervenção e o fórum de discussão nosso primeiro meio de registro, para que os sujeitos da pesquisa se expressassem e fizessem emergir com mais clareza o objeto da pesquisa.

Os 197 alunos matriculados na disciplina “Instrumentação para a educação ambiental e a prática interdisciplinar” estavam distribuídos em 12 turmas. Durante o período de realização do fórum de discussão apenas os cursistas de cada turma travavam diálogos entre si, cotidianamente com a pesquisadora, e apenas esporadicamente com o tutor, a coordenadora do curso e o ministrante da disciplina. As turmas não travaram diálogos entre si. Este processo revelou-se importante aspecto de observação, uma vez que os agenciamentos e produção de subjetividade das turmas apresentaram similaridades.

As vozes no fórum foram se constituindo progressivamente em campo propício ao cultivo de produção de dados, sendo daí possível atualizar sua potência ao organizá-los em categorias de análise.

Na pesquisa cartográfica o termo “colher dados” refere-se ao cultivo da realidade no ato de conhecê-la. Isto porque os dados não estão prontos, aguardando serem coletados, como acontece na pesquisa clássica. Na cartografia os dados estão em potência e precisam ser atualizados. Para isto é preciso o cultivo<sup>12</sup>, a produção.

No fórum de discussão a relação entre pesquisador e participante vai além da transmissão de informação. Ao pesquisador cabe o papel de mediador, de instigador, de observador. Aquele que à espreita acessa fios não expostos, espia palavras não ditas, provoca sentimentos e afetos escondidos, enfim um participante ativo, sem luvas para o cultivo da terra. Na pesquisa vale mexer, revirar a terra para colher os frutos de uma árvore que estava em potência na semente.

---

<sup>12</sup> Cultivo aqui é no sentido de trabalhar a terra a fim de torná-la fértil para produzir espécies vegetais. Contrapõe-se à coleta, no sentido de retirar da natureza aquilo que ela dá de forma espontânea, naturalmente.

É necessário, no dizer de Passos e Barros,

Um mergulho no plano da experiência, lá onde conhecer e fazer se tornam inseparáveis, impedindo qualquer pretensão à neutralidade ou mesmo suposição de um sujeito e de um objeto cognoscentes prévios à relação que os liga (2012, p. 30).

Esse mergulho é o processo de cartografar, deixando aflorar as potências, os agenciamentos, as linhas de fuga, as singularidades. No diálogo com os alunos do curso o fluir das vozes coletivas advém de banzeiros, provocados ora pelo vento, ora por embarcações que passam em grande velocidade nas hidrovias. Uma frase ou assunto leva a outro aspecto do mesmo tema, outras memórias, outros conhecimentos, devaneios, associações. Tudo vai se apresentando, sem medo de parecer inconveniente.

Assim, por exemplo, um aluno se abre para a experiência:

*Não captei especificamente o que você deseja... Se puder exemplificar ficará mais fácil de haver melhorias.*

Tendo como mediação a história infantil “A joaninha que perdeu as pintinhas”, os participantes puderam deslocar-se de si mesmos para ocupar outros territórios. Encontros foram possíveis nesses territórios, produzindo novos olhares e novos ângulos, indo além dos já observados e traçados no início da pesquisa.

Durante o processo dos diálogos no fórum, o objeto da pesquisa foi se metamorfoseando e outras questões foram se colocando: como se articula a vivência dos professores da rede pública de ensino fundamental dos cinco municípios do Amazonas com a prática da educação ambiental? Quais os seus conhecimentos sobre o tema e como articulam esse conhecimento com a atividade na sala de aula? Quais mediadores são priorizados para a construção de um viver em relação com o meio ambiente, com a sociedade e com o outro?

Na pesquisa cartográfica a imprevisibilidade se apresenta e ganha espaço para novas direções, comprovando que ao se propor investigar processos, o pesquisador precisa estar aberto às exigências do objeto em formação. Por exemplo, a decisão de usar o suporte livro para iniciar a investigação da narratividade para Educação Ambiental foi uma necessidade que se apresentou no andamento do processo da pesquisa.

O plano inicial era investigar o uso do desenho animado na EA, em especial o desenho brasileiro “Peixonauta”. Mas, na sondagem inicial junto aos professores do ensino das séries iniciais das escolas municipais, verificou-se que estes raramente usavam o audiovisual desenho animado, e quando deste faziam uso, realçavam apenas o aspecto lúdico, sem a transdisciplinaridade com o tema proposto pela presente pesquisa.

Além disso, mais um problema se impôs. Nos ateliês pedagógicos experimentais, realizado com alunos de graduação de pedagogia da Faculdade de Educação da UFAM, constatou-se que havia muita dificuldade em compreender as narrativas dos filmes e desenhos animados. A partir desta dificuldade o Ateliê Pedagógico foi formatado com a estrutura aplicada nesta pesquisa, qual seja:

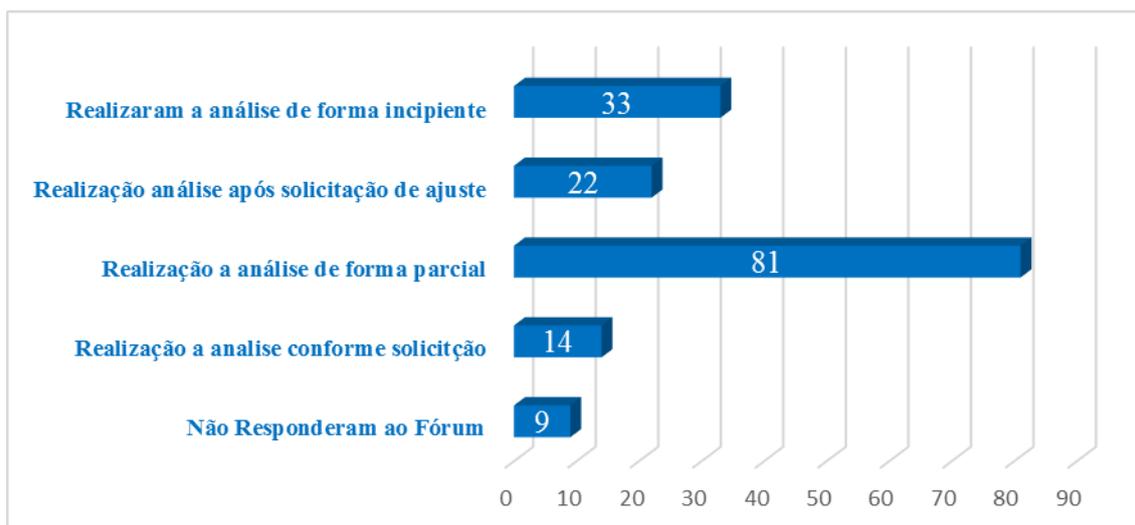
- 1- uso do livro;
- 2- inserção da teoria da “Jornada do herói mitológico”,
- 3- análise da história impressa;
- 4- criação de uma história inédita com indicação de atividades a serem desenvolvidas a partir da história criada.

### **3.1.1 Antagonismos e embates**

Os objetivos educacionais traçados para o fórum de discussão foram de que os alunos expressariam comentários carregados de subjetividade e que na indicação das atividades baseadas na história “A joaninha que perdeu as pintinhas”, evidenciariam processos de singularização.

No percurso do diálogo com 159 alunos ativos no ambiente, uma realidade nova se apresentou: um número expressivo de alunos não postou no AVEA a análise da história conforme roteiro solicitado, mas, mesmo com esses embates, foi possível quantificar, a partir da análise das respostas no fórum de atividade, a performance dos participantes, conforme Quadro 4.

Quadro 4 – Performance dos alunos quanto ao atendimento dos objetivos educacionais.



Antes de explicitar a análise dos dados da Figura 8 é importante considerar que na “pesquisa cartográfica o quantitativo e o qualitativo ganham força e sentido quando se articulam com a experiência, na qual se dá a própria implicação dos dois planos” (CESAR; SILVA; BICALHO, 2014 p. 157).

Foi nessa relação de força e sentido que se apresentou a necessidade de provisoriamente quantificar as ações dos participantes para revelar novos parâmetros qualitativos.

A grande incidência de “análise” parcial da história (81), apresentando apenas a identificação dos elementos da narrativa, despertou a atenção da pesquisadora. Uma intervenção foi realizada no fórum de discussão, incentivando os participantes a reler o material didático e estabelecer relações entre a trajetória do herói mitológico e a trajetória da heroína joaninha. Como resultado, 22 participantes recontaram a história seguindo passo a passo a sequência da trajetória do herói mitológico, usando tabela ou tópicos para contemplar na análise a relação entre trajetória e a aventura da joaninha, exemplificado a seguir:

*Relata a história de uma joaninha chamada Tininha que ao sofrer uma queda em um rio descobre de forma dolorosa que perdeu suas pintinhas. Ela passa a quem ler momentos diversos como: Medo (o impacto de descobrir que a sua família não te reconhece devido a uma mudança brusca que ocorreu em você; coragem de sair em busca de soluções para o que está se afastando de*

*seu mundo comum; solidão por estar em mundo novo que não é seu; habilidade para superar os obstáculos do cotidiano; reconhecimento da necessidade de pedir ajuda de aceitar que não pode resolver tudo sozinho; felicidade de sentir o problema resolvido e de poder voltar ao lar. Nessa história é possível observar alguns aspectos do texto “Jornada do Herói Mitológico”:*

*Mundo Comum da Tininha é uma floresta onde ela está perto de um rio em uma árvore.*

- *Chamada à Aventura, ou seja, a perda das pintinhas.*
- *Travessia do Limiar que foram o rio, o mar, a areia da praia.*
- *Testes, ou seja, remar uma folha verde nadar no mar desconhecido, chegar até a areia.*
- *Provação Suprema: falar com o pintor, pedir ajuda, pois senão não poderá voltar ao lar.*
- *Caminho de volta com as novas pintinhas que ganhou do pintor. Foi recebida com uma festa pela amiga e a mãe.*
- *Mudanças? Com certeza não será mais a mesma, todas as aventuras e provações devem ter amadurecido a Tininha e torna-la mais atenciosa e cuidadosa.*

De um universo de 159 participantes, 14 alunos realizaram a análise em conformidade com a solicitação, enquanto 33 alunos recontaram a história conforme seus próprios conhecimentos, não acrescentando o conjunto de informações da trajetória do herói mitológico.

A dificuldade na análise da história solicitada nos faz levantar duas questões:

A primeira, o não domínio dos três níveis da habilidade de análise, quais sejam: 1. Desdobramento do material em suas partes constitutivas; 2. Explicação das relações entre os elementos para determinar suas conexões e interações; e 3. A reconhecimento dos princípios de organização, a configuração e a estrutura que unificam a comunicação total (BLOOM, 1983).

A segunda, a ausência do hábito de ouvir e ler narrativas.

Interessam-nos nesse aspecto os estudos de Benjamin (2012), que em 1936, ao introduzir a teoria do fim da narração na modernidade, no ensaio

“Considerações sobre a obra de Nicolai Leskov”, já constatava que a arte da narrativa estava se rareando e que a difusão da informação tinha uma participação decisiva nesse declínio.

A cada manhã recebemos notícias de todo o mundo. E, no entanto, somos pobres em histórias surpreendentes. A razão para tal é que todos os fatos já nos chegam impregnados de explicações. Em outras palavras: quase nada do que acontece é favorável à narrativa, e quase tudo beneficia a informação. Metade da arte narrativa está em, ao comunicar uma história, evitar explicações (BENJAMIN, 2012, p. 219).

Dando sequência ao pressuposto de Benjamin no que concerne à informação e a narração, o autor diferencia esta daquela. Informação tem valor somente no instante fugaz em que é nova e que se explica nela mesma. A narrativa, pelo contrário, não se esgota “jamais”, conserva suas forças e depois de muito tempo ainda apresenta possibilidade de se desdobrar. Outro aspecto exposto por Benjamin (2012) é a transformação das narrativas no percurso do tempo. No passado, quando se fiava e tecia, ouviam-se histórias. E quanto mais o artesão se perdia em seu ritmo de trabalho e escutava história, mais adquiria espontaneamente o dom narrativo.

Esse pensamento nos remete ao que não foi dito no fórum de discussão, uma ausência, revelando assim uma face da realidade social atual. No total de 250 intervenções no fórum de discussão, não existiu nenhuma postagem dos participantes da pesquisa mencionando narrativas orais de seus antepassados ou de livros infantis que tenham marcado suas infâncias. Isto nem mesmo quando um participante sugeriu atividades de resgate que desenvolveria na escola:

*Miniprojeto: Cantinho do baú da vovó. Objetivo: Resgatar as histórias infantis e identificar características físicas e emocionais para posterior recriação em forma diversificada da leitura e escrita, encenação e debates... realização da leitura e da escrita contada pelo aluno, revisando com a turma a correção de palavras. Encenação do conto, pinturas e oralidade dos alunos. Integração de toda a turma no processo ensino aprendizagem e trabalhos cênicos. Resultado esperado: Participação integral dos alunos. Construir com a turma as regras de*

*convivência na escola.*

A falta de ressonância, de novos agenciamentos, apresenta-se talvez como sintoma. As reminiscências<sup>13</sup> se apresentariam, caso existisse materialidade. Onde se escondem os narradores e ouvintes dos contos de fadas? Onde se escondem as lendas amazônicas no imaginário dos alunos? Onde se escondem as histórias de bichos visagentos? Em que rios mergulharam os Botos? Em que furos esconderam-se as Cobras Grandes?

Benjamin (2012, p. 232) revela-nos que o primeiro conselheiro das crianças continua sendo o narrador de conto de fadas, “porque foi o primeiro da humanidade, e sobrevive, secretamente, na narrativa”.

Na Amazônia, as gerações mais antigas tinham nas lendas, contos e encantarias<sup>14</sup>, transmitidos oralmente de geração para geração, a base do imaginário. As novas gerações, especialmente as que habitam as sedes dos municípios com maior densidade demográfica, não estão vivenciando com seus antepassados as narrativas do rico imaginário que povoam a mente dos homens que moram às margens dos rios. Dizemo-lo vivenciar porque a tríade relação: narrador, matéria (a vida, o ambiente) e o ouvinte, precisa acontecer. Há três décadas, quando o meio de comunicação televisão espalhou-se pela Amazônia, novos narradores foram conquistando as mentes dos amazonenses. Hoje, talvez estejamos constatando as consequências dos efeitos da máquina de produção de subjetividade capitalística, que produz indivíduos normalizados, serializados, homogeneizados.

---

<sup>13</sup>Para Deleuze a reminiscência é um mecanismo associativo. “Por um lado, semelhanças entre uma sensação presente e uma sensação passada; por outro, contiguidades da sensação passada com um conjunto que vivíamos então, e que ressuscita sob a ação da sensação presente”. (DELEUZE, 1987).

<sup>14</sup>Refere-se a histórias de seres encantados. Há multiplicidades de crenças a respeito dos encantados, variando entre criaturas que vêm de um reino paradisíaco subaquático, podendo se referir a seres espirituais, tais como os antepassados, até mesmo a cobras encantadas, botos etc. (WIKIPEDIA).

## 3.2 Processos Narrativos e a Produção de Subjetividade

### 3.2.1 Processos de singularização

Além da análise da história “A joaninha que perdeu as pintinhas”, foi solicitado no fórum de discussão a indicação de atividades que a história suscitaria. Neste aspecto são evidenciados linhas de fuga, “brechas”, possíveis vias de acesso a transformações, uma saída para se contrapor à produção de subjetividade dominante. Foi possível estabelecer três categorias para a análise dessas linhas: a cognitiva, a afetiva e a psicomotora.

Na categoria cognitiva manifestaram-se blocos de procedimentos que colocaram como referência a própria história da joaninha que perdeu as pintinhas. Exemplo:

*Recriar a história da joaninha utilizando-se de problemas ambientais da atualidade como, por exemplo, as grandes cheias e secas, o assoreamento e a poluição dos rios, o desmatamento e as queimadas que influenciam na preservação das espécies. Serão apresentados na forma de teatro ou história em quadrinho.*

*Outra atividade poderia ser recriar a história da joaninha ressaltando os problemas ambientais regionais como os que ocorrem na floresta amazônica: O desmatamento e a poluição dos rios, por exemplo, sendo apresentados através de uma peça teatral ou história em quadrinhos.*

*Analizando a história da Joaninha Tininha podemos fazer um link da história com a realidade vivida por nossos alunos ou mesmo por nós, uma vez que a vida é uma caixa de surpresas e sempre nos deparamos com situações adversas como a rejeição, a discriminação, o abandono, e outras barreiras que podem surgir ao longo do caminho.*

*Como eu também trabalho com 6 anos, a história da joaninha seria perfeita para trabalhar as questões ambientais, medos, superação e socialização, transformaria a trajetória da joaninha em um jogo da trilha, onde cada parada trabalharia as questões colocadas acima.*

*Li com meus alunos várias vezes e juntos buscamos planejar as atividades que vamos desenvolver no decorrer da semana como uma dramatização da história, onde temos como objetivo a socialização dos atores*

*sociais, como também trabalhar a dicção e entonação da voz; pensamos em desenvolver atividades de desenhos, ou seja, fazer uma releitura evidenciando a fauna e a flora que existem na nossa cidade, o objetivo é a conscientização e preservação ambiental. Caso haja disponibilidade e tempo, confeccionar lixeiros com os personagens para colocar em alguns lugares estratégicos da escola, o objetivo é despertar o interesse em conservar o ambiente escolar, também pensei em fazer um concurso de música com o tema da historinha, cujo objetivo é descobrir novos talentos e aguçar a comunicação verbal entre a comunidade escolar.*

*Assim como a Tininha, nossa heroína, e o que retrata o texto da Jornada Herói Mitológico, devemos enfrentar as aprovações (chamado da aventura e travessia do primeiro limiar) no caminho, ganhar experiências como novas pessoas (Testes, aliados e inimigos) e compartilha-la para melhorar o mundo (Caminho de volta) onde vivemos.*

*Em relação ao meio ambiente podemos ver essa história com outros olhos. Podemos dizer que a Joanhinha é o ser humano que enfrentou a mudança e perdeu parte de si, pode-se associar a perda das pintinhas com as perdas de terra e espaço natural, que a cada dia vem sendo cada vez mais comum. E o ser humano sentindo falta do que sempre foi seu, está em uma jornada de preservação, para encontrar-se com a natureza que é parte do seu princípio. Podemos ver o artista como a educação ambiental que busca pintar, modelar, recriar a natureza, devolvendo ao homem sua verdadeira forma, suas raízes, sua forma primitiva.*

*Como sugestões de atividades, acredito que seria interessante abordar com os alunos antes de qualquer coisa, o espaço onde acontece a história, focando a situação em que se encontra o ambiente, afinal considero de suma importância abordar a parte ilustrativa do livro, favorecendo a imaginação das crianças e ampliação dos conhecimentos. É importante que se faça um paralelo do ambiente da história com o ambiente em que vivemos como a escola e a comunidade.*

*Proponho uma atividade de pesquisa para os alunos, com o tema resíduos sólidos e rios e igarapés, pedindo que eles produzam uma história com personagens antagonistas (bem e mal), mostrando a degradação dos rios com*

*descarte inadequado de resíduos sólidos, e como seriam as ações de preservação, conservação e proteção. Após a história elaborada, levá-los a conhecer os rios e igarapés que sofrem com o acúmulo de resíduos, e em outro momento, leva-los em um igarapé preservado, com as águas limpas e livres de qualquer poluição, em seguida provocar um diálogo com eles para que expressem suas opiniões sobre consequências da poluição e atitudes de preservação e revitalização do ambiente.*

Na categoria afetividade apenas duas colocações foram expressas, a primeira posição foi um desdobramento de uma intervenção anterior e a segunda uma observação sobre essa primeira posição.

*Você pontuou uma série de atividades para ser trabalhada a partir dessa história e tenho certeza que vai contribuir muito no processo cognitivo dos nossos alunos. Eu acrescentaria os aspectos afetivos e emocionais, hoje quando fui trabalhar ouvi uma intervenção de uma psicóloga ressaltando que nós educadores e mães trabalhamos muito pouco os aspectos emocionais dos nossos alunos e filhos (a raiva, o medo, a insegurança, a incerteza, a tristeza). Queremos que a vida se resuma a felicidade, porém os outros aspectos são importantes e precisamos vivencia-los para amadurecer e entender que a vida não é feita só de alegria. E a nossa querida Joanhinha viveu tudo isso nessa aventura e eu como boa pisciana não poderia deixar de pensar no turbilhão de emoções que nossa heroína viveu.*

*Achei interessante você ter explorado a questão psicológica, nossa prática não pode mais se ater a passar conteúdos, precisamos formar nossos alunos cada vez mais para superar os desafios da vida.*

Na categoria psicomotor, assim como o afetivo, houve apenas duas sugestões de atividade.

*Os estudantes serão envolvidos na produção de uma atividade (excursão, visita de campo) que possam explicar o domínio, ou não, sobre a temática.*

*A ideia é fazer nossos estudantes terem uma visão crítica da realidade conduzindo-o a uma transformação dessa realidade por meio uma visão socioambiental com fez exatamente a Joanhinha: transformou sua realidade antes sem motivação e alheia às coisas do seu entorno.*

*Ação: Problema ambiental (água, terra, ar, fogo).*

1. *Identificar um problema ambiental na escola ou no seu entorno com os alunos;*
2. *Discutir e elaborar um plano de ação-reflexão e ação quanto ao problema; identificado de forma coletiva;*
3. *Registrar o antes e depois toda ação realizada;*
4. *Realizar um relatório com os resultados com os pontos positivos e negativos;*
5. *Apresentar para a comunidade escolar os resultados e avaliar todo o processo buscando transformar ou minimizar o problema.*

As vozes expressas dos participantes do fórum de discussão foram selecionadas tendo como parâmetros a similaridade. Em primeiro lugar foram retiradas do AVEA todas as falas dos cursistas. Posteriormente, ao se debruçar sobre o material, estabeleceu-se a categorização.

No estabelecimento das relações entre essas categorias já mencionadas, podemos fazer algumas inferências, imbuídos pelos pressupostos de que

A subjetividade é essencialmente social, e assumida e vivida por indivíduos em suas existências particulares. O modo pelo qual os indivíduos vivem essa subjetividade oscila entre dois extremos: uma relação de alienação e opressão, na qual o indivíduo se submete à subjetividade tal como a recebe, ou uma relação de expressão e de criação, na qual o indivíduo se reapropria dos componentes da subjetividade, produzindo um processo que eu chamaria de singularização (GUATARRI; ROLNIK, 2013, p. 42).

Procurou-se identificar, nos relatos postados, as vivências dos participantes no seu exercício profissional de educador da escola formal de ensino fundamental. Problematizando a reapropriação dos componentes da subjetividade que falam os autores, indagamos: há nas atividades movimentos que favoreçam a produção de processos de singularização?

Podemos avaliar que há, nas três categorias, um esboço de produção de singularização. As atividades foram nomeadas pelos alunos de forma

generalizada, sem que fossem consideradas as múltiplas determinações sociais, ambientais e mentais dos fatos apresentados na história.

A narrativa da “joaninha que perdeu as pintinhas”, escolhida por apresentar múltiplas possibilidades de percursos e territorialidades, foi pouco aproveitada pelo coletivo. Os objetivos educacionais traçados, quais sejam, de criação de linhas rizomáticas, com criação de novos sentidos e ideias, foram alcançados de forma parcial.

Podemos inferir que o conceito de interdisciplinaridade ainda não foi compreendido, levando os alunos a continuar pensando na lógica dos saberes disciplinares.

Outro aspecto apreciado foi a não aplicação dos conhecimentos adquiridos nas quatro disciplinas anteriores do curso, conteúdos que atenderam às categorias Conhecimento, Compreensão e Aplicação. Sendo assim, as propostas de atividades se mostraram acanhadas, estimando-se que terão limitada repercussão para construção de modos de subjetivação singular individual e/ou coletiva, capazes de construir um tipo de sociedade com valores que tragam benefícios ao coletivo.

### **3.2.2 Por uma narrativa singular**

Após a participação no fórum de discussão os cursistas executaram como atividade de avaliação a construção (em equipe de quatro pessoas e individualmente), de histórias infantis inéditas, tendo como parâmetro a realidade da cidade ou comunidade do participante. Houve liberdade para uso de personagens da fauna, da flora, objetos, seres humanos e fenômenos da natureza. Estabeleceu-se também que a ilustração da narrativa poderia ser em diversas formas: livro, história em quadrinhos, vídeo, jogo, editor de apresentação ou peça de teatro.

Foram criadas 42 histórias, sendo analisadas nessa pesquisa apenas seis, selecionadas pela pesquisadora segundo os seguintes critérios:

- 1) tema ambiental;
- 2) estrutura contendo trajetória do herói mitológico; e
- 3) e potencialidade para uso pedagógico.

As histórias selecionadas estão na íntegra no Anexo II, III, IV, V, VI e VII.

Nessas seis histórias vamos encontrar elementos importantes no processo de produção de subjetividade. Da mais simples à mais complexa, as histórias produzidas nos revelaram novos agenciamentos para futuras ações do Ateliê Pedagógico. Destacamos abaixo o título e análise das histórias selecionadas, fazendo um paralelo entre a jornada da trajetória do herói em Vogler (2006) e a trajetória do herói das narrativas criadas.

- A tartaruga guta.
- Filho do Ingá.
- Mapinguari, o herói da floresta.
- O Monstro da poeira.
- O sonho de Zezinho.
- Pepeu, o gato do mato que queria ser onça.

A TARTARUGA GUTA	
Jornada de Vogler (2006)	Jornada da Tartaruga Guta
<b>Mundo Comum</b>	Guta nada tranquila no rio, feliz por desfrutar da natureza.
<b>Chamado à aventura</b>	Guta se engasga com um pedaço de isopor. Seus amigos se lançam então à pesquisa, descobrindo que o rio em volta estava completamente poluído: eletrodomésticos, plásticos, isopor, latas e tantos outros materiais boiavam por todo lado.
<b>Aliados</b>	Os animais se reúnem e convocam o gavião-real para investigar de onde vinha aquela sujeira. Em voo rasante pela cidade, descobre que o homem estava provocando a poluição em todos os lugares: nos rios, nas praias, no ar.
<b>Travessia do Primeiro Limiar</b>	O gavião conta sobre a descoberta aos amigos e estes resolvem tomar uma atitude: espalham cartazes por todos os lugares poluídos alertando sobre cuidados com a natureza.
<b>Aliados</b>	Um menino, que avista as placas, toma ciência da situação e resolve convencer os pais para ajudar na transformação dos lugares. Os pais se solidarizam com o filho e resolvem convidar outras pessoas para a missão de transformar os lugares.
<b>Redenção</b>	Os lugares, antes poluídos, voltam a ficar limpos, trazendo alegria para todos da floresta.

Quadro 5 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “A tartaruga guta”.

A história “A Tartaruga guta” expõe como tema a poluição ambiental, escolhido como motor para desenvolver a narrativa. A escolha do tema muitas vezes está relacionada com a visão de mundo do protagonista. No caso dessa história o tema se coloca como motor propulsor da narrativa. Não houve o relato de uma jornada de um personagem central, o protagonismo coube ao coletivo. Este aspecto traz respaldo para que seja trabalhada na sala de aula. Os problemas ambientais não serão resolvidos por um herói. Há que se buscar conexões, alianças para a resolução dos problemas. As crianças, na idade escolar do 1.º ano têm um espírito colaborativo acentuado. A história da tartaruga Guta favorece a criação de inúmeras atividades na sala de aula. Há uma relação estreita entre o mundo dos homens e o mundo dos animais, aspecto importante para desenvolver nas crianças a sensibilidade para um mundo não dualista.

Quanto ao conflito, este foi deslocado do universo interior da personagem, que dá nome à história, para a decisão coletiva. Ele se dá entre continuar com a sujeira no rio ou agir para modificar a situação. Não há, na história, passividade. Todos estão comprometidos com a mudança.

<b>FILHO DO INGÁ</b>	
<b>Jornada de Vogler (2006)</b>	<b>Jornada do Filho-de-Ingá</b>
<b>Mundo Comum</b>	Cara Preta explica a seu filho, Filho-do-Ingá, a origem de seu nome e que em breve será o novo chefe do bando de macaco saumim. A conversa entre pai e filho é interrompida pela notícia de que ali perto um bando de homens (macacos pelados) estava derrubando todas as árvores da margem do rio. Todos aguardaram os acontecimentos a pedido de Cara Preta. Mas pela manhã as máquinas invadiram a área onde estavam, tendo Filho-do-Ingá escapado pela intercessão do amigo mão-de-cobra. Quando foi procurar seus pais descobriu que estes tinham morrido na ação predatória dos homens.
<b>Chamado à aventura</b>	Mesmo com a dor pela perda dos pais, Filho-do-Ingá assumiu a liderança do bando.
<b>Encontro com o mentor</b>	Na jornada para buscar um novo lar, o herói conta com os conselhos de mão-de-cobra, que o ajuda a convencer o bando a partir.
<b>Travessia do Primeiro Limiar</b>	No mundo incerto que agora vivia, nosso herói se sente vaidoso e começa a agir com autoritarismo, exigindo de seus companheiros mais do que poderiam dar.
<b>Testes, aliados e</b>	Por exigir muito de seu bando, o herói tem alguns

<b>inimigos</b>	desentendimentos com seus pares. Cupuí, uma das fêmeas mais velhas, se recusa a continuar a jornada sem antes o bando recuperar as forças. Uma ameaça rondava o bando: macacos pretos da mão amarela foram vistos por perto. Estes, no passado, foram inimigos dos macacos sauím. Filho-do-Ingá impôs uma decisão que levou o bando ao perigo e ele mesmo foi pego por uma correnteza, sendo ferido na cabeça. Quando acordou estava em frente de uma arara Canindé.
<b>Aproximação da caverna oculta</b>	Canindé dá alguns conselhos ao Filho-do-Ingá e entrega uma coroa do rei dos gaviões. Orientou que fizesse uso do objeto quando precisasse. O herói então parte em direção ao seu bando que estava prisioneiro de Caiuá, chefe dos macacos pretos das mãos amarelas.
<b>Provação Suprema</b>	Ao encontrar o bando de macacos pretos de mãos amarelas, Filho-do-Ingá desafia o chefe Caiuá para uma luta. Quem vencer será o chefe dos dois bandos. Filho-do-Ingá é duas vezes menor que Caiuá. Não tem a menor chance de vencer a luta. Mas ele usa o presente de Canindé. Ao erguer a pena de gavião em direção a Caiuá um sopro intenso vindo do amuleto lança Caiuá para longe. Este foge desesperado.
<b>Recompensa</b>	Filho-do-Ingá vence o embate, consegue juntar o bando e encontra o novo lar.

Quadro 6 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “Filho-do-Ingá”.

Na história “Filho-do-Ingá”, a mais complexa de todas as histórias criadas, é possível destacar que a construção de seu desenho narrativo assemelha-se a um hipertexto. Há um fio condutor que vai fazendo agenciamentos a cada ação do personagem central. A autora construiu linhas de fuga, pontos de referência, novos desejos, avanços e recuos do herói. Este foi construído com um grande grau de complexidade, fugindo do maniqueísmo do bem e do mal e do herói plano, sem nuances de personalidade. Filho-do-Ingá é rugoso, com conflitos, falhas, mas também com acertos, com muitos pontos positivos.

Quanto à estrutura narrativa, a utilização de mais estágios da jornada mitológica de Vogler (2006) enriqueceu o enredo, demonstrando domínio do modelo apresentado no Ateliê pedagógico.

A partir dessa história o professor tem muitas opções para criar atividades, tanto no aspecto psicológico quanto no aspecto ambiental.

<b>MAPINGUARI, O HERÓI DA FLORESTA</b>	
<b>Jornada de Vogler (2006)</b>	<b>Jornada de Mapinguari</b>
<b>Mundo Comum</b>	Mapinguari e seu amigo Curupira levam uma vida comum na floresta, cada um com seus poderes especiais.
<b>Chamado à aventura</b>	Mapinguari, ao observar as qualidades físicas de Curupira com as suas, foi acometido do sentimento de inveja e se lança a um mundo especial, movido pelo novo sentimento.
<b>Travessia do Primeiro Limiar</b>	No novo mundo, movido pela inveja, Mapinguari deixa de ajudar Curupira na defesa da floresta.
<b>Encontro com o mentor</b>	Curupira, percebendo o que se passava com o amigo, chama-o para uma conversa, argumentando que as diferenças dos dois os tornavam únicos.
<b>Aproximação da Caverna Oculta</b>	Há uma passagem de tempo. Mapinguari se depara com uma nova realidade: os lenhadores estão destruindo a floresta e capturam seu amigo Curupira. De posse do sentimento de solidariedade e de compromisso com a natureza resolve partir para salvar a todos.
<b>Provação Suprema</b>	Depois de uma longa batalha com os lenhadores, Mapinguari derrota o bando e se aproxima para salvar Curupira. Neste momento Mapinguari é atacado traiçoeiramente pelo chefe do bando e morre.
<b>Ressurreição</b>	Curupira, ao se libertar do cativeiro, vai ao encontro do amigo Mapinguari e se desespera. Chora copiosamente comovendo a todos os animais da floresta. Estes imploram então à mãe natureza que devolva a vida de Mapinguari. O pedido é atendido e Mapinguari ressuscita.
<b>Retorno</b>	Mãe natureza fala então para os heróis que todos que nascem dela são criaturas especiais. Diz especialmente a Mapinguari que a missão dele está apenas começando e que há muitas florestas a serem salvas por ele.

Quadro 7 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “Mapinguari o herói da floresta”.

A história do Mapinguari traz um aspecto criativo singular, a inveja de herói. A partir desse conflito os autores desenvolveram vários subtemas: a ação predatória de madeireiros, o respeito pela mãe natureza e a amizade. A subjetividade está subjacente ao conflito. Os erros são passíveis de serem corrigidos, a inveja pode ser sentida até mesmo por heróis. O que está em jogo na história é a transformação do sujeito que sente inveja. Este sentimento foi suplantado pelo amor que Mapinguari sentia pela natureza e seu comprometimento com sua missão de protegê-la. Quando a floresta ficou em

perigo ele esqueceu de si e se lançou na aventura de salvar seu amigo Curupira e a natureza. Como recompensa, teve a chance de viver novamente, graças a benevolência da mãe natureza.

O MONSTRO DA POEIRA	
Jornada de Vogler (2006)	Jornada de Eric
<b>Mundo Comum</b>	Eric é um garoto que leva a vida não convencional: não gostava de tomar banho, chutava a lixeira, não arrumava o quarto, não cuidava do meio ambiente.
<b>Chamado à aventura</b>	Numa noite Eric ficou só em casa. De repente, do canto de seu sujo quarto, escutou um chamado estranho. Era uma bola de poeira, com boca e olhos enormes. Nesta chamada o monstro da poeira convidou Eric para o mundo especial da sujeira.
<b>Travessia do Primeiro Limiar</b>	Eric se recusa a ir para o mundo da sujeira, pega uma vassoura e trava uma luta com o monstro. Nesse combate Eric sai vencedor.
<b>Encontro com o mentor</b>	Eric dialoga consigo mesmo e percebe que não leva uma vida correta. Não é mais possível continuar com aquele comportamento de viver na sujeira.
<b>Ressureição</b>	Eric decide arrumar seu quarto, tomar banho, trocar a roupa suja, trocar os lençóis e juntar o lixo espalhado na casa.
<b>Retorno</b>	Eric contou o que aconteceu aos pais e prometeu que a partir daquele dia seria um menino que cuidaria do seu meio ambiente.

Quadro 8 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “O monstro da poeira”.

A narrativa do monstro da poeira apresenta o conflito de Eric de forma clara: permanece com os antigos hábitos e vai viver no mundo da sujeira ou muda de atitude e entra no mundo da limpeza. A trajetória do herói teve início a partir desse conflito. A decisão precisava ser rápida e Eric foi tomado pelo impacto do perigo. Talvez esse seja o ponto central para uso da história na sala de aula: os perigos que a poluição oferece. Nesse caso não apenas ao indivíduo como à coletividade. A felicidade de Eric, antes pessoal, torna-se também a alegria dos pais. Assim é no ambiente, o praticante da ação tem satisfação pessoal e a compartilha com a sociedade. A história de Eric apresenta apenas um aspecto que precisa ser corrigida. Há declaração de valores que não são recomendados para se dizer a uma criança. Chamá-la de bagunceira, suja e desarrumada reforçam atitudes que contribuem para

depreciar a imagem da criança. O importante é mostra-la tendo um comportamento não adequado e depois a sua transformação no final da história.

<b>O SONHO DE ZEZINHO</b>	
<b>Jornada de Vogler (2006)</b>	Jornada do Zezinho
<b>Mundo Comum</b>	Zezinho vivia se divertindo com suas travessuras: desenhava nas paredes da sala, jogava o lixo no chão e arranca os galhos das plantas.
<b>Chamado à aventura</b>	Um dia passou por um vaso e arrancou um pedaço de planta. Ouviu então gritos de dor. Era a planta que gritava. Zezinho se espantou e então travou um diálogo com a planta. Esta explicou que era um ser vivo e que também podia sentir dor. Detalhou ao menino que era parecida com os humanos: nasce, cresce, reproduz e morre.
<b>Travessia do Primeiro Limiar</b>	Zezinho se dispõe a ouvir os conselhos da planta, que comparou a vida dos vegetais com os humanos. Que todos devem ser tratados com carinho e amor.
<b>Ressureição</b>	Zezinho foi acordado por sua mãe. A experiência tinha sido vivida em sonho. Mesmo assim Zezinho ficou bastante impressionado.
<b>Retorno</b>	Após reflexões, Zezinho decidiu que mudaria seu comportamento. Cuidaria do meio ambiente com carinho e amor.

Quadro 9 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “O sonho de Zezinho”.

A história de Zezinho se assemelha à história de Eric. O herói peralta se transforma a partir de um diálogo com a planta que tinha acabado de arrancar os galhos. O tema da narrativa traz a questão do colocar-se no lugar do outro. Quando pintava as paredes, chutava as lixeiras e arrancava os galhos das plantas, Zezinho não tinha consciência das suas atitudes. Foi preciso passar pelo susto de ver uma planta falar que estava sofrendo e o que ele faria se tivesse um braço arrancado, para que refletisse sobre seus atos. O importe aqui é o processo de transformação, apresentando as crianças como seres que tomam atitudes em decorrência de fatos e argumentos e não pela imposição de regras.

<b>PEPEU, O GATO DO MATO QUE QUERIA SER ONÇA</b>	
<b>Jornada de Vogler (2006)</b>	<b>Jornada do Gato que queria ser onça</b>
<b>Mundo Comum</b>	Pepeu era um gato do mato que queria ser onça. Comportava-se como tal e vivia pregando peça nos outros animais. Ele se vangloriava de que gato tem sete vidas e que por isso não se importava em arriscá-las. Treinava urros, mas saíam apenas miados.
<b>Travessia do Primeiro Limiar</b>	Um dia, ao subir numa árvore para assustar uma araponga, pisou num galho fraco e despencou no chão. Desmaiou e acordou pensando que tinha perdido uma vida.
	Pepeu continuou aprontando: um dia, ao tentar assustar uma capivara não se deu conta que ficou sobre um formigueiro de tucandeiras. Levou tanta ferrada que ficou dias entre a vida e a morte. Acreditou então que tinha perdido mais uma vida.
<b>Testes, aliados e inimigos</b>	Acordou da convalescência com fome e resolveu furtar comida em uma aldeia de índios. Na hora em que pegou um pedaço de carne foi gravemente ferido por uma flecha. Conseguiu escapar fugindo pra floresta, contando com a ajuda de seu amigo gato maracajá Sansão. Depois de se recuperar e de acreditar que tinha perdido mais uma vida, Pepeu não mudava de atitude, continuava suas peripécias. Tentou então atacar uma dupla de porco-espinho e foi gravemente espetado. Ficou tão desesperado que foi correndo para o rio, onde um jacaré quase o engoliu. Pepeu acreditou então que naquele dia tinha perdido duas vidas.
<b>Ressurreição</b>	Um dia, ao participar de uma festa pelo nascimento de filhotes de tatu bola, resolveu fazer graça assustando as crianças com um urro. Soltou então um urro tão forte que assustou as crianças e uma onça que passava no local. O animal se aproximou e quando os bichos da festa avistaram-na saíram em disparada. Acreditando que era por causa de seu urro, Pepeu ficou no local. Foi então que a onça pulou em cima dele e perguntou quem tinha urrado daquele jeito. Pepeu assumiu a autoria e então recebeu o veredito. Teria que urrar novamente. Se não conseguisse seria devorado pela onça. Pepeu não conseguia nem gemer e quando ia ser devorado pela onça foi salvo por um grito estrondoso vindo da floresta. Todos se assustaram e Pepeu escapou das garras do algoz. O grito era de Curupira, avisando que caçadores estavam na área.
<b>Retorno</b>	Pepeu avaliou então quanto tempo gastou de sua vida com aquelas atitudes. Acreditou então que tinha apenas uma vida e que a viveria como gato.

Quadro 10 – Comparação esquemática da trajetória do herói de Vogler (2006) e o herói da história “Pepeu, o gato que queria ser onça”

A trajetória do gato do mato que queria ser onça traz como tema o problema da identidade. O gato do mato não se conformava com a sua condição e queria ser uma onça. Apresentava como característica de personalidade a gaiatice. Vivia fazendo brincadeiras exageradas com todos que encontrava pela frente. A cada graça que aprontava se metia em encrenca e colocava sua vida em risco. Até que uma onça quase acaba com sua vida, valendo como susto supremo capaz de fazê-lo refletir e mudar sua forma de viver. A história suscita vários agenciamentos, podendo ser utilizada na sala de aula com atividades sobre identidade, cultura, respeito ao outro e a função do Curupira, protetor da floresta.

**CAPÍTULO IV**  
**A RESSURREIÇÃO**

## A RESSURREIÇÃO

### 4.1 Um novo processo de singularização pelo uso pedagógico do desenho animado

O desenho de animação<sup>15</sup> nos remete a um processo de “narração desenhada”<sup>16</sup>. Assim justifica-se o Ateliê Pedagógico desta pesquisa ter se debruçado no caminhar narrativo.

Tendo em vista que a narrativa está presente na vida do ser humano desde os primeiros anos de vida, quando a criança tem acesso aos contos de fadas, canções, fábulas, lendas e posteriormente a programação da televisão e o computador com seus jogos, é fundamental para a intencionalidade pedagógica o domínio dessas narrativas.

Definido como “ação não real”, pela Associação Internacional de Filmes de Animação (ASIFA), o filme de animação nos últimos anos tem conquistado o público adulto, deixando para trás a expressão: “desenho é coisa de criança”. Esse sucesso se deve ao fato dos desenhos terem como uma de suas principais características a linguagem lúdica, convidando o espectador para uma espécie de jogo. Os filmes de animação estão além de um produto apenas de entretenimento midiático, eles carregam discursos, seja por meio dos personagens ou de suas aventuras que podem ser traduzidas em jogos e brincadeiras.

Na nossa realidade midiática, não há como separar o desenho que passa na TV dos games eletrônicos e dos jogos disponíveis no mercado. Em uma linguagem totalmente multimídia, a criança hoje assiste ao desenho e brinca com ele, jogando um game ou manipulando os bonecos de seus personagens [...] pode observar que há crianças que brincam enquanto assistem aos desenhos. Para eles, a ação de assistir TV envolve muito mais jogo, brincadeira, ação e movimento do que uma atitude tradicional de telespectador diante da telinha (SALGADO, 2013).

---

<sup>15</sup> O desenho de animação refere-se ao gênero exibido nas salas de cinema e o desenho animado ao subgênero, exibido em forma de série na televisão.

<sup>16</sup> Expressão usada por Marie-Thérèse Poncet na obra *Desenho Animado* (s.d., p.22).

Com relação a existência de dimensões educativas no desenho animado, a autora cita que eles trazem uma visão do que é ser criança no mundo em que vivemos e de como o adulto vê a criança, a brincadeira e o jogo infantil. No entanto, essas visões não são definitivas. Ganham vida no momento em que a criança as interpreta à sua maneira e, com elas e a partir delas, constitui seus valores e formas de se inserir na vida social. Para Leitão,

uma possível definição da animação-arte para crianças poderá delinear-se do seguinte modo: todo o filme animado que permita a transformação mágica e a subversão do contexto sociocultural particular da criança, é de uma forma para ela significativa (2008, p. 110).

Essa “subversão” expressa por Leitão nos remete à posição de Guattari e Rolnik (2013) quando cobram dos profissionais, cujo ofício se interessa pelo discurso do outro, uma tomada de decisão: ou fazem o jogo da reprodução de modelos que impossibilitem criar saídas para os processos de singularização, ou trabalhem para o desempenho desses processos, colocando para funcionar novos agenciamentos.

Possibilitando a subversão dos valores vigentes, perguntamos: qual desenho brasileiro apresenta características singulares para dar conta dessa tarefa?

#### **4.1.1 Série Peixonauta, no campo do possível na educação ambiental**

A pesquisa sugere que o desenho brasileiro Peixonauta se adequa ao propósito da investigação, configurando-se como expressivo e possuidor de todos os elementos para uso na sala de aula como ferramenta de Educação Ambiental.

Criado em 2009 pelos brasileiros Kiko Mistrorigo e Célia Catunda, o desenho animado Peixonauta aborda temas ligados à ecologia e à sustentabilidade, aliando entretenimento a conteúdo educativo. A série (52 programas na 1.<sup>a</sup> temporada e 52 programas na 2.<sup>a</sup> temporada, com duração de 12 minutos cada episódio), coproduzida pela TV PinGuim com o *Discovery*

*Kids*, é exibida em outros oitenta países. De acordo com o site da série, os criadores declaram trabalhar na série a interatividade, preservação dos recursos naturais do planeta, estímulo à curiosidade e à investigação, preocupação com o bem comum, aceitação das diferenças, trabalho em equipe, criatividade e musicalidade.

Ainda em conformidade com os autores, segue a sinopse e descrição dos personagens: Peixonauta é um agente secreto que vive as mais incríveis aventuras com seus melhores amigos Marina e Zico. No Parque das Árvores Felizes, eles exploram os mistérios do mundo, dentro e fora d'água. Por meio das músicas, originalmente compostas pela Palavra Cantada, as crianças interagem com os personagens, repetindo as sequências rítmicas de palmas e pés, e assim, abrem um mecanismo secreto que revela as pistas para os mistérios serem desvendados.

### Personagens



**Peixonauta** trabalha para a O.S.T.R.A. (Organização Secreta para Total Recuperação Ambiental). Com sua roupa *Bublex*, pode sair da água para explorar o mundo em terra firme.



**Marina** tem oito anos. É a melhor amiga do Peixonauta e está sempre presente em suas missões. Ela é uma especialista em animais e é muito inteligente e curiosa sobre o mundo a seu redor. Ela é a conexão com os espectadores, e se há alguma pergunta ou pista para ser entendida, Marina olha para a câmera pedindo ajuda das crianças.



**Zico** é um macaco pré-adolescente que não sabe se deve agir como criança ou como adulto. É um grande parceiro nas missões, principalmente quando tem bananas na jogada. É um parceiro importante nas missões com Peixonauta e Marina. E as suas hipóteses para desvendar as pistas da POP (bola que dita ritmo para a criança imitar) são as mais mirabolantes da turma.



**Pedro** e **Juca** muitas vezes estão por trás dos mistérios a serem desvendados. Os gêmeos não são mal-intencionados, eles querem apenas se divertir! Juca é o mais extrovertido, o mais falante dos dois, e sempre convence seu irmão mais novo (dois minutos mais novo) a juntar-se a ele em suas peripécias. Pedro é o “cérebro”, aquele que esquematiza todos os planos para as próximas grandes travessuras.



**Dr. Jardim** é o veterinário do parque. Ele é tão bom no que faz, que pode até fazer a dor de barriga de uma cobra desaparecer. Dr. Jardim adora levar seus netos, Marina e os gêmeos Juca e Pedro, para dar umas voltas, mas às vezes ele é chamado para alguma emergência. Da mesma forma que o Peixonauta procura Chumbo Feliz para buscar conselhos, Marina procura o avô. Ele compartilha com ela o mesmo amor pelo meio-ambiente, e fará tudo o que estiver a seu alcance para protegê-lo.



**Chumbo Feliz** é um peixe sábio que já está por aí há muito tempo. Na verdade, ninguém sabe bem a sua idade, mas ele sabe tudo que tem pra se saber desde os primórdios do Parque das Árvores Felizes. Ele vive no fundo da baía, um lugar agradável e tranquilo, justamente como ele gosta. Conselheiro da O.S.T.R.A., Chumbo Feliz responde às perguntas com charadas, tornando o processo um pouquinho confuso para os nossos heróis. Mas com o bom senso de Marina e a infinita imaginação do Peixonauta, eles sempre acabam desvendando a misteriosa dica de Chumbo Feliz e usam a resposta para guiá-los para a direção certa.



**Rosa** é uma peixinha cor-de-rosa tão linda que faz até um cação uivar. Rosa conhece cada canto da baía e pode indicar para o Peixonauta onde estão as melhores peças para seus inventos. Rosa é uma eficiente agente da O.S.T.R.A. e está sempre pronta a ajudar nas missões, especialmente quando o caso exige uma investigação subaquática.

#### **4.1.1.1 Descortinando o episódio *O caso da água que fugiu***

O episódio, “o caso da água que fugiu”, postado no AVEA com o intuito de ilustrar a trajetória do herói mitológico, traz implícita na narrativa a trajetória do herói mitológico, possibilitando a utilização da série na sala de aula para auxiliar o professor na Educação Ambiental.

A abertura padrão convida as crianças para mais uma aventura,  
*Peixonauta, Marina e Zico*  
*Juntos com tantos amigos*  
*Êêô, hoje tem mais uma aventura*  
*Êêô, hoje tem mais uma missão*  
*Ou será um mistério*  
*Vem a POP indicar*  
*Pra entender o mistério*  
*Todo mundo vai dançar*  
*Peixonauta, bate palma*  
*Os amigos batem o pé*  
*Nós queremos uma pista*  
*A POP diz qual é*  
 Título: O caso da água que fugiu  
 Criação e direção: Celia Catunda e Kiko Mistrorigo  
 Roteiro: Marcela Catunda

As primeiras cenas ilustram ações dos personagens desperdiçando água: pássaros tomando banho no chafariz, elefante tomando banho no rio, Pedro e Juca lavando suas bicicletas, cada um com uma mangueira, brincando de esguichar água um no outro, Marina escovando os dentes com a torneira aberta, Dr. Jardim lavando o carro com mangueira jorrando água, crianças no parque brincando de colocar água dentro de balões, Zico lavando o cacho de banana com mangueira jorrando água, tudo sendo mostrando em plano geral e depois a sequência em detalhe. Em seguida, na mesma sequência, os personagens são surpreendidos com a falta d'água.

Chateados pela ausência da água nas torneiras e o rebaixamento do nível da água no lago do sossego, Peixonauta e sua turma se lançam na investigação do que aconteceu. A POP dá duas pistas para a descoberta do problema: um conta-gotas e um balde com vários furos. Marina, referindo-se ao conta-gotas, tem um *insight* e sugere que investiguem todas as torneiras do parque para saber se estavam com vazamento. Após a investigação, não constataram nenhum vazamento. Voltaram a analisar as pistas e associaram o

balde com furos a vazamento na caixa d'água do parque. Lançam-se à investigação e mais uma vez não se confirma a suspeita.

A tensão aumenta com a constatação de que o nível do lago continuava baixando. Encontram então o Dr. Jardim, preocupado com o problema e verificando no marcador do hidrômetro do parque que o consumo de água estava altíssimo. Todos estavam preocupados e buscando respostas.

Peixonauta vai então ao laboratório no fundo do mar e constrói um aparelho detector de vazamento. Ao fazer o teste, junto com Marina e Zico, descobrem que há indicação de alto consumo em toda a extensão do Parque. Nossos “investigadores” chegaram à conclusão de que a causa do problema era o desperdício de água. Todos os habitantes do parque estavam usando de forma inadequada o precioso líquido do parque.

Nesta fase da história foi explicitado o sentido da pista: o balde furado era para “falar da água que desperdiçamos” e “a conta gotas é para a gente saber controlar a água que gasta, aprendendo a dar importância a cada gota”. Zico então faz uma indagação: porque as pessoas desperdiçaram a água? Peixonauta responde que era porque elas não sabiam que a água podia acabar. Marina conclui dizendo que se elas soubessem não desperdiçariam. Zico volta a perguntar: e quem vai falar pra elas que a água pode acabar? Alguém tem que falar! Marina então tem a ideia de recorrer a Pedro e Juca, que criam uma encenação da situação de desperdício e sua consequência em forma de pantomima (teatro gestual), apresentando-se para as crianças do parque.

Na sequência seguinte é visualizada a mesma sequência do início da história, substituindo-se a ação de desperdício para o de ação de uso adequado da água com a voz de Zico em *off*, reforçando a lição de que todos precisam ser cuidadosos e não desperdiçar água. Peixonauta e sua turma, na sequência final do desenho, voltam a usufruir dos benefícios do parque. Segue-se então o final padrão da série: a bola POP surge no ar emitindo um som ritmado para os personagens Marina e Zico imitarem com sons de palmas e batidas de pés.

Analisando a narrativa desse episódio podemos apreciar a *trajetória do herói mitológico* em sua estrutura narrativa.

#### 4.1.1.2 O Mundo Comum

No início da história os personagens Peixonauta, Marina, Zico, Pedro, Juca, Dr. Jardim e as crianças do parque vivem o seu cotidiano em profunda abundância de água, divertindo-se, sem se preocupar com o futuro.

Este primeiro estágio da narrativa – o Mundo Comum, Vogler (2006) - esclarecemos que é importante mostrá-lo para que no futuro, quando o herói adentrar o mundo especial, possamos estabelecer comparação. Ele também sublinha que é no Mundo Comum que estão as sementes do desafio que o herói vai se deparar. Na história em análise as atitudes dos personagens já dão indícios de que haverá consequências futuras.

Pode-se estimar que o professor, ao se apropriar desses conhecimentos, tenha em mãos inúmeras alternativas para iniciar o seu plano didático-pedagógico. Talvez aqui tenha início também a atenção para estabelecer os primeiros contatos da criança com as múltiplas determinações coletivas, não só econômicas, sociais e tecnológicas, mas afetivas e psicomotoras.

Peixonauta e sua turma, na repetição de práticas aparentemente “inocentes”, revelam que estão inseridos no mundo da serialização, da repetição automática, sem o domínio de suas próprias ações e das relações dessas ações com o outro. É possível criar ações pedagógicas que evidenciem status.

Outro aspecto destacado por Vogler (2006) ainda no Mundo Comum é a apresentação do herói, criando empatia, identificação deste com o público. No caso do desenho animado Peixonauta, por ser uma série, o público infantil já conhece suas qualidades, desejos e valores. O herói Peixonauta, por ser agente secreto da O.S.T.R.A, traz em si o valor pelo bem-estar das espécies e do planeta. Na sua vivência entre dois mundos, o aquático e o terrestre, ele se relaciona de forma binária com os humanos e com a natureza, buscando sempre resolver problemas em companhia de seus amigos.

Mas os heróis também apresentam incompletudes, feridas, falhas. Vogler (2006) esclarece que o roteirista tem a opção de humaniza-lo, criando assim mais empatia com o público.

Todo herói bem construído e redondo tem em si um vestígio dessa falha trágica, alguma fraqueza ou defeito que o faz ser completamente humano e real. Os heróis perfeitos e imaculados não são muito interessantes, é difícil se relacionar com eles. Mesmo o Super-Homem tem pontos fracos que o humanizam e o tornam simpático; sua vulnerabilidade à kriptonita, a incapacidade de enxergar através do chumbo e a identidade secreta, sempre a ponto de ser revelada (VOGLER, 2006, p. 101).

O herói Peixonauta tem uma incompletude: para se deslocar fora d'água precisa usar um dispositivo, uma espécie de capacete, que o isola do meio ambiente. Isto o expõe a riscos, pois precisa ser constantemente abastecido por oxigênio. Muitas vezes, em plena investigação, Peixonauta tem que correr para seu laboratório, no mar, para o abastecimento. Infere-se que sua incompletude também se estenda ao aspecto existencial. Peixonauta talvez queira viver no ambiente terra firme, afinal, a maior parte de sua vida ocorre neste habitat. Suas redes de relações são maiores também nesse ambiente.

Para finalizar a análise do Mundo Comum, identificamos em Vogler (2006) dois aspectos importantes para subsidiar os professores na elaboração de histórias em parceria com as crianças: o que está em jogo na trajetória do herói e o tema da história. Quais as consequências para o herói, para a comunidade que ele habita ou para o mundo, se ele fracassar ou tiver êxito. Para que aconteça tensão na história e interesse no espectador é necessário que o risco seja alto. Quanto ao tema, Vogler (2006) o coloca no mesmo sentido de premissa, isto é, “algo posto antes”, e que auxilia a na trajetória da narrativa.

No episódio em análise, o Peixonauta tem um preço alto a pagar caso não encontre a solução para a perda de água do lago no parque. Significa sofrimento e/ou risco de extinção dos animais e êxodo dos humanos. Quanto ao tema, por ser direcionado à criança em idade pré-escolar, conforme declara seus autores, este está explícito no título do episódio: “O caso da água que fugiu”.

#### **4.1.1.3 Chamado à aventura**

Para empreender a jornada o herói precisa ser chamado. Este chamado pode ser um problema para resolver, uma missão a cumprir, uma busca ou uma aventura. É este estágio que dá movimento à narrativa.

O chamado à aventura chegou para o herói Peixonauta sob a forma de um problema: a falta de água nas torneiras e o declínio da reserva de água no lago do parque. Movido por essa energia, o herói empreendeu a caminhada rumo a uma solução.

#### **4.1.1.4 Encontro com o mentor**

No andamento da trajetória o herói recebe ajuda de um Mentor, representado nas histórias infantis, em especial, por sábios, velhos, magos e fadas madrinhas.

Na série Peixonauta essa figura é representada pelo Dr. Jardim ou Chumbo Feliz, variação decorrente do problema exposto. No episódio em pauta o mentor foi o Dr. Jardim, dando nova linha de pesquisa ao herói e seus amigos com a leitura do hidrômetro.

#### **2.2.1.5 Testes, aliados e inimigos**

Nessa fase o herói entra por completo no mundo especial. Um universo em que novos desafios são impostos, quando o herói é testado com provas e privações, cuja finalidade é prepara-lo para provações maiores no futuro. Para superar as dificuldades o herói faz aliados para continuar a jornada rumo a conquistas almejadas (VOGLER, 2006).

O mundo especial do Peixonauta nesta fase é o parque sem água, com o lago do sossego com nível hídrico baixo. Os aliados são os amigos Marina e Zico, companheiros fiéis, prontos a colaborar para a investigação sobre o sumiço da água. O aliado pode também ser um dispositivo, um fenômeno da natureza, um animal. Aqui outro aliado do herói foi o dispositivo chamado “detector de vazamento”. O inimigo, neste episódio, é o desperdício de água, que precisa ser combatido.

#### 4.1.1.6 Recompensa

Após superar as dificuldades, sobreviver aos ataques dos inimigos, o herói e o espectador pode comemorar. Resta agora apoderar-se do tesouro, da arma especial, do conhecimento, experiência, sabedoria ou até mesmo a conquista da mulher amada (VOGLER, 2006).

A recompensa para o Peixonauta é a resolução do enigma da água que sumiu, ou seja, o conhecimento, bem mais abrangente que simplesmente um problema solucionado. O retorno da abundância de água foi a meta alcançada.

#### 4.1.1.7 Ressureição

Na Bíblia, a palavra traduzida como “ressurreição” vem do termo grego *anástasis*, que significa “se levantar” ou “ficar de pé novamente”. Quando uma pessoa é ressuscitada, ela é “levantada” dentre os mortos e volta a ser a pessoa que era antes (1 Coríntios 15:12, 13). Na jornada o herói não volta a ser o que era antes, ele se levanta transformado, é um outro. Vogler explica que o propósito dramático da ressurreição é

Dar um sinal externo de que o herói realmente mudou. É preciso provar que o antigo “eu” está completamente morto, e o novo “eu” é imune às tentações e aos vícios que aprisionavam a forma velha (2006, p. 208).

No episódio *O caso da água que fugiu* a ressurreição aconteceu não apenas com o herói Peixonauta, mas com os aliados. A mudança de comportamento demonstrou que o antigo hábito de desperdiçar água ficou para trás, é coisa do passado. Um aspecto interessante dessa história foi a ação empreendida para provocar uma mudança também em outras pessoas. Quando Pedro e Juca encenam a pantomima para uma plateia de crianças, estão proporcionando a outros a oportunidade também de ressurreição.

Nesse aspecto a sugestão é que o professor realize ações experimentais com as crianças, uma vez que as vivências marcam mais que os discursos.

## 4.2 Produção de uma Lista de Verificação para uso Pedagógico do desenho animado da Educação Ambiental para o primeiro ano do Ensino Fundamental

Após ressuscitado, o herói tem ainda mais um estágio a cumprir: retornar ao Mundo Comum com o Elixir, a sua conquista, e compartilhá-la com os membros da comunidade. Metaforicamente podemos atribuir nessa Dissertação que o Elixir é o conhecimento, concretizado na Lista de Verificação para uso pedagógico de Desenhos Animados na Educação Ambiental.

A partir da experiência podemos traçar um mapa para auxiliar o professor em sua jornada de educador das crianças do primeiro ano do ensino fundamental. Considerando que o Meio Ambiente é um tema transversal, a Lista de Verificação configura-se como um guia para ajudá-lo na escolha dos desenhos, na sua compreensão, aplicação, análise, síntese e decisão.

O processo de elaboração dessa Lista de Verificação se deu ao longo da intervenção. Conforme os pesquisados iam se expressando por intermédio do fórum e, por fim, a criação da história, a pesquisadora realizava a reavaliação dos objetivos educacionais traçados *a priori*. As dificuldades de compreensão, aplicação, análise, síntese e avaliação detectadas configuram importantes referências para a presente Lista.

A lista apresentada no Quadro 11 contempla um conjunto de procedimentos que cobrem os pré-requisitos das categorias elencadas na Taxonomia de Bloom, além de atender as recomendações dos Parâmetros Curriculares Nacionais- MEC – Tema transversal Meio Ambiente.

USO DO DESENHO ANIMADO NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL		
Ordem	Especificação	Pré-requisitos
1	Definir o tema da aula	
2	Especificar os conteúdos da aula	
3	Escolher um conteúdo para ser contemplado pelo DA	
4	Pesquisar e assistir ao DA que contemple o conteúdo escolhido	Acesso à internet
5	Analisar o Desenho Animado	Utilizar como parâmetro de análise a Trajetória do Herói Mitológico
6	Elaborar o plano de Aula	Ter assistido ao Desenho Animado
	6.1 estabelecer os objetivos educacionais	

	6.2 definir estratégias e recursos da aula	
	6.3 definir os instrumentos de avaliação da aprendizagem.	
7	Instrumento de Auto avaliação da performance docente.	Observação e análise das interações
	7.1 interação entre estudante e conteúdo.	
	7.2 interação entre estudante e estudante e entre estudante e professor.	
	7.3 articulação entre o conteúdo trabalhado e a realidade extraescolar.	

Quadro 11 – Lista de verificação para uso do desenho animado na educação ambiental.

Com esta lista de verificação o educador terá um ponto de partida para enriquecer as suas práticas pedagógicas voltadas para a educação ambiental.

## CONSIDERAÇÕES

Depois da Ressurreição, já transformado, o herói precisa voltar ao Mundo Comum trazendo o Elixir para compartilhá-lo com a comunidade. Nessa dissertação, o Elixir é o conhecimento adquirido durante todo o percurso realizado.

Numa trajetória de fazer e desfazer trilhas, de costurar e descosturar informações, de conversar e desconversar sobre os desejos de uma vida melhor no planeta, de avançar e recuar na compreensão de conceitos, de construir e inserir dados e, principalmente, identificar agenciamentos múltiplos, pôde ser verificado que a Educação Ambiental implica formar cidadãos conscientes, críticos e aptos a construir um modo de vida digno, levando em consideração as relações: dos homens entre si, e dos homens com a natureza e com a sociedade.

Acreditamos que conseguimos evidenciar a potencialidade de se trabalhar uma metodologia voltada para o uso do desenho animado na Educação Ambiental.

O modo de fazê-lo, utilizando-se do recurso da trajetória do herói mitológico para explicitar o percurso da narrativa, a interlocução com os teóricos e com o resultado alcançado com os alunos do curso de especialização, nos leva a crer que o conhecimento pode ser estendido para todos os professores da Rede de Ensino.

Para isso é fundamental fazer algumas pontuações, fruto da experiência adquirida ao longo da pesquisa: o novo modo de usar o desenho animado no espaço escolar demanda uma formação voltada a um saber ecosófico. Esse conhecimento requer o abandono da concepção das disciplinas apartadas, fragmentadas.

Isso requer, como preconiza a alínea I do artigo 5º da Política Nacional de Educação Ambiental - PNEAS, “o desenvolvimento de uma compreensão integrada do meio ambiente em suas múltiplas e complexas relações, envolvendo aspectos ecológicos, psicológicos, legais, políticos, sociais, econômicos, científicos, culturais e éticos”.

O primeiro passo em direção a essa compreensão é aprender a “ler” o

meio ambiente nessas múltiplas relações citadas.

A dificuldade de fazer a leitura do meio ambiente foi detectada nos dois dispositivos utilizados na pesquisa: no fórum de discussão, quando foi realizada a análise da história “A joaninha que perdeu as pintinhas”, e na criação das histórias infantis. Houve muitas afirmações gerais sobre o meio ambiente, discursos reproduzidos da grande mídia, em especial a televisão, sem a explicitação das “interdependências entre o meio natural, o socioeconômico e o cultural”, como recomenda a alínea II, do artigo 4º do PNEA.

Fazer essa explicitação requer do educador uma visão interdisciplinar da realidade, num esforço de libertar-se da visão de mundo e da educação em dimensão disciplinar. A própria origem da palavra “disciplina” nos direciona a um pensar voltado à obediência de regras, a regulamentos, sem espaço para a criação, as considerações, às relações.

Nesse aspecto o Curso de Especialização em Educação Ambiental com ênfase em Espaços Educadores Sustentáveis da UFAM tem uma importância relevante, quebrando com o paradigma do conhecimento compartimentado, em “gavetas”.

Os seus VII módulos abordaram, “de forma polissistêmica, questões essenciais para o desenvolvimento da educação ambiental em contextos escolares, em espaços educativos na cidade e na comunidade”, destacando-se a interdisciplinaridade e a transdisciplinaridade.

Os efeitos dessa construção podem ser constatados pela criação de histórias, evidenciado o início de um processo de aprendizagem que não se esgota no próprio curso.

Mesmo com as dificuldades de exercitar a construção de uma nova visão da realidade, foi possível construir modos de fazer-aprendendo e modos de aprender-fazendo.

Todas as histórias construídas são ricas de singularizações, apontando para um devir pedagógico possível, despregado da *infantilização*, atitude que coloca a responsabilidade do pensar, do organizar e do decidir a nossa vida nas mãos do Estado.

Outro ponto importante nessas considerações é a formação do professor. A resolução das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental, em seu artigo 19, parágrafo 1º, estabelece que

Os cursos de licenciatura, que qualificam para a docência na Educação Básica, e os cursos e programas de pós-graduação, qualificadores para a docência na Educação Superior, devem incluir formação com essa dimensão, com foco na metodologia integrada e interdisciplinar.

O que a pesquisa detectou foi a não observância desse artigo, mesmo tendo sido a resolução aprovada há quatro anos.

As dificuldades para a análise e construção das narrativas voltadas para a educação ambiental, tanto dos alunos de pedagogia, quanto dos alunos do Curso de Especialização em educação Ambiental, ambos da UFAM, apontam para a necessidade, por parte da UFAM, de uma revisão de suas grades curriculares, favorecendo a formação de educadores com esquemas de pensamento e ação necessários à compreensão e atitudes das novas práticas educativas.

Essa posição vem ao encontro do que alerta Guattari, nosso mentor nessa jornada, de que é necessário o engajamento de “todos aqueles que estão em posição de intervir nas instâncias psíquicas individuais e coletivas, através da educação, saúde, cultura, esporte, arte, mídia, moda etc.” (GUATTARI, 2012).

Todas essas dimensões se articulam num processo interdisciplinar, alavancando mudanças nas formas de conceber o mundo.

A presente dissertação se configura um pinga de chuva, mas com a pretensão de fazer uma jornada rumo ao rio Amazonas, encontrando pelo caminho outras chuvas, igarapés, paranás, furos, mapinguaris, curupiras, botos e homens, estes dispostos a formar um “contrato natural” como recomenda Michel Serres. Um contrato entre o homem tecnológico e o meio ambiente, a fim do *Homo sapiens* ter a chance de continuar a habitar o planeta terra.

## REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução Sérgio Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BLOOM, B.S., et. al. **Taxonomia de objetivos educacionais: domínios cognitivos**. Porto Alegre: Editora Globo, 1983.
- BRASIL. **Ministério da Educação**. Resolução n 2, de 15 de junho de 2012. Conselho Nacional de Educação. Brasília, 2012
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CARVALHO, Isabel Cristina de Moura. **Em direção ao mundo da vida: interdisciplinaridade e educação ambiental**. Brasília: IPÊ - Instituto de Pesquisas Ecológicas, 1998.
- CÉSAR, Janaína Mariano; SILVA, Fábio Hebert; BICALHO, Pedro Paulo Gastalho. O lugar do quantitativa na pesquisa cartográfica. In. **Pistas do método da cartografia: a experiência da pesquisa e o plano comum**. Vol. 2. Org. Eduardo Passos, Virginia Kastrup e Silvia Tedesco. Porto Alegre: Sulina, 2014.
- DANA, Cristiane Lisandra. O teste piloto: uma possibilidade metodológica e dialógica na pesquisa qualitativa em educação. Disponível em: <http://www.tecnoevento.com.br/nel/anais/artigos/art16.pdf>. Acessado em: 20.10.2015.
- DELEUZE, Gilles. **Proust e os signos**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Felix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, vol.1**. São Paulo: Editora 34, 2011.
- GUATTARI, Felix, ROLNIK, Suely. **Micropolítica: cartografias do desejo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- GUATTARI, Felix. **As três ecologias**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2012.
- KOSIK, Karel. **Dialética do concreto**. Tradução Célia Neves e Alderico Toríbio. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1969.

Lei no. 9.795, de 27 de abril de 1999. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9795.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9795.htm). Acessado em: 10.11.2015.

LEVY, Pierre. **A inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais - Meio Ambiente**. 2007. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/meioambiente.pdf>>. Acessado em: 10 junho 2014.

PASSOS, Eduardo; BARROS, Regina Benevides. A Cartografia como método de pesquisa-intervenção. In. **Pistas do método da Cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Orgs. Eduardo Passos, Virgínia Kastrup e Liliana da Escóssia. Porto Alegre: Sulina, 2012.

PONCET, Marie-Thérèse. O desenho animado. Enciclopédia Diagramas, 59. Lisboa: Editora Estúdios Cor, S.D.

RICÓN, Luiz Eduardo. **A jornada do herói mitológico**. Disponível em: <<http://hosted.zeh.com.br/misc/senac/4semestre/prj/jornada.pdf>>. Acessado em: 20 out. 2013.

SALGADO, Raquel. **Porque as crianças gostam de Cartoons**. Disponível em: <http://portalmultirio.rio.rj.gov.br>. Data de acesso: 20.01.2013.

SANTAELLA, Lucia. **Redação e leitura: guia para o ensino**. São Paulo: Cengage Learning, 2014.

UFAM/CEFORT. Faculdade de Educação. Centro de Formação Continuada, Desenvolvimento de Tecnologia e Prestação de Serviços para a Rede Pública de Ensino - CEFORT. **Projeto do Curso de especialização em educação ambiental com ênfase em espaços sustentáveis**. Manaus, 2014.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Tradução de Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

## **APÊNDICES**

## **APÊNDICE A** – Fórum de discussão - Unidade III - Descobrimo a história dentro da história

Prezado cursista,

Depois de ler o material da unidade III, convidamos você a participar do fórum: Descobrimo a história dentro da história. Você irá postar uma análise sobre a história "A joaninha que perdeu as pintinhas", acompanhado de sugestões de atividades para desenvolver com os alunos em sala de aula, tendo como foco o meio ambiente.

Segue abaixo orientações para realizar o texto de análise:

Faça download do arquivo "A joaninha que perdeu as pintinhas", leia atentamente a história, impregnando-se dos seus aspectos visuais, textuais e emocionais. Em seguida estude o arquivo: "Trajetória do herói mitológico" identificando quais aspectos dessa trajetória foi usado pela autora Ducarmo Paes para relatar a aventura da joaninha. Exercite isso seguindo as seguintes perguntas:

- Qual o mundo comum da joaninha?
- O que aconteceu para que ela fosse chamada a uma aventura?
- Quais as travessias que joaninha teve que fazer para alcançar seu objetivo e o que foi conhecendo nessa trajetória?
- Quais testes nossa heroína teve que passar?
- Como se deu o encontro com seu mentor?
- Como aconteceu o retorno de joaninha ao seu mundo cotidiano?
- Joaninha é a mesma após o retorno? Como você imagina a nova joaninha após a "ressureição"?
- Quais atividades podem ser realizadas com seus alunos a partir dessa história?

Faça a análise em *Word* no seu computador. Depois cole o texto no fórum. Isto facilitará a leitura e debate pelos demais colegas. Não faça postagem em forma de arquivo, pois dificulta o debate.

## APÊNDICE B – Atividade 3 - Unidade 3 - Construção de uma História

Prezado cursista,

Agora que você está familiarizado com a narrativa baseada na **Jornada do herói mitológico**, realize a seguinte atividade em equipe (até 4 pessoas) ou individual:

Construa uma história, tendo como parâmetro a realidade de sua cidade/comunidade. Fique livre para exercer a sua criatividade usando personagens da fauna, da flora, objetos, seres humanos, fenômenos da natureza etc.

Passo a passo da atividade:

1. Reunião com a equipe para criar a sinopse da história, ou seja, fazer um resumo onde os autores escolherão o tema, os personagens e como eles se desenvolvem na história.

Exemplo de sinopse: **O Patinho Feio**

Um filhote de cisne é chocado no ninho de uma pata. Por ser diferente dos demais filhotes, o pobre é perseguido, ofendido e maltratado por todos os patos e outras aves. Um dia, cansado de tanta humilhação, foge do ninho. Durante a sua jornada, ele para em vários lugares, mas é mal recebido em todos. Por fim, uma família de camponeses encontra o "patinho" feio e ajuda-o a superar o inverno. Quando finalmente chega a primavera, a família devolve-o para o lago, onde ele abre as suas asas e se une a um majestoso bando de cisnes, sendo então reconhecido como o mais belo de todos.

2. Escreva a história completa em forma de texto;
3. Defina como será apresentada a história. A equipe tem total liberdade de escolher a forma para apresentar a narrativa. Segue abaixo algumas sugestões:
  - 3.1 História em Quadrinho;
  - 3.2 Vídeo;
  - 3.3 Jogo; (visite a biblioteca, arquivo História que deu origem ao

JOGO)

3.4 *Power Point*;

3.5 Peça de teatro;

Veja na pasta material de apoio os links com exemplos de ilustração de narrativas.

## APÊNDICE C – Título: O boto “Presepeiro” e o irmãozinho “Peralta”

Autor: Salete Lima

Exemplo de uma tarefa apresentando o **JOGO** como trabalho final.

Dicas:

1. Criar a história, escrevendo-a em detalhes, com início, meio e fim;
2. Escolher os momentos de maior intensidade para usá-lo no jogo (veja o exemplo em vermelho);
3. Escolher o tipo de jogo que quer usar (no caso do exemplo foi escolhido a trilha);
4. Criar e montar o jogo em uma cartolina (servindo como protótipo);
5. Criar as regras do jogo;
6. Executar o jogo no computador ou fotografar o protótipo para envio.

Segue abaixo a história que deu origem ao Jogo de trilha: O boto “Presepeiro” e o irmãozinho “Futrica”, acompanhado das suas regras.

Era uma vez um botinho chamado **Presepeiro** que vivia levando seu irmãozinho **Peralta** para viver aventuras **longe do seu lago**, desobedecendo as recomendações de sua mãe. Um dia, em mais uma de suas saídas de casa, levou o irmão para nadar num lago distante. Depois de algum tempo avistaram algo que nunca tinham visto: **uma malhadeira**. **Peralta**, mais afoito, nadou para perto daquela coisa esquisita, mas de repente foi pego de surpresa por uma **correnteza, que o arrastou de encontro às malhas**. **Peralta**, quanto mais se agitava para se desvencilhar daquela coisa, mais se enroscava. **Presepeiro**, que tudo assistia, se desesperou, por sua culpa o irmão se meteu em encrenca. Como poderia salvá-lo? Era apenas um botinho, até então só sabia brincar. Investiu-se, porém, de coragem, e decidiu tomar uma atitude: iria nadar o mais rápido que pudesse rumo a casa de seus pais para pedir ajuda. Gritou para **Peralta** ficar calmo, pois voltaria para ajudá-lo. Depois de alguns minutos nadando, desesperado, **Presepeiro** se deu conta que estava perdido, pegou

um **braço de rio errado**. Nesta hora lembrou das lições do pai: no desespero o melhor a fazer é ficar parado, por algum instante, e manter a calma. Foi isso que Presepeiro fez. Olhou para os lados, tentando achar uma saída. Foi neste instante que pressentiu que estava sendo observado. Virou-se para trás e espantou-se com o que viu: um **boto gigante, cinza**, olhava-o fixamente. Este, aproximou-se de Presepeiro, chamando-o de “meu filho”, e revelou que sabia o que estava acontecendo. Prontificou-se a ajudá-lo mostrando o caminho de casa. Antes, porém, lhe deu um conselho: que nunca deixasse morrer dentro dele a busca pelo desconhecido, pelas coisas novas que o mundo poderia oferecer. Depois disso mergulhou e sumiu no rio. **Presepeiro** pegou então o caminho certo e nadou o mais rápido que pode. **Chegando finalmente em casa** explicou, aflito, o que aconteceu aos adultos. Foi então feito um **mutirão de quatro botos adultos para salvar Peralta**. Chegando no local da malhadeira encontram Peralta enroscado nas malhas e quase desfalecido. Todos se lançaram para morder os fios da malhadeira e salvar o mais rapidamente possível o botinho. Finalmente, quando Peralta é levado à **superfície para respirar**, todos ficam felizes por salvá-lo. De volta ao lago a comitiva é recebida com festa. Até Presepeiro, mesmo depois de levar uma bronca por expor o irmão ao perigo, é recebido como herói.

### **REGRAS JOGO DA TRILHA**

1. Decide-se quem vai começar o jogo (tirar par ou ímpar)
2. O primeiro jogador lança dado e avança o número de casas indicado na face do dado voltado para cima, começando a contar da casa INÍCIO (partida)
3. Se o jogador parar em uma casa com um número, ele fica nessa casa aguardando a sua próxima jogada.
4. Se parar em uma casa indicada por uma figura, ele deve fazer o que está escrito na mesma.

5. O vencedor será o primeiro a chegar à casa FIM, onde está a figura do Futrica e do Presepeiro.
6. Se o jogador tirar mais pontos do que o necessário, ele vai até o FIM e volta o correspondente ao número de casas ultrapassadas e aguarda sua próxima jogada.

**Sugestão de montagem:**

Confeccionar, junto com os alunos, o jogo em tamanho natural. Como sugestão: fazer as casas onde tem figuras de igapó, igarapé, floresta inundada, paraná, lago e furo em forma de bolsa (coberta de plástico) para continuamente sofrer substituição de temas, fazendo assim outras conexões, envolvendo os aspectos sociais, ambientais e culturais.



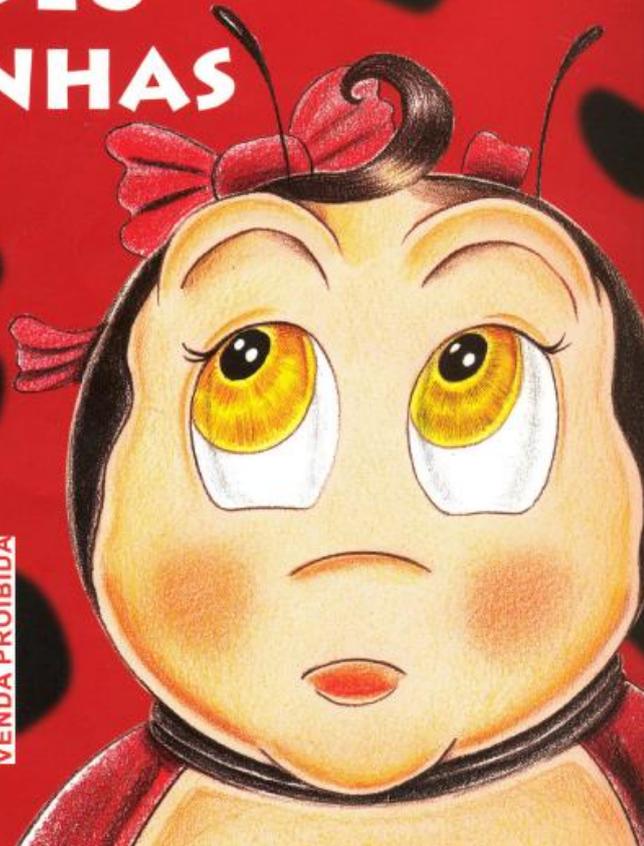
## **ANEXOS**

## ANEXO I – A joaninha que perdeu as pintinhas

Ducarmo Paes

# A JOANINHA QUE PERDEU AS PINTINHAS

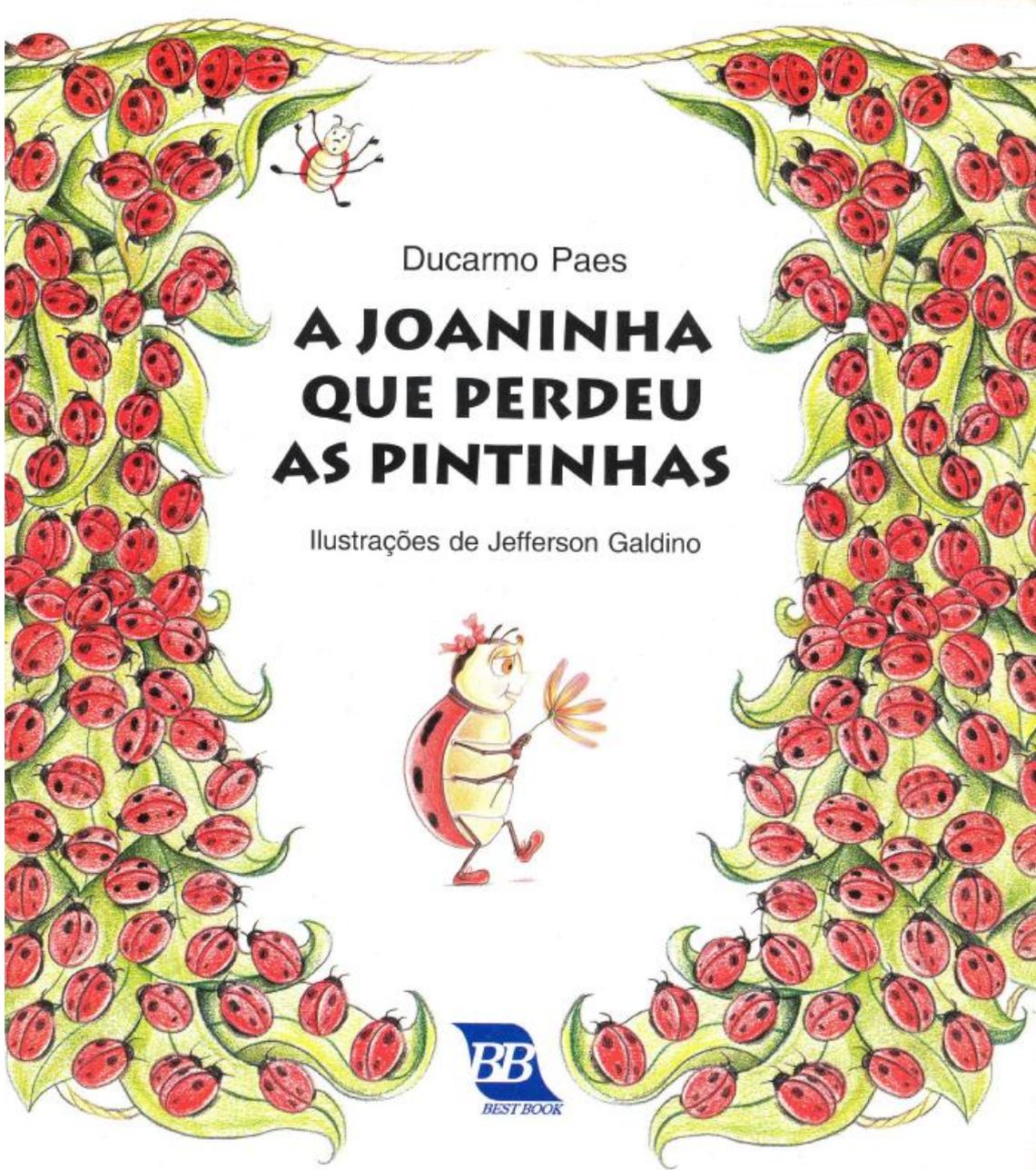
Ilustrações de  
Jefferson Galdino



Para uso  
nas salas  
de aula  
do 1º ano



VENDA PROIBIDA



Ducarmo Paes

# A JOANINHA QUE PERDEU AS PINTINHAS

Ilustrações de Jefferson Galdino



Copyright do texto © 2010 by Ducarmo Paes

Editor Responsável  
*Viviana Fátima Aguiar*

Coordenador Editorial  
*Caecília dos Santos Silva*

Ilustrações, Diagramação e Capa  
*Jefferson Galdino*

Revisão  
*Monalisa Neres*

---

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (C.I.P.)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

---

Paes, Ducarmo,

A joaninha que perdeu as pintinhas/Ducarmo Paes;  
ilustrações de Jefferson Galdino. – 1. ed.  
– São Paulo: Best Book, 2010.

ISBN 978-85-61259-11-2

I. Literatura infantojuvenil I. Galdino, Jefferson Pereira.  
II. Título.

10-02462

CDD-028.5

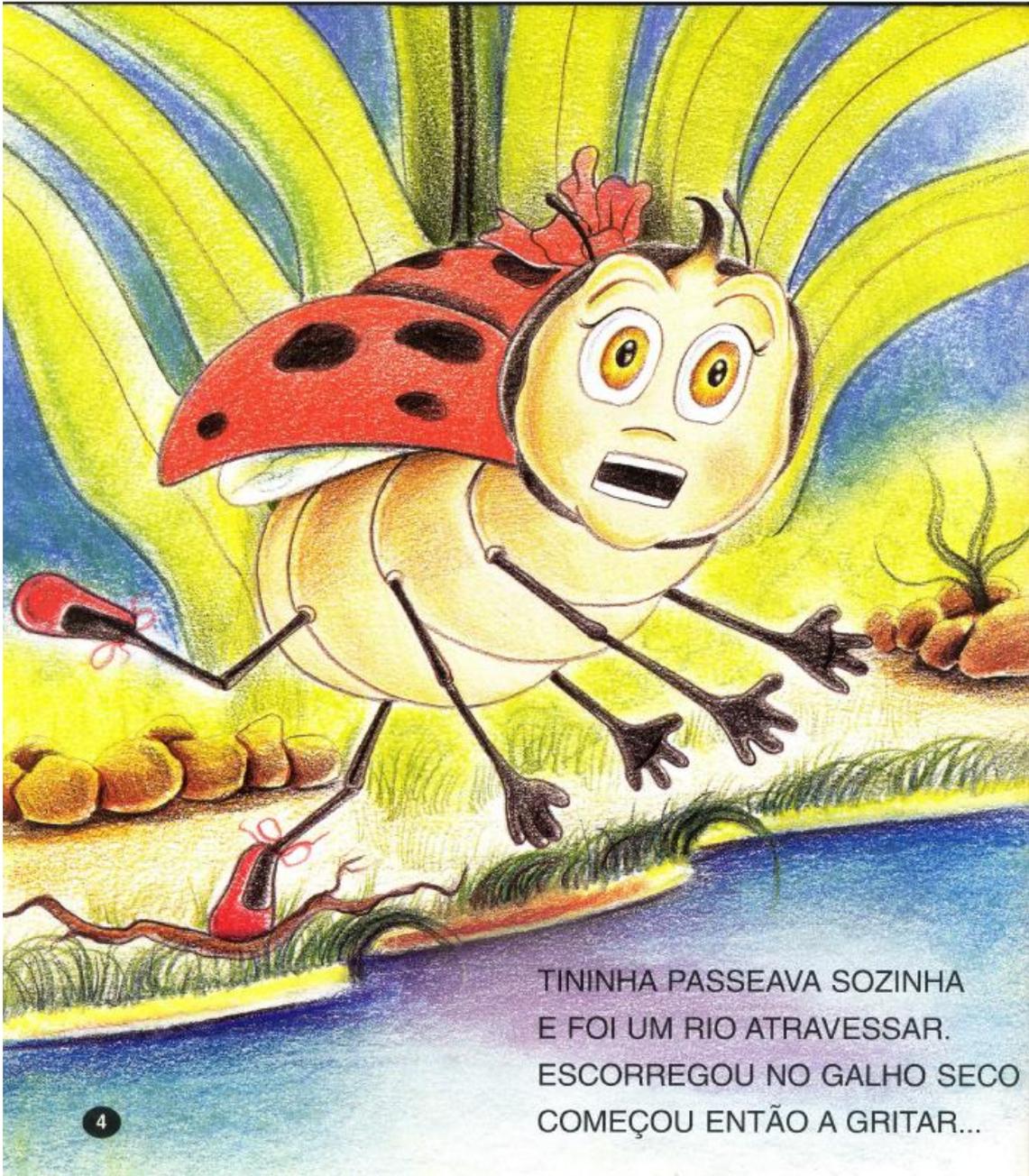
**Índices para catálogo sistemático:**

1. Literatura infantil 028.5
2. Literatura infantojuvenil 028.5

1ª Edição  
2010

(De acordo com a Nova Ortografia da Língua Portuguesa)

Todos os direitos reservados e protegidos por lei.  
Best Book Comércio de Livros Ltda-ME.  
Rua Tagipuru, 183 – Barra Funda  
São Paulo/SP – CEP 01156-000  
Telefax: (0xx11) 3675-2585  
bestbook@uol.com.br



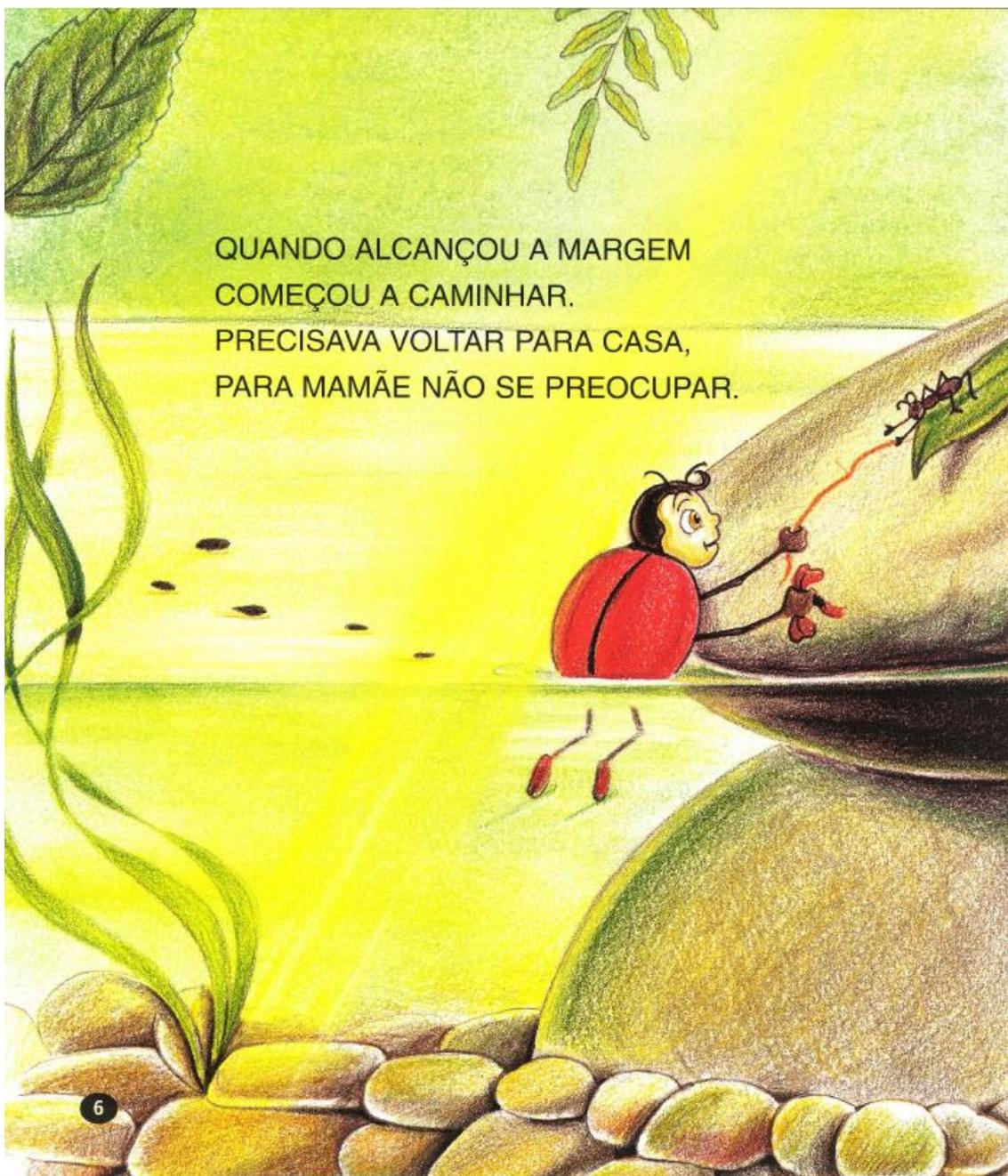
TININHA PASSEAVA SOZINHA  
E FOI UM RIO ATRAVESSAR.  
ESCORREGOU NO GALHO SECO  
COMEÇOU ENTÃO A GRITAR...



— SOCORRO!!!  
EU NÃO SEI NADAR.

NA ÁGUA SE DEBATIA,  
POIS NÃO SABIA NADAR.  
VIROU AS ASAS PARA BAIXO,  
E COMEÇOU A REMAR.

QUANDO ALCANÇOU A MARGEM  
COMEÇOU A CAMINHAR.  
PRECISAVA VOLTAR PARA CASA,  
PARA MAMÃE NÃO SE PREOCUPAR.



— MAMÃE, VEJA, EU VOLTEI!  
NUNCA MAIS VOU ME ATRASAR.  
POR FAVOR, FALE COMIGO,  
EU QUERO TE ABRAÇAR!



— VOCÊ NÃO É MINHA FILHA,  
NÃO QUEIRA ME ENGANAR.  
MINHA FILHA É PINTADINHA,  
VOLTE JÁ PARA O SEU LUGAR.





TININHA SE ASSUSTOU,  
E COMEÇOU A CHORAR.  
PRECISAVA DE SUAS PINTAS  
PARA A CASA RETORNAR.

VOLTOU LOGO PARA O RIO,  
NA ESPERANÇA DE ENCONTRAR  
TODAS AS PINTAS DAS ASAS  
QUE ELA PERDEU AO NADAR.





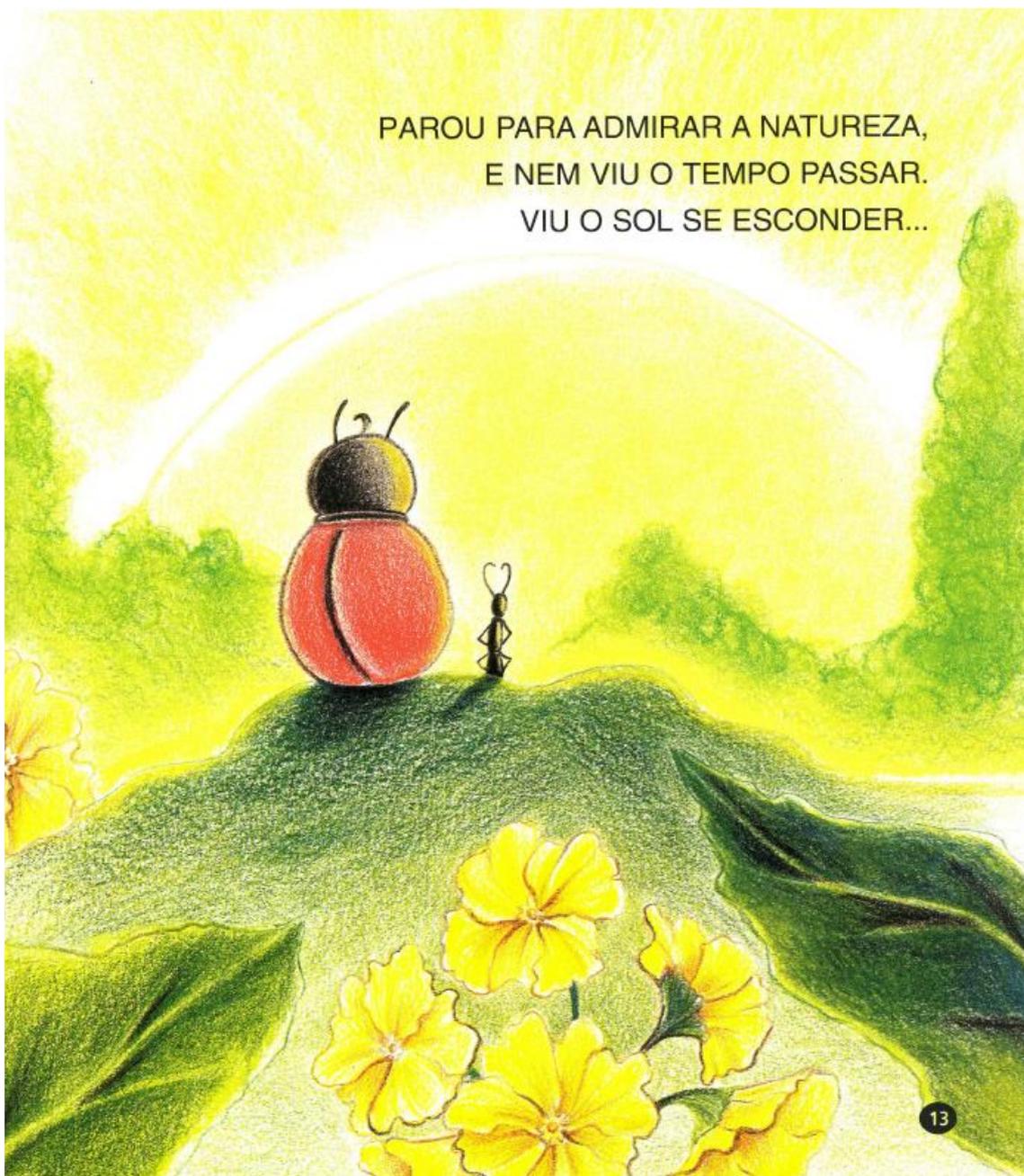
SUBIU NUMA FOLHA VERDE  
PARA NO RIO NAVEGAR.  
E A TODOS QUE ENCONTRAVA,  
PARAVA PARA PERGUNTAR:

— VOCÊ VIU AS PINTINHAS  
QUE ESTAVAM NAS MINHAS ASINHAS?  
SE VOCÊ AS ENCONTRAR,  
FAÇA O FAVOR DE ME AVISAR. **11**



E MUITO VIAJOU A JOANINHA  
SOBRE A FOLHA A NAVEGAR.  
PASSOU EMBAIXO DA PONTE,  
VIU PEIXINHOS A NADAR.

PAROU PARA ADMIRAR A NATUREZA,  
E NEM VIU O TEMPO PASSAR.  
VIU O SOL SE ESCONDER...



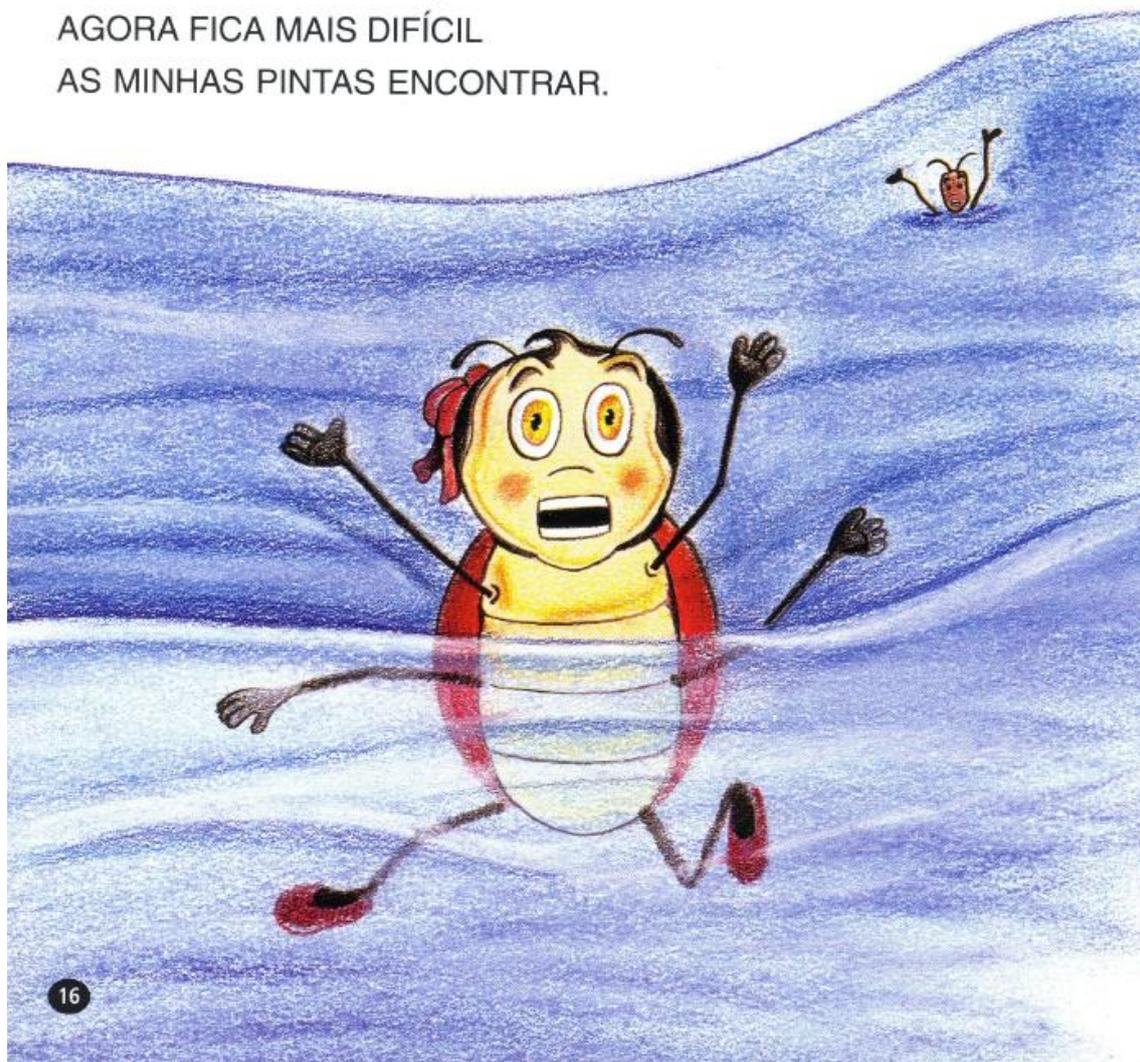
E O CÉU TODO A SE ESTRELAR.  
E VOLTOU A NAVEGAR.





E SÓ DEU CONTA DE SI  
QUANDO FOI LANÇADA AO MAR...

— ONDE ESTOU?  
QUE ÁGUA É ESSA  
QUE SÓ FICA A BALANÇAR?  
AGORA FICA MAIS DIFÍCIL  
AS MINHAS PINTAS ENCONTRAR.

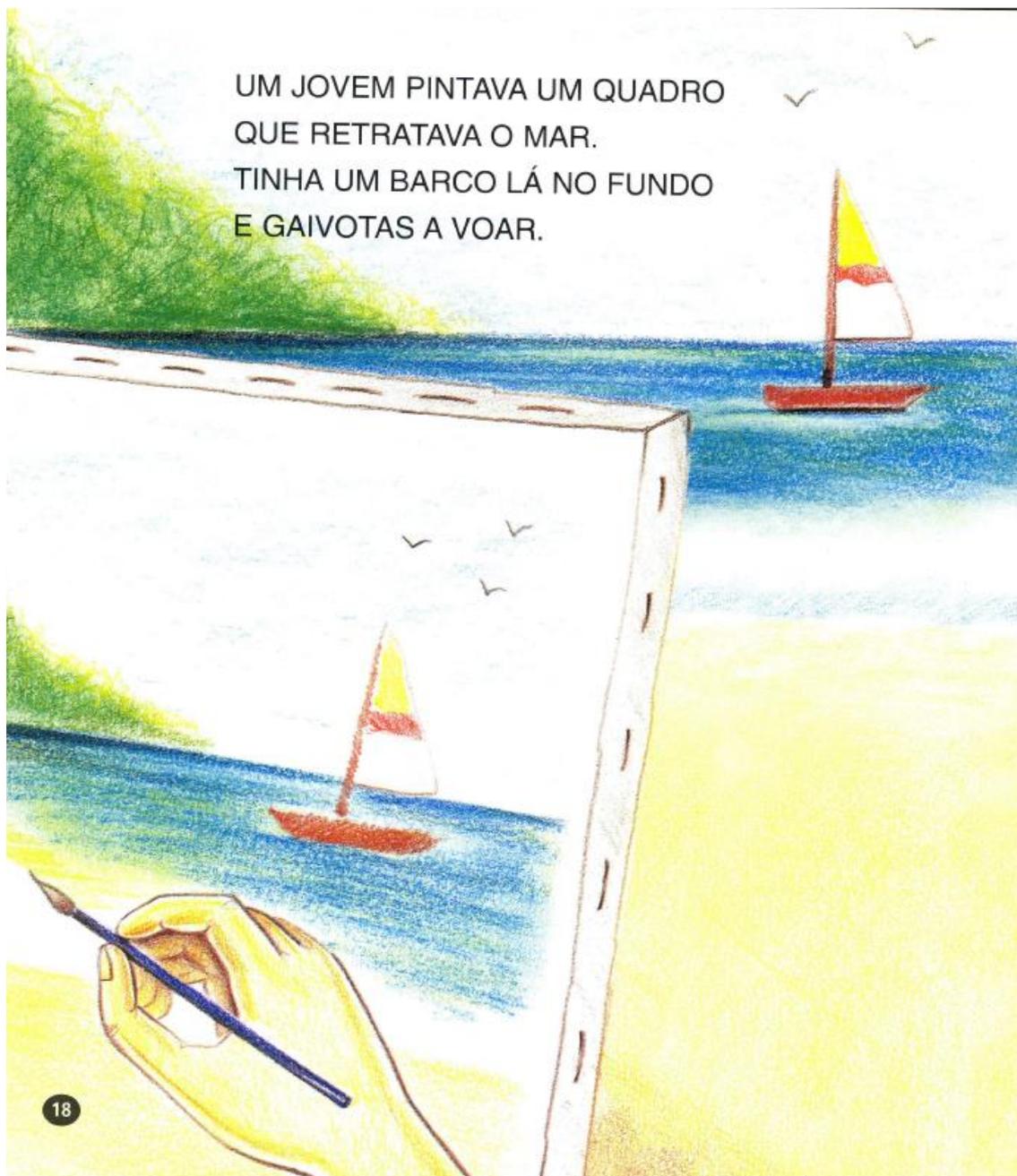


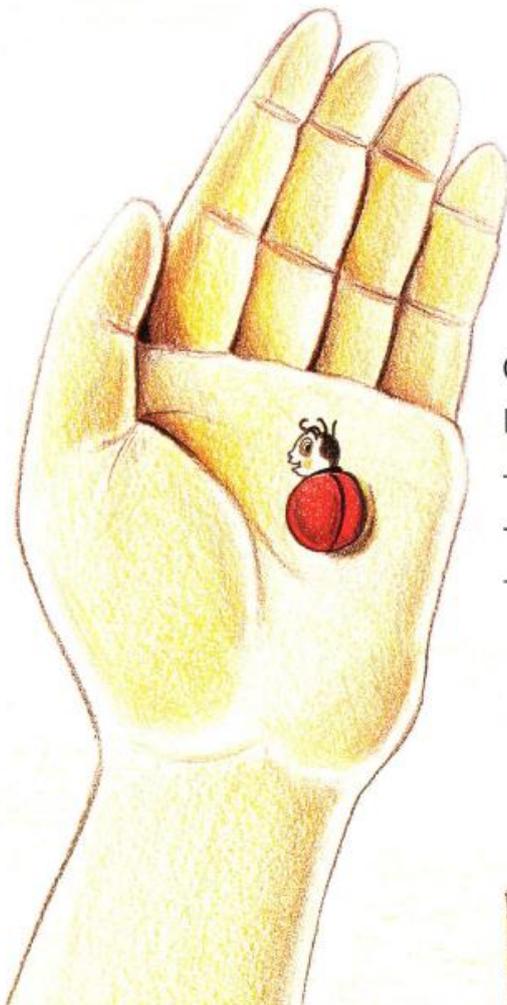
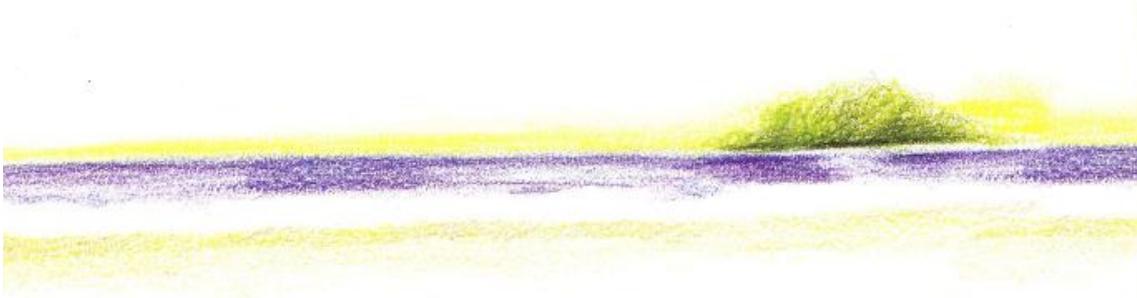


SAIU ANDANDO NA AREIA,  
CABISBAIXA A SOLUÇAR.  
ESBARROU EM UM SAPATO  
E ELEVOU SEU OLHAR...



UM JOVEM PINTAVA UM QUADRO  
QUE RETRATAVA O MAR.  
TINHA UM BARCO LÁ NO FUNDO  
E GAIVOTAS A VOAR.

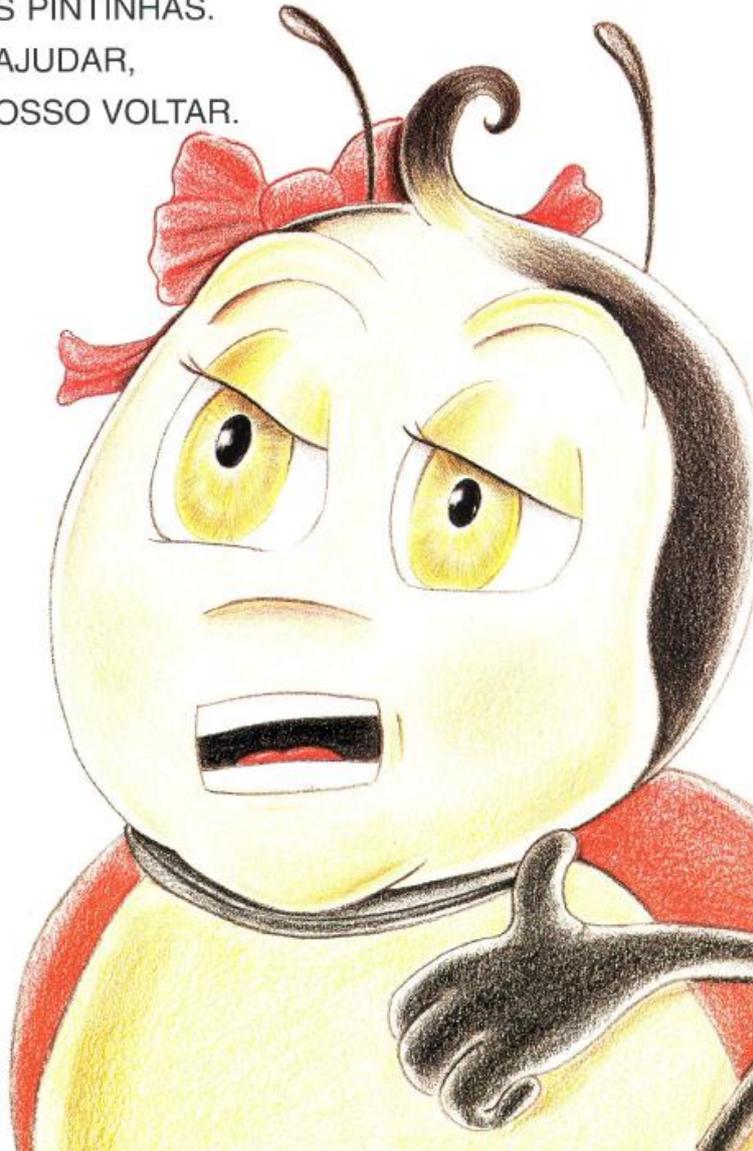




O PINTOR PEGOU TININHA  
E A PÔS NA PALMA DA MÃO:  
— VOCÊ NÃO É BORBOLETA...  
— VOCÊ NÃO É UM SIRI...  
— QUEM É VOCÊ, ENTÃO?



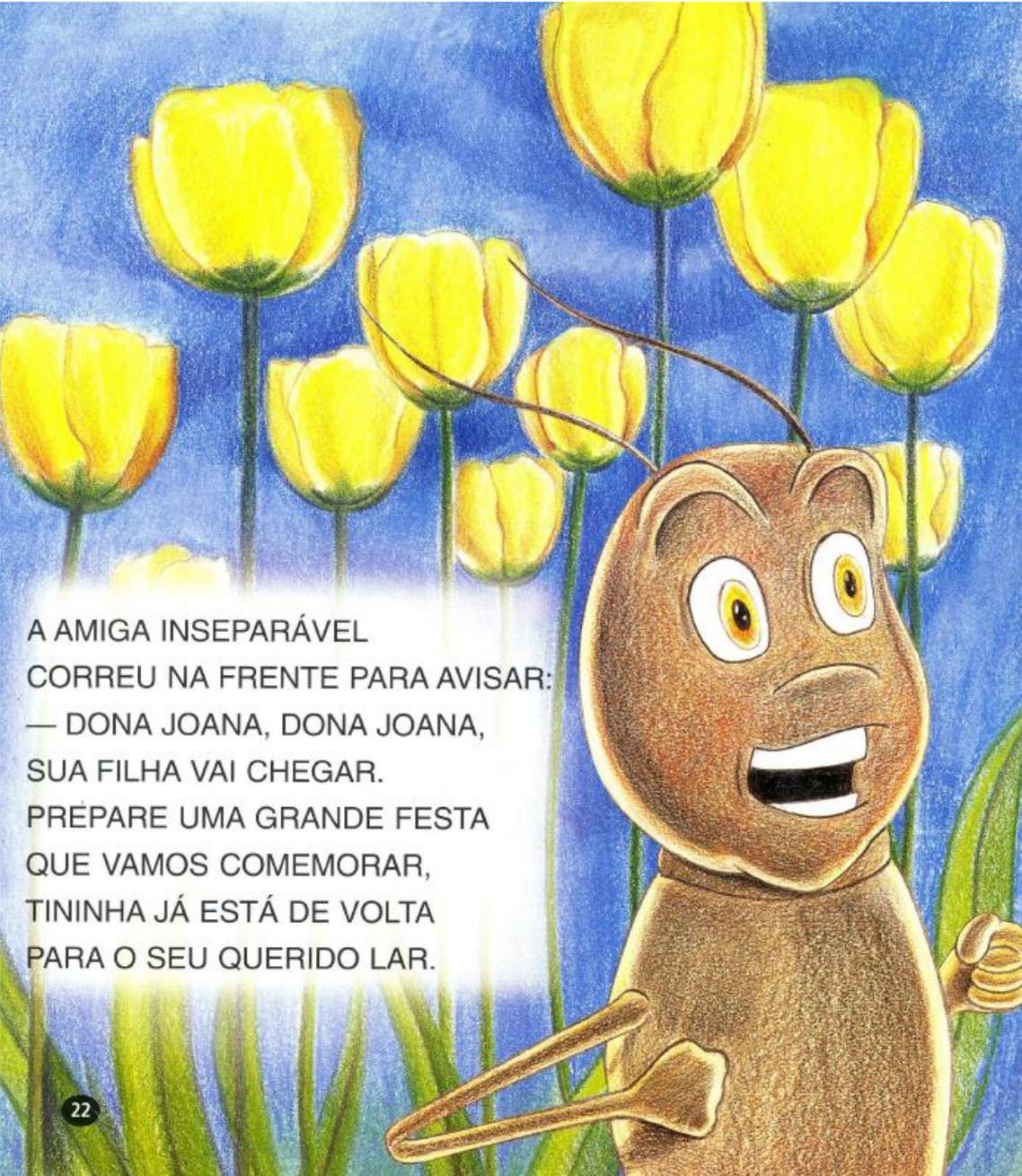
— SOU APENAS UMA JOANINHA  
QUE PERDEU SUAS PINTINHAS.  
SE VOCÊ NÃO ME AJUDAR,  
PARA CASA NÃO POSSO VOLTAR.



E O PINTOR TÃO CUIDADOSO  
COMEÇOU A TRABALHAR.  
TINHA UM SÉRIO COMPROMISSO:  
A JOANINHA AJUDAR.

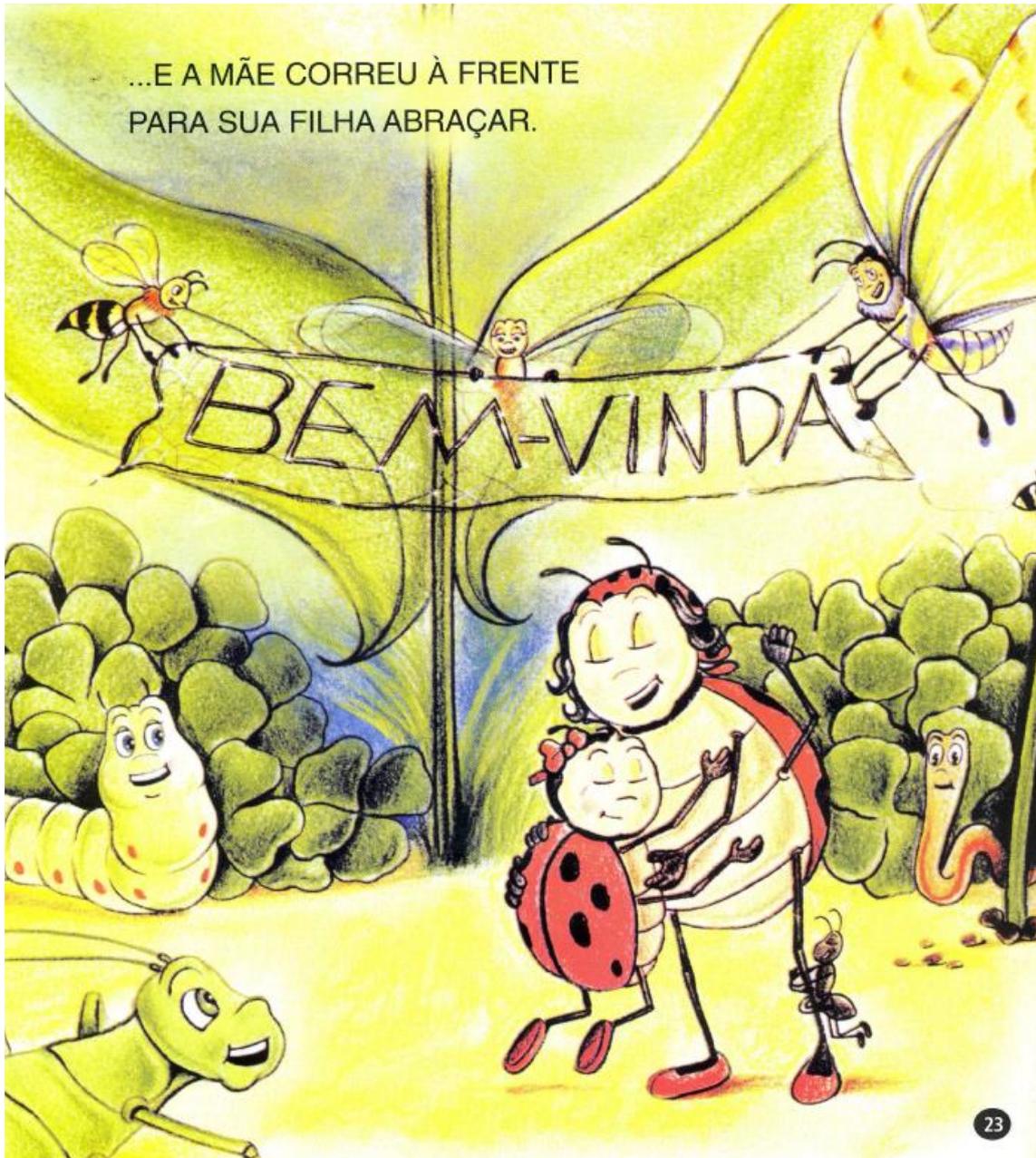


COM A TINTA E SEU PINCEL  
COMEÇOU A DESENHAR  
AS PINTAS DE SUAS ASAS,  
PARA TININHA ALEGRAR.



A AMIGA INSEPARÁVEL  
CORREU NA FRENTE PARA AVISAR:  
— DONA JOANA, DONA JOANA,  
SUA FILHA VAI CHEGAR.  
PRÉPARE UMA GRANDE FESTA  
QUE VAMOS COMEMORAR,  
TININHA JÁ ESTÁ DE VOLTA  
PARA O SEU QUERIDO LAR.

...E A MÃE CORREU À FRENTE  
PARA SUA FILHA ABRAÇAR.





### **A autora: Ducarmo Paes**

Sou professora alfabetizadora, paixão que me inspirou vários títulos infantis, como: *Fubazinho*, *Zé Pião*, *Bem-me-quer* e *Marieta quer falar*.

Sou poeta e prosadora, coordeno o projeto Ler com Prazer e integro o projeto Ser e Conviver, da Noovha América Editora.

Moro na cidade de Santo André e atuo como oficina em projetos educacionais.



### **O ilustrador: Jefferson Galdino**

Sou ilustrador, autor e *designer* gráfico. Já trabalhei em vários projetos editoriais, tendo criado diversas capas de livros.

Concluí o curso de Publicidade e Propaganda em 1997. Sou autor e ilustrador dos livros *Como surge a vida*, *Bom-dia, Bela!*, *Série Juventude em Cena* e *Galileu e Lagartina*, todos pela Noovha América Editora. Além disso, ilustrei diversos livros infantis: *Que dificuldade!*, *Dois dezenas de trava-línguas*, *Animal city: o caso do ovo desmemoriado*, *Bem-me-quer*, entre outros.

Você já viu uma joaninha que não seja pintadinha? Pretas com pintinhas amarelas, vermelhas com pintinhas pretas... cada uma tem sua cor e beleza. A nossa joaninha perdeu suas pintinhas... E agora?



NEXO II – A tartaruga guta e sua turma



# CRÉDITOS

## **INSTITUIÇÃO/UNIDADE:**



UNIVERSIDADE FEDERAL  
DO AMAZONAS  
FACULDADE DE CIÊNCIAS  
AGRÁRIAS

## **CURSO:**

ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL

## **DISCIPLINA:**

INSTRUMENTALIZAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO  
AMBIENTAL E A PRÁTICA INTERDISCIPLINAR

## **PROFESSORA:**

LIDIA ROCHEDO FERRAZ

## **TUTORA:**

MÁRCIA ARAÚJO DA SILVA

## **ALUNAS/ROTEIRISTAS:**

HELENILCE PEREIRA COSTA  
SHIRLENE BATISTA MOURÃO

## **ILUSTRAÇÃO:**

RONILDO MOURÃO DE ALBUQUERQUE

## **ANO:**

2015

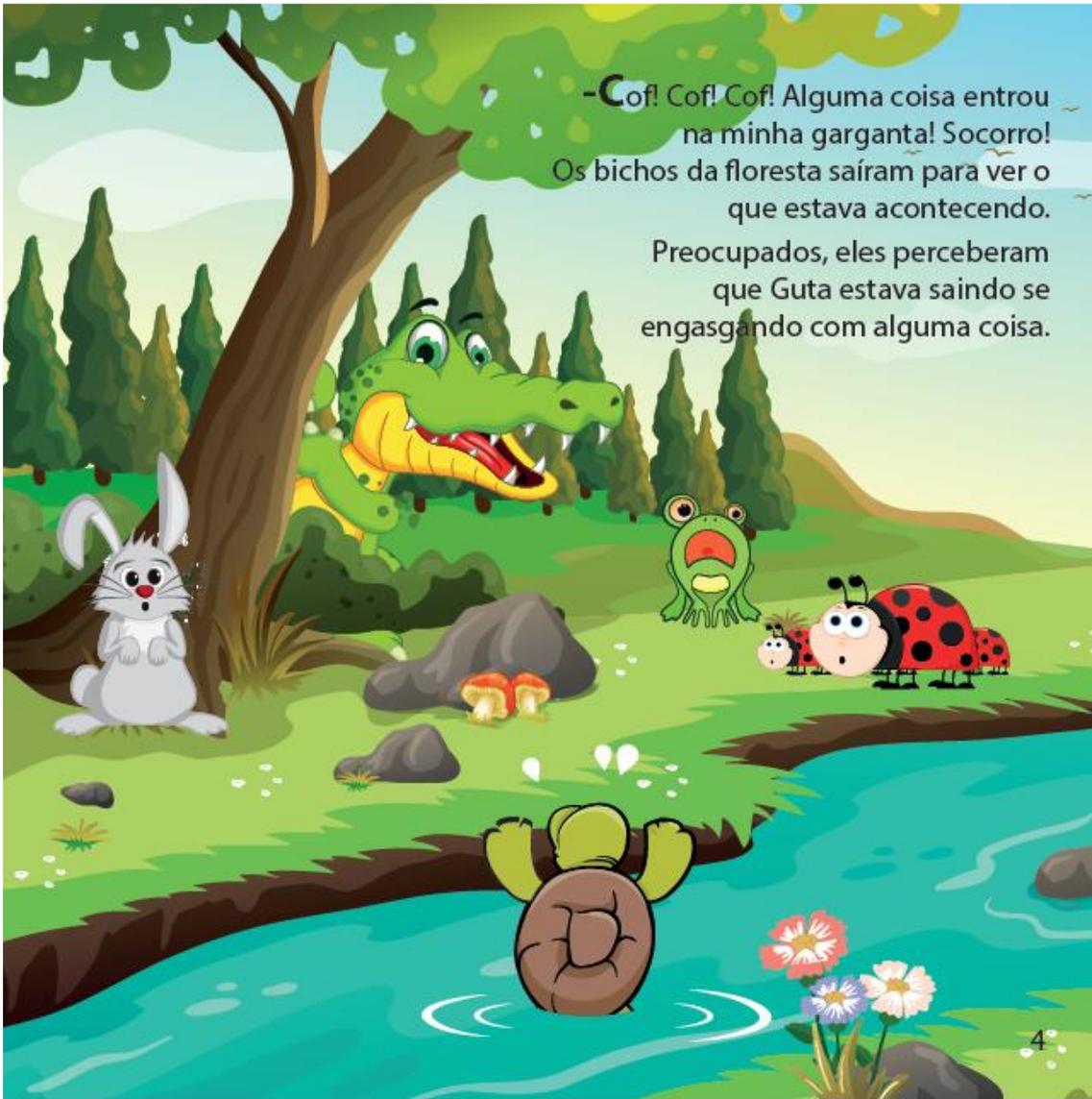
**N**uma certa manhã de céu insolarado, estava a tartaruga Guta nadando tranquilamente, quando de repente...



**N**uma certa manhã de céu insolarado, estava a tartaruga Guta nadando tranquilamente, quando de repente...



-Cof! Cof! Cof! Alguma coisa entrou na minha garganta! Socorro! Os bichos da floresta saíram para ver o que estava acontecendo. Preocupados, eles perceberam que Guta estava saindo se engasgando com alguma coisa.





**C**oelho Joel logo percebeu:

-Vejam! É a Guta!

Jacaré Assis logo se intrigou:

O que será que aconteceu?

Sapo Clodó, de repente, observou:

-Vejam como a água está suja minha gente!

Joaninha Aninha e seus filhotes também notaram:

- E a praia também! Olha quanta imundície!

**J**oaninha Aninha pega um pedaço de isopor pingando:

- Acho que já sei...a Guta se engasgou com esse pedaço de isopor.

De repente, Guta acorda e se recupera:

-Oi pessoal! O sapo está certo, estava nadando como sempre de manhã e de repente me engasguei!...cof!cof!cof!...até agora me sinto mal!....pensei que ia morrer!



**T**odos os amigos intrigados como aquilo foi parar no rio.

Jacaré Assis: -Mas como isso veio parar aqui no rio?

Joaninha: - Precisamos tomar mais cuidado.

O gavião estava ali perto quando ouviu sem querer a conversa pousa e fala:

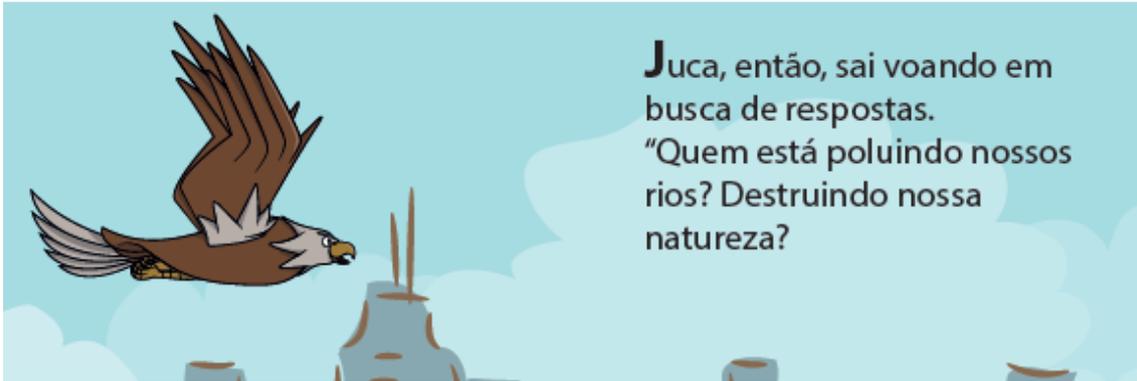
-Ol pessoal!

Todos: - Olá Juca!

Coelho Joel: - Juca, sei que vc não gosta muito da cidade, mas estamos precisando descobrir quem está poluindo esse lugar, a Guta se engasgou com o lixo no rio, e veja a praia toda suja...

Juca - Nossa, a coisa realmente está ficando pesada por aqui. Tudo bem, vou dar um pulo na cidade ver o que está acontecendo!-e sai voando.





**Juca**, então, sai voando em busca de respostas. “Quem está poluindo nossos rios? Destruindo nossa natureza?”



Chegando na cidade, então, ele se deparou não com uma, mas com várias cenas de grande tristeza.



**P**ara onde ele olhava, havia muito lixo e mortes de animais indefesos.

**N**a terra, na água...



**O**u no ar...a poluição estava por todos os cantos.



**A**lguna coisa precisava ser feita e urgente.

Ao voltar para a floresta, o gavião Juca e o coelho Joel organizaram uma grande reunião com os bichos que ali viviam:

Gavião Juca: - Pessoal, o caso é sério, descobri os culpados de toda essa poluição! São os seres humanos, eles que deveriam nos proteger são os que estão nos prejudicando!

Após contar tudo o que viu, o coelho Joel teve a ideia de iniciar uma campanha contra toda aquela poluição.

A ideia era produzir placas de conscientização e espalhar pelos locais afetados para conscientizar a população sobre o mal que estavam causando.

Os animais acharam excelente a ideia e começaram a colocá-la em prática.





**A**ssim, os bichos iniciaram a pintar e distribuir placas por todos os cantos para conscientizar os humanos dos cuidados com a natureza. Enquanto isso, um menino que estava brincando na praia veio pegar sua bola que caiu ali perto. Todos os animais se escondem deixando as placas espalhadas. Quem será que havia deixado aquelas mensagens ali? - pensava ele. As mensagens que elas traziam eram, sobretudo de socorro e apelos de cuidado com o meio ambiente. Curioso é que não havia ninguém por perto. Apenas muito lixo espalhado por todos os lados.



O menino, então, foi correndo avisar seus pais do que tinha visto e os levou até lá. Quando perceberam toda a sujeira espalhada ao redor e sentiram-se tão culpados quanto o garoto. Alguma coisa precisava ser feita urgente. Começaram, então, a chamar outras pessoas que estavam naquele lugar e todas se mobilizaram para fazer um grande mutirão de limpeza daquela área. Todos juntos, em busca de tornar aquela área melhor para todos.





**H**ouve uma grande festa na floresta. O plano deu certo!  
Ao final de tudo, a lição que ficou foi a de cuidado e preservação.

Precisamos pensar que o ambiente é responsabilidade de todos e que se cada um fizer a sua parte na preservação do mesmo, isso garantirá um mundo melhor para as futuras gerações.

A poluição, não só agride a natureza como prejudica a vida dos animais.  
Então faça a sua parte, preserve!

**Fim**

## ANEXO III – Filho-do-Ingá

# Filho-do-ingá

Por Érica Kelly Amorim

Cara-Preta estava sentado com seu filho no topo de uma mangueira contemplando a lua crescente. Ele conta ao seu filho mais velho, Filho-do-Ingá, a origem de seu nome.



Cara-preta conta que na noite em que sua mãe, Flor-de-Jambo, estava para dar a luz, uma grande tempestade irrompeu sobre a mata e eles ficaram isolados num ingazeiro depois que um raio incendiou a floresta próxima ao seu antigo lar.

Ele narra que tudo ao redor deles estava em chamas menos o ingazeiro onde estavam. Logo depois que Filho-do-Ingá surgiu do ventre de sua mãe, a tempestade e o fogo cessaram. Cara-preta está velho e quer contar ao filho que em breve ele será o novo líder do bando de sauins-de-coleira que moram às margens do igarapé do Mindú.



O momento crucial da conversa é interrompido quando Flor-de-Jambo pede que seu esposo a acompanhe junto com os outros sauins adultos até o outro lado da floresta. Lá eles descobrem que um bando dos homens (que eles conhecem como grandes macacos pelados) está derrubando todas as árvores na margem oposta do igarapé onde os macaquinhos habitam.

Todos estão preocupados e alguns até clamam para que fujam naquela mesma noite, mas Cara-preta na condição de líder ordena que todos voltem para suas árvores e durmam pois somente na manhã seguinte iria avaliar se os grandes macacos de fato ameaçariam seu lar. Assim, Filho-do-Ingá e todos os outros saúns afastaram-se da margem e foram dormir. Apenas Cara-preta ficou lá observando o movimento dos homens na outra margem do Mindú.





Filho-do-ingá sempre escolhia os galhos mais baixos das árvores para esconder seu rosto dos primeiros raios de sol e assim, dormir por mais tempo. Entretanto, não foi a bola incandescente que o despertou, mas o som estridente de um gigantesco monstro amarelo que rasgava a mata com garras que fariam inveja ao mais majestoso Gavião-real. O som do monstro, das árvores sendo arrancadas do chão pela raiz e dos diversos animais fugindo em desespero, não permitiam ao jovem sauíim entender o que acontecia. Mão-de-cobra, seu amigo e exímio caçador de insetos, foi quem o salvou de ser derrubado junto com a árvore onde dormia.

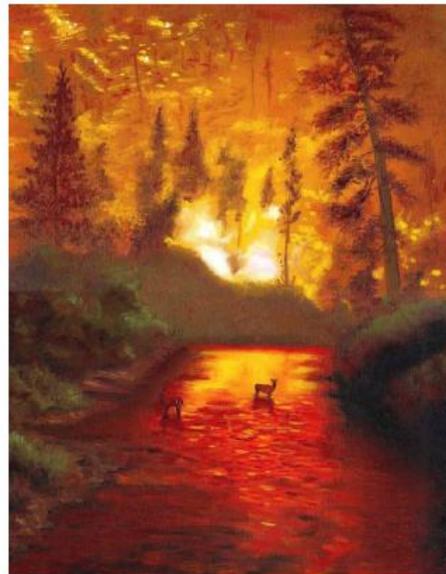
Após compreender o que acontecia, Filho-do-ingá viu seu bando fugir para dentro da mata mas não viu os pais. “Eles ainda devem estar à margem do igarapé!” pensou e imediatamente partiu naquela direção, desviando-se de galhos que caíam como a chuva cai do céu.



Com muita dificuldade, Filho-do-ingá chegou à borda do Mindú apenas para encontrar os pais entre os galhos de uma itaúba tombada pelos macacos pelados. Não havia mais sinal de vida em Cara-preta e Flor-de-jambo. O desespero tomou conta do sauíim que só queria morrer junto com os pais. Uma vez mais, seu fiel amigo Mão-de-cobra foi ao seu auxílio e o arrastou para longe dali.



Após distanciarem-se o suficiente pela floresta, os saúns-de-coleira observam desolados as chamas e o aterrador barulho de destruição avançando sobre seu lar. Apenas Filho-do-ingá não participa da dor coletiva. A sua é muito mais individual: “De que adianta um lar sem aqueles que amo?” – pensa ele com a cabeça baixa e rosto encharcado de lágrimas. Infelizmente para ele, o luto deverá ficar para depois. Logo todos os saúns do bando reúnem-se ao seu redor, pois ele era filho único e herdeiro de Cara-preta e também aquele que agora deveria liderar o grupo em busca de um novo lar a salvo dos grandes macacos pelados e sua sede de destruição.



Inseguro de suas ações e temendo não ser um líder a altura de seu pai, o macaquinho inicia a jornada por uma nova habitação. Ele recordara que o Mindú nascia em um lugar acessível somente aos pequenos animais, seguro das onças e principalmente do bicho que andava de pé. Na direção onde o sol deitava-se para dar lugar a lua eles partiram entristecidos pela perda e incertos de seu futuro.



A primeira tarefa do jovem sauím não foi fácil. Logo no início do percurso, ele precisou convencer alguns machos e suas famílias a permanecerem unidos. “Mesmo que haja

perigos no caminho a nossa frente, separados diminuiremos ainda mais nossas chances de sobrevivência. Vamos ficar unidos! Venceremos ou seremos derrotados juntos!” ponderou Filho-do-Ingá, demonstrando que herdara de seu pai a voz que se fazia ouvir. E o macaquinho mostrou também outras qualidades transmitidas pelo Grande Cara-preta. Com a ajuda de Mão-de-cobra, ele organizou grupos para a coleta de alimentos e de vigilância. Posicionou os filhotes, as fêmeas e os sauíns mais idosos no centro da caravana para que ficassem melhor protegidos. O avanço do grupo dependia de uma equipe de vanguarda, ele incluído, que partia à frente para encontrar os melhores caminhos.



Filho-do-ingá tornou-se mais confiante. Se antes ele temia não estar à altura do pai, agora ele começava a acreditar que poderia superá-lo. A vaidade e o autoritarismo cresciam à medida que o bando avançava pela mata. Logo ele exigia de seus iguais mais do que eles poderiam dar e irritava-se quando julgava que as tarefas por ele delegadas não tinham sido cumpridas a contento. Até mesmo Mão-de-cobra, seu melhor amigo desde filhotes, passou a ser tratado como um subalterno.



Depois de vários dias e noites, exaustos de tanto pular de galho em galho tentando acompanhar a velocidade de deslocamento ordenada por seu líder, o bando de sauins-de-coleira decide empoleirar-se por entre os galhos de uma enorme samaúma. “Não daremos mais nenhum passo adiante.” – declarou Cupuí, uma das fêmeas mais velhas do bando. “Nossos filhotes e irmãos mais idosos estão exaustos e precisam de descanso. Se quiser, pode ir, mas daqui não sairemos até que todos estejam com sua energia recuperada!”, determina ela.



O jovem líder dos sauins-de-coleira não teve outra alternativa a não ser aceitar a decisão do grupo. Durante a espera, ele ordenou a Mão-de-cobra e mais dois sauins que fossem a frente para estudar o caminho que seguiriam após a pausa. Quando o céu tornou-se mais escuro e os primeiros vaga-lumes passaram a cortejar a lua, os três retornam com notícias. “O Mindú faz uma longa curva mais a frente, levaríamos muito tempo acompanhando o igarapé. Por isso, tentamos ver uma trilha mais reta. Foi então que vimos um dos macacos de mãos amarelas comendo um biribá. Ele não nos viu e decidimos voltar.”. A narração de Mão-de-cobra alerta para a possível presença dos macacos midas que os sauins conheciam como mãos amarelas. Eles sempre foram inimigos e por diversas vezes no passado, o bando precisou fugir de um confronto direto com eles que são maiores e mais fortes, principalmente se estiverem em grupo.



Filho-do-ingá está impaciente. Ele também sente o cansaço da viagem e não vê a hora de chegar a nascente do Mindú e finalmente guardar luto por seus pais. Talvez por isso, no dia seguinte, ele tenha decidido ir pela trilha mais reta, mesmo arriscando um encontro indesejado com seus maiores rivais. “Pode ter sido apenas um deles, distante do bando. Mão-de-cobra assustou-se precipitadamente!”, pensou.



O caminho reto não se mostra ser dos mais simples de atravessar. Muitas subidas e decidas, além de diversas pupunheiras e tucumanzeiros cujos espinhos os macaquinhos precisam desviar. A chuva torrencial que iniciara ainda pela manhã fazia o bando desejar o mais quente dos dias. O único fato que permitia aos aflitos sauins-de-coleira um fio de alívio era de há muito terem passado pelo ponto onde Mão-de-cobra viu o macaco de mão-amarela comendo biribá.



Embora sentindo o mesmo cansaço e dor de seus semelhantes, Filho-do-ingá está esperançoso de que logo estariam na nascente do grande igarapé que os protegeria dos perigos. De repente, o grupo de vanguarda fala para que a caravana pare. O jovem líder assente e vai ver o que houve. Uma imensa voçoroca cruza o caminho dos sauias. As águas da forte chuva criaram um rio caudaloso que impedia os macaquinhos de atravessá-la. A extensão da voçoroca é grande demais para que a contornassem. Não haveria outra solução a não ser esperar até que a chuva passasse e o rio temporário secasse. Entretanto, antes mesmo que Filho-do-ingá pudesse falar aos seus companheiros sua decisão, uma forte pancada na cabeça o derrubou para dentro da voçoroca.



“De onde você veio?” pergunta uma voz esganiçada na escuridão. “Está sozinho?” – outra pergunta. Aos poucos Filho-do-ingá desperta e sua visão volta a identificar formas e cores na penumbra. Uma dessas formas mais ao centro era um canindé, um pequeno pássaro azul, primo das grandes araras vermelhas. “Quem é você? Onde estou?” – questiona o sauzinho, todo encharcado e com uma tremenda dor de cabeça. “Canindé perguntou primeiro. Canindé só responde perguntas do macaquinho depois que macaquinho responder perguntas do Canindé.”, insiste o pássaro.



Filho-do-ingá diz seu nome e de onde viera. Acrescenta ainda os fatos mais recentes como a busca por um novo lar e a queda nas águas do rio de chuva da voçoroca. Canindé por sua vez responde que era uma velha ararinha azul que há alguns dias havia perdido Canindé, sua companheira que morrera de velhice. “Você e sua companheira tinham o mesmo nome?”, pergunta o curioso sauíim-de-coleira. O pássaro responde que ao longo da vida ele só conheceu sua companheira e ninguém mais por isso não havia a necessidade de nomes diferentes daquele que chamavam para si. Nesse momento, o macaquinho recorda-se de seus pais e de seu bando, agora perdidos para sempre.





Filho-do-ingá decide contar mais detalhes de sua malfadada jornada até o ponto em que foi atingido na cabeça. “Mas vocês não sabiam que aquela área perto da voçoroca é lar dos mãos amarelas?” questiona Canindé. O sauim recorda que Mão-de-cobra o alertara, mas que ele, pensando em ganhar tempo, decidiu que todos deveriam ir naquela direção. Canindé diz que acha estranho um só macaquinho definir o que todos os outros deveriam fazer. Filho-do-ingá afirma que o fez porque ele é seu líder. É quando Canindé com sua sabedoria de mais de 50 estações de chuva diz: “Eu só tive Canindé ao meu lado até algumas luas atrás. Nunca Canindé decidiu algo por ela ou ela decidiu algo por Canindé. Sempre conversávamos para escolher o que era melhor para os dois. Fazíamos isso porque só tínhamos um ao outro e se fosse para ganhar ou perder, ganharíamos ou perderíamos juntos!”

Isso fez com que Filho-do-ingá lembrasse do que disse aos seus companheiros quando estes queriam se dispersar pela mata. “Venceremos ou seremos derrotados juntos!”, ele afirmou. Assim, ele se dá conta de que como líder, deveria estar atento às opiniões e necessidades do bando todo e não apenas as dele. Todavia, ele lamenta que essa iluminação tenha ocorrido tarde demais. Ele estava longe de seus irmãos e irmãs e imaginava o que estavam sofrendo nas mãos amarelas dos macacos negros. Canindé possui uma opinião diferente: “Macaquinho não deveria desistir. Se líder é, por amigos macaquinhos deve lutar!” e entrega a ele uma pena da coroa do rei dos gaviões que ele recebeu do próprio Gavião-real em agradecimento por um favor. “Canindé nunca precisou usá-lo, mas talvez macaquinho faça por uso dele.”. Filho-do-ingá agradeceu o presente mesmo sem entender o significado de suas palavras.



E assim, partiu Filho-do-ingá, herdeiro de Cara-preta, grande líder dos sauins-de-coleira para enfrentar o maior desafio de sua vida. Desafio que ele mesmo não sabia do que se tratava.



Na penumbra da mata, apenas a luz pálida da lua impedia as trevas absolutas. Filho-do-ingá seguia saltando entre os galhos, ignorando a dor ou os espinhos das pupunheiras. Apenas seguia na direção que Canindé dissera em busca de seus companheiros. Logo ele encontrou o primeiro, um sauim-filhote, ele estava assustado. Filho-do-ingá o acalma e pede

que conte o que aconteceu depois que ele caiu no rio-de-chuva.



O filhote disse que viu quando os macacos pretos de mãos amarelas cercaram os sauins. Eles seguiam ordens de Caiuá, um imenso mão amarela e o responsável pela queda de Filho-do-ingá. Muitos fugiram em diferentes direções. Apenas Mão-de-cobra ficou para lutar mas sua força não foi suficiente. Nesse exato momento ele, as fêmeas, a maioria dos filhotes e os sauins mais idosos estavam em poder de Caiuá e seus comandados na beira da voçoroca. Com essa informação em mãos, o jovem líder dos sauins segue para o confronto final.

Escondido entre as folhas de uma palmeira, o Filho-do-ingá observa a turba de mãos amarelas dançando em volta dos assustados saúns-de-coleira em comemoração à vitória. Separado do grupo, ele identifica Caiuá gargalhando ao lado de uma fêmea dos macacos pretos. O filho de Cara-preta já sabe o que fazer: ele se aproxima aglomerado e do alto da árvore mais próxima ele desafia o chefe dos mãos amarelas. “Se eu te vencer em combate, você e seu bando nos deixarão passar. Se você me derrotar, eu mesmo me unirei aos meus irmãos e irmãs em seu cativeiro.”, proclama o bravo sauím-de-coleira. “Aceito sua proposta, sauízinho inconsequente! Uma pena que você não poderá unir-se aos demais após nossa luta”, esnoba o Caiuá, confiante de sua vitória.



Uma grande roda é formada. Nesse instante, mãos amarelas e saúns-de-coleira misturam-se em uma plateia para ver a peleja que definirá o destino de todos. A diferença de tamanho é absurda. O chefe dos midas é pelo menos duas vezes maior e mais forte que Filho-do-ingá. O líder dos saúns que habitam a beira do Mindú recorda do presente de Canindé e ergue a pena do gavião-real na direção de Caiuá que ri debochadamente. De repente, um sopro intenso vindo da pena lança o mão amarela para longe. Os demais midas desaparecem por entre as árvores gritando palavras de lamento e pavor. A vitória é de Filho-do-ingá.



Ainda durante a noite, o jovem sauim pede perdão por seus erros e pergunta se o bando ainda o deseja como líder. Todos concordam que sim e decidem juntos procuram os membros perdidos e depois continuar a viagem. Algumas luas depois, todos os sauins-de-coleira estão reunidos novamente e retornam para o caminho às margens do Mindú. A travessia torna-se mais harmoniosa e não tarda para que eles cheguem ao seu objetivo: a nascente do Igarapé que os sustenta.



O lugar é como se dizia: belo e calmo onde apenas os animais pequenos e pacíficos habitam. A felicidade voltou às vidas dos macaquinhos. O luto de Filho-do-Ingá transformou-se em alegria e satisfação por ter cumprido o desígnio de seu pai. Durante a primeira noite no novo lar, na copa de outra mangueira ele viu dois vaga-lumes brancos no céu escuro aproximando-se e reconheceu Flor-de-jambo e Cara-preta unidos novamente, cuidando dos sauins-de-coleira para sempre.



FIM

## ANEXO IV – Mapinguari, o herói da floresta

# Mapinguari, o Herói da Floresta



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS  
FACULDADE DE CIÊNCIAS AGRÁRIAS  
CENTRO DE CIÊNCIAS DO AMBIENTE  
CURSO DE PÓS GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

Dilma Moura Rocha  
Joana Magalhães de Brito  
Joaquim Abelardo Carneiro Dineli  
Rejina Kely de Oliveira França

**MAPINGUARI, O HERÓI DA FLORESTA**

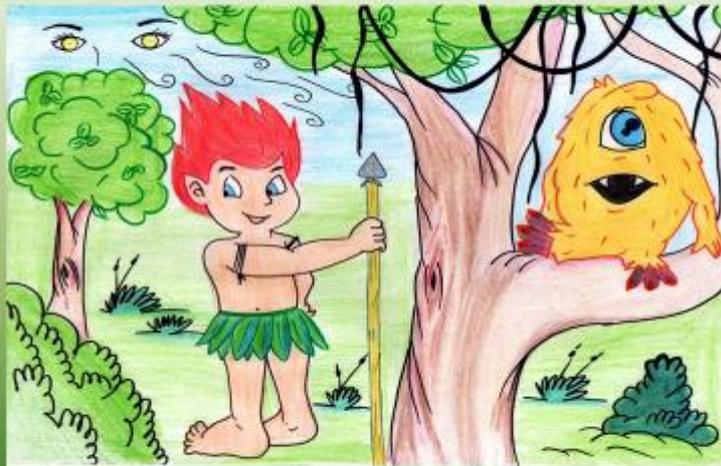
Manacapuru  
2015



**MAPINGUARI, O HERÓI DA FLORESTA**, conta a história de duas criaturas do folclore brasileiro. A história é cercada de misticismo e aventura, repletas de valores imprescindíveis para a Educação Infanto – Juvenil, em especial a Conscientização Ambiental.

**Convidamos você a fazer parte dessa grande aventura!!!**

Em uma floresta, chamada Novo Horizonte, existiam dois seres mágicos: Mapinguari e Curupira.



Os dois foram criados pela mãe natureza para protegerem a floresta.

**Curupira com seus cabelos vermelhos e pés para traz, teve como dom a força, a velocidade e o poder de criar ilusões para assustar os invasores da floresta.**



**Mapinguari era forte e muito veloz, mas tinha um odor insuportável, seu corpo era coberto de pelos, possuía um olho só, bem no meio da testa.**



**Sua boca era tão grande que terminava no umbigo. Seu umbigo era seu ponto fraco.**



Mapinguari começou a observar Curupira, e as diferenças entre eles, despertou assim no seu coração, uma grande inveja. Ele não queria mais ter aquela aparência, ele queria ser como Curupira.



Mapinguari já não ajudava Curupira a proteger a floresta, pois estava tomado de ciúme e inveja.

**Curupira percebeu as intenções de Mapinguari e chamou-lhe para conversar:**

- Mapinguari, porque você está agindo assim? Somos irmãos, devemos sempre estarmos unidos, somos diferentes sim, mas nossas diferenças nos tornam únicos.



**Mapinguari ao ouvir aquelas palavras embrenhou-se na mata e começou a chorar:**



- Curupira tem toda razão, mãe natureza foi sabia quando nos criou, nos fez diferentes sim, diferentes e iguais ao mesmo tempo, somos iguais, temos um propósito somente, salvar nossa floresta!!

De repente, saiu dentre os arbustos vários animais gritando: - Salvem-se!! Os lenhadores estão derrubando as arvores, protejam-se!!

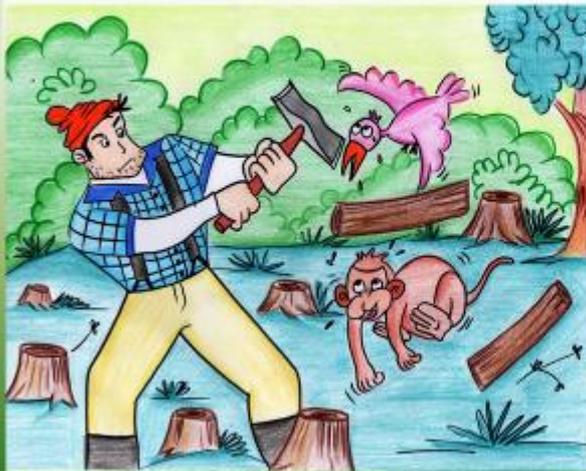


Mapinguari, corre ao encontro da onça pintada e pergunta: - Aonde está Curupira??



A onça responde: - Curupira foi gravemente ferido e acabou sendo capturado pelos lenhadores .

Os lenhadores já tinham desmatado boa parte da floresta, muitos animais corriam apavorados, temendo pelas suas próprias vidas.



Mapinguari vendo aquela situação resolveu ajudar seu amigo Curupira e a floresta que também corria perigo.

O confronto entre Mapinguari e os lenhadores foi árduo, mas Mapinguari conseguiu derrotar todos eles.





Mas quando Mapiquari foi socorrer seu amigo Curupira, foi surpreendido pelo Chefe dos lenhadores, que havia se escondido entre as árvores que ali ainda existiam.

O lenhador conhecia o ponto fraco de Mapiquari, e encravou-lhe uma estaca em seu umbigo.



Mapiquari caiu no chão, deu um breve suspiro e morreu.



O Curupira, que já estava desamarrado, não pensou duas vezes e com uma tora de árvore, acertou o lenhador na cabeça que desmaiou na hora.

Curupira, debruçou-se sobre o amigo Mapinguari e chorou amargamente. Todos os animais ouviram seu choro, a floresta ouviu seu choro.



Comovidos pelo pranto de Curupira, clamaram a mãe natureza: -"Mãe da Floresta interceda por nós, reviva Mapinguari, o nosso herói"



A mãe natureza, cheia de compaixão e ternura, prontamente atendeu o pedido dos animais. Com uma brisa suave, devolveu o fôlego de vida a Mapinguari.

Mapinguari, todos que nascem de mim, são criaturas especiais!! Vocês são benditos, cheios de encantamento!



Tua missão está apenas começando, levante-se pois muitas são as florestas que tens que salvar.

## ANEXO V – O monstro da poeira

# O MONSTRO DA POEIRA



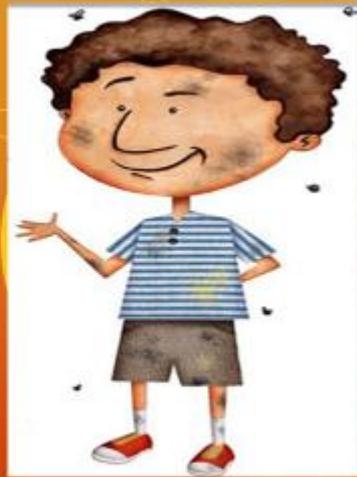
Gilcélia Bezerra Pereira

## SINOPSE

Eric era um menino sujo que não cuidava do meio ambiente. Foi necessário algo muito estranho acontecer para ele perceber que precisava mudar de atitude.

Foi quando apareceu para ele o monstro da poeira e este queria levá-lo para o mundo da sujeira. Mas Eric conseguiu se livrar do monstro e do seu mal comportamento.

Era uma vez, um menino chamado Eric. Ele era um menino diferente dos outros porque ele era um menino muito sujo. Sabe aquele menino que não gostava de tomar banho, suas coisas eram desorganizadas, tudo era sujo, jogava lixo na rua, chutava a lixeira. Não cuidava do ambiente onde ele vivia.



Em sua casa seus pais lhe orientavam como deveria agir, dizendo que não deveria ser uma criança suja, desorganizada, que precisa cuidar do ambiente.

Certa noite seu pai e sua mãe iam ao cinema e chamaram Eric. Só que o seu quarto estava muito sujo, e Eric também estava sujo. Então decidiu ficar em casa já que ele teria que tomar banho para sair. Seu papai e sua mamãe foram ao cinema e Eric ficou.





Passado alguns minutos Eric escutou um barulho:

-ROC, ROC, ROC.

Ele olhou ao redor e o barulho continuava:-ROC, ROC, ROC.

E o barulho foi aumentando:- ROC, ROC, ROC.

Quando ele olhou para o cantinho do seu quarto viu uma bola de poeira, de sujeira, que tinha grandes olhos e uma boca. Olhou para Eric e falou:

-Eric meu amigo vim lhe buscar.

-Como? Eu? Por que?

-Você é a pessoa ideal para viver no mundo da sujeira. Você é sujo desorganizado, polui o ambiente com sujeira. Então eu vim lhe buscar. Você vai morar no mundo da poeira.

Então Eric ficou desesperado começou a correr de um lado para o outro e a bola de poeira crescia cada vez mais indo em direção a Eric.



Eric olhou e viu uma vassoura que estava no canto do quarto que sua mãe tinha levado para ele limpar seu quarto. Pegou a vassoura e começou a bater na bola de poeira, batia com tanta força que a bola de poeira foi se desfazendo e sumiu, ficando apenas uma bolinha bem pequenininha no canto.

Eric pensou:- Eu não posso ir viver nesse mundo da poeira, tenho que mudar meus hábitos.



Eric então foi ao banheiro, tomou banho, trocou de roupa, organizou seu quarto, varreu, colocou a roupa suja no cesto, trocou lençóis e tirou todo o lixo espalhado.

Prometeu que nunca mais jogaria lixo na rua, nem chutaria lixeiras.

Quando seus pais chegaram tomaram um imenso susto. Eric os abraçou, contou a história e prometeu que a partir daquele dia ele seria um menino que cuidaria do ambiente onde ele vive.

## ANEXO VI – O sonho de Zezinho



Equipe:

BRUNA NONATO DE MELO  
CLAÚDIA REGINA MUNIZ SERRA  
HELANDRO RODRIGUES GOMES  
SILVIA CRISTINA MIRANDA SOARE



Zezinho é um menino muito sapeca, vive fazendo arte, desenha nas paredes da sala, joga o lixo no chão e arranca os galhos das plantas, por isso os professores vivem mandando ele ir pra diretoria para conversar com a diretora e a pedagoga da escola, as quais sempre chamam seus pais a fim de que juntos possam encontrar uma solução para acabar com suas travessuras.



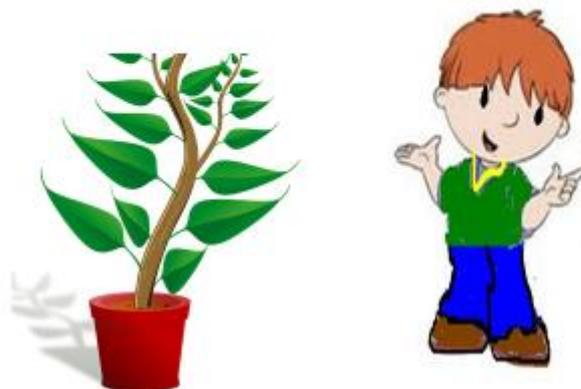
Um dia ao passar correndo por uma planta arrancou um galho e ouviu um barulho:  
\_Ai,ai,ai,ai,ai.....



Zezinho olhou para um lado, olhou para o outro mas não viu ninguém só a plantinha quebrada e mais ninguém.



\_Sou eu, a plantinha, isso dói!!!



Zeinho ficou assustado e não acreditava no que estava acontecendo.  
\_Desculpe, eu não sabia que as plantinhas poderiam sentir dor.  
A plantinha então respondeu:  
\_Nós somos seres vivos assim como você que nasce, cresce, reproduz e morre, e precisamos de luz, água e calor para realizar um processo chamado fotossíntese e liberar o oxigênio que é fundamental para a sobrevivência dos seres humanos.



\_Eu não sabia disso porque nunca prestei atenção nas aulas, eh, eh, eh.  
\_Pois é! O que você ia sentir se alguém arranca-se seu braço?  
\_Nossa eu ia sentir muita dor.  
\_É o mesmo que sinto quando você arranca meus galhos. As plantas devem ser tratadas com carinho, assim como os seres humanos.  
\_Ok, prometo que de agora em diante vou tratar as plantas e o meio ambiente como gostaria de ser tratado com cuidado, carinho e amor.



\_Zezinho...zezinho..... acorda meu filho, está na hora de ir pra escola.



Zezinho acordou, e percebeu que sua conversa com a plantinha tinha sido um belo sonho que lhe ensinou muitas coisas, as quais ele nunca havia dado importância, mas jamais iria esquecer.



E Zezinho mudou seu comportamento, passou a cuidar das plantas e do meio ambiente com todo cuidado, carinho e amor.

ANEXO VII – Pepeu: o gato do mato que queria ser onça



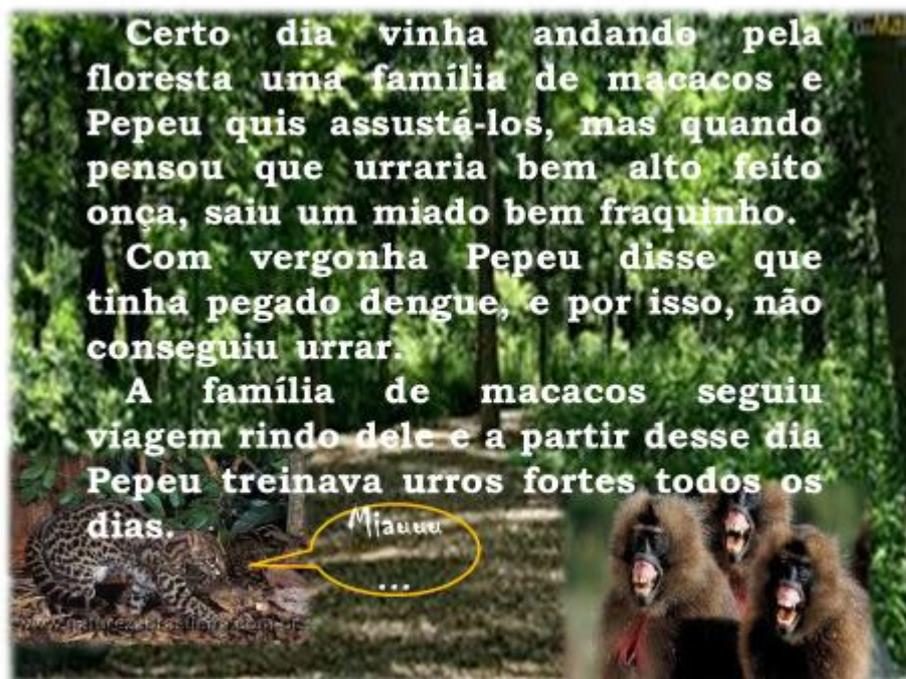
**Pepeu: O gato do mato que queria ser onça.**



Era uma vez, em uma floresta bem distante um gato do mato, muito malandrinho, que se julgava muito esperto.

Pepeu queria ter nascido onça, portanto agia como tal.

O maior prazer de Pepeu era assustar os outros animais, ele divertia-se com isso, ainda mais com a história de que gato tem sete vidas.



Certo dia vinha andando pela floresta uma família de macacos e Pepeu quis assustá-los, mas quando pensou que urraria bem alto feito onça, saiu um miado bem fraquinho.

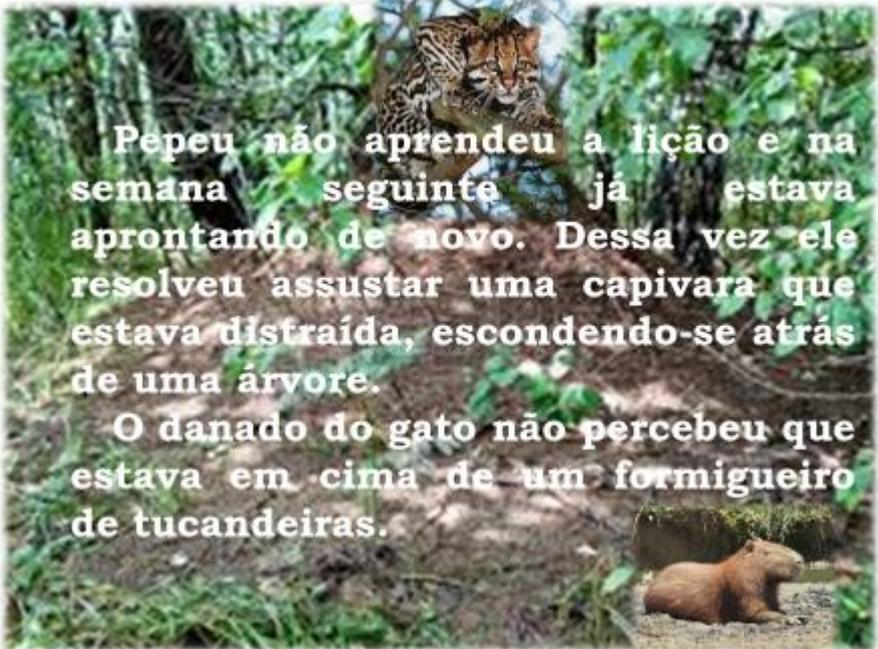
Com vergonha Pepeu disse que tinha pegado dengue, e por isso, não conseguiu urrar.

A família de macacos seguiu viagem rindo dele e a partir desse dia Pepeu treinava urros fortes todos os dias.



Uma vez, Pepeu subiu no alto de uma árvore para assustar uma araponga, mas pisou em um galho fraco e despencou lá de cima. O gato do mato ficou desmaiado e quando recordou pensou:

- Poxa vida! Caí do alto dessa árvore e perdi uma vida, agora tenho somente seis.



Pepeu não aprendeu a lição e na semana seguinte já estava aprontando de novo. Dessa vez ele resolveu assustar uma capivara que estava distraída, escondendo-se atrás de uma árvore.

O danado do gato não percebeu que estava em cima de um formigueiro de tucandeiras.

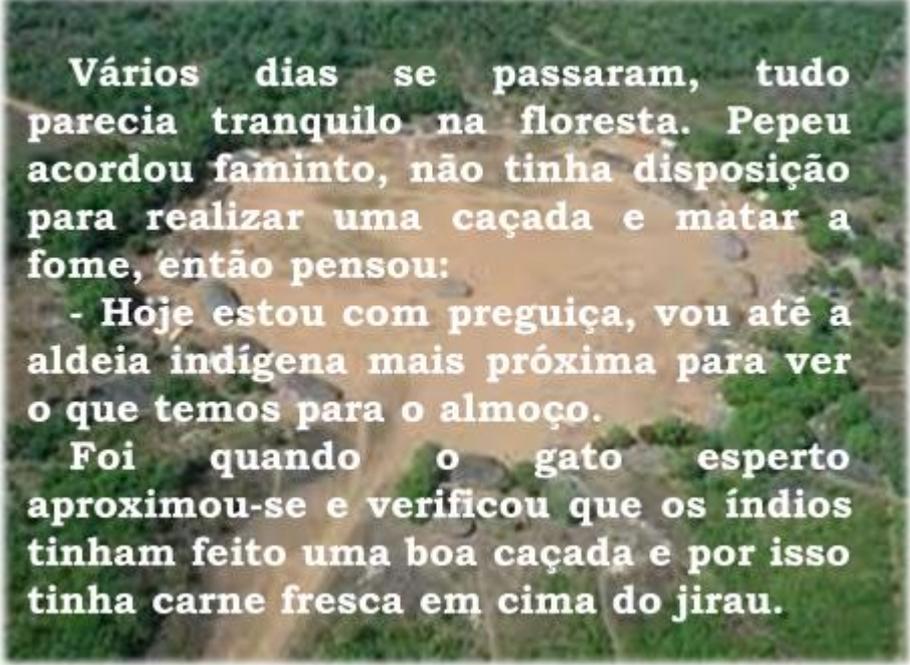


O bicho levou tantas ferroadas que ficou muito doente, quase não podia andar, falar ou comer. Por sorte, o Doutor Urubu veio atender o bicho, mas com muito receio, pois conhecia a fama de Pepeu.

O doutor falou que ele já estava à beira da morte e foi salvo por milagre.

Pepeu então concluiu que tinha perdido mais uma vida.

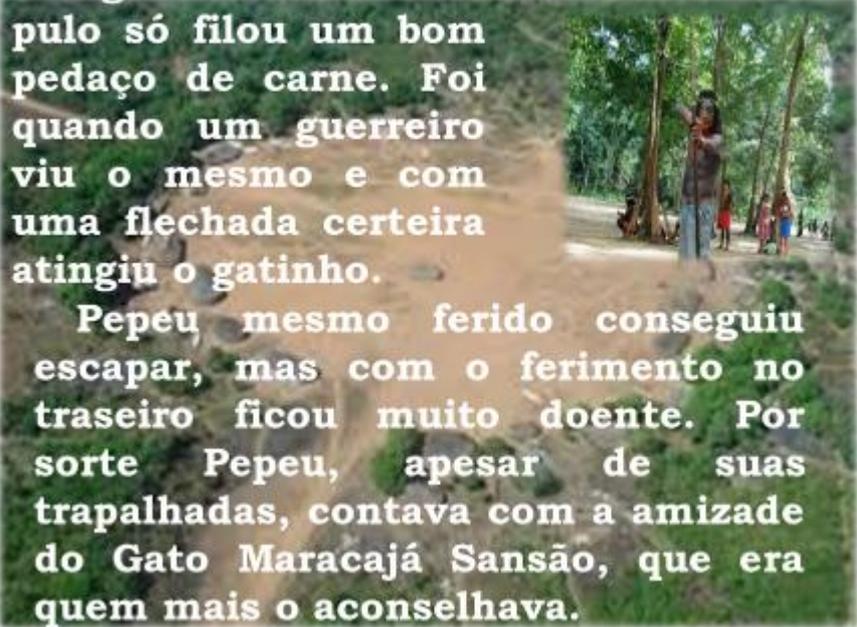




Vários dias se passaram, tudo parecia tranquilo na floresta. Pepeu acordou faminto, não tinha disposição para realizar uma caçada e matar a fome, então pensou:

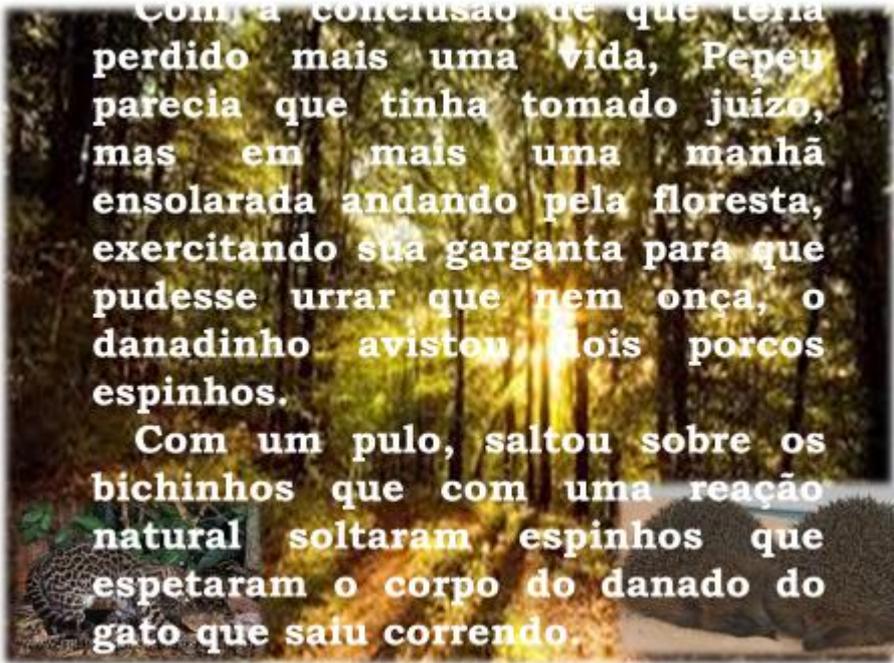
- Hoje estou com preguiça, vou até a aldeia indígena mais próxima para ver o que temos para o almoço.

Foi quando o gato esperto aproximou-se e verificou que os índios tinham feito uma boa caçada e por isso tinha carne fresca em cima do jirau.

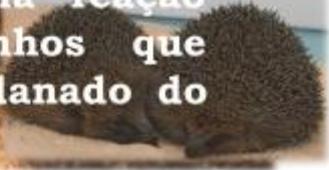


pulo só filou um bom pedaço de carne. Foi quando um guerreiro viu o mesmo e com uma flechada certa atingiu o gatinho.

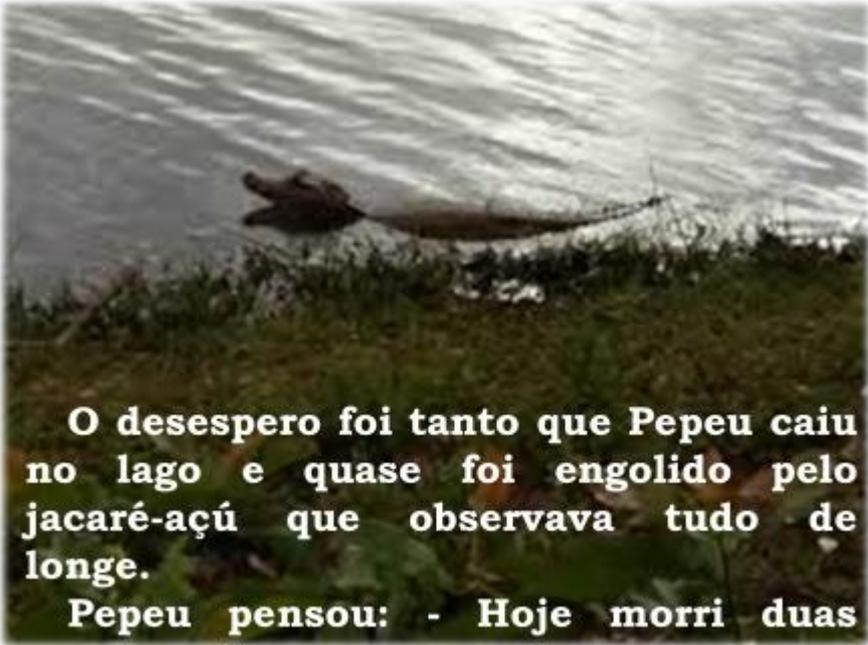
Pepeu mesmo ferido conseguiu escapar, mas com o ferimento no traseiro ficou muito doente. Por sorte Pepeu, apesar de suas trapalhadas, contava com a amizade do Gato Maracajá Sansão, que era quem mais o aconselhava.



Com a conclusão de que teria perdido mais uma vida, Pepeu parecia que tinha tomado juízo, mas em mais uma manhã ensolarada andando pela floresta, exercitando sua garganta para que pudesse urrar que nem onça, o danadinho avistou dois porcos espinhos.



Com um pulo, saltou sobre os bichinhos que com uma reação natural soltaram espinhos que espetaram o corpo do danado do gato que saiu correndo.



O desespero foi tanto que Pepeu caiu no lago e quase foi engolido pelo jacaré-açú que observava tudo de longe.

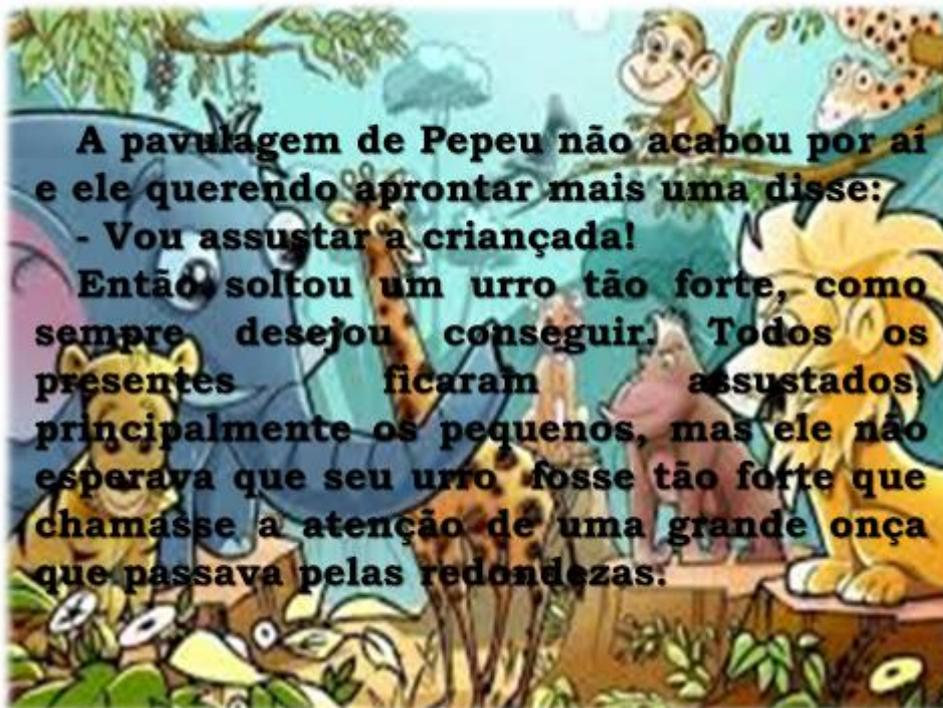
Pepeu pensou: - Hoje morri duas



Na floresta estava tudo tranquilo, parecia um dia normal, mas a arara vermelha anunciava o nascimento dos filhos do tatu bola.

Papai e mamãe tatu, orgulhosos, fariam uma pequena comemoração. A bicharada estava toda animada, afinal há muito tempo não havia festa na floresta.

Pepeu, todo faceiro, foi o primeiro a chegar. Cumprimentou os papais e foi dar uma olhada nos quitutes.



A pavulagem de Pepeu não acabou por aí e ele querendo aprontar mais uma disse:

- Vou assustar a criançada!

Então soltou um urro tão forte, como sempre desejou conseguir. Todos os presentes ficaram assustados, principalmente os pequenos, mas ele não esperava que seu urro fosse tão forte que chamasse a atenção de uma grande onça que passava pelas redondezas.

Quando a bicharada avistou o imenso animal deram no pé. Pepeu, pensando que o agito acontecia por conta do seu urro ficou para trás.

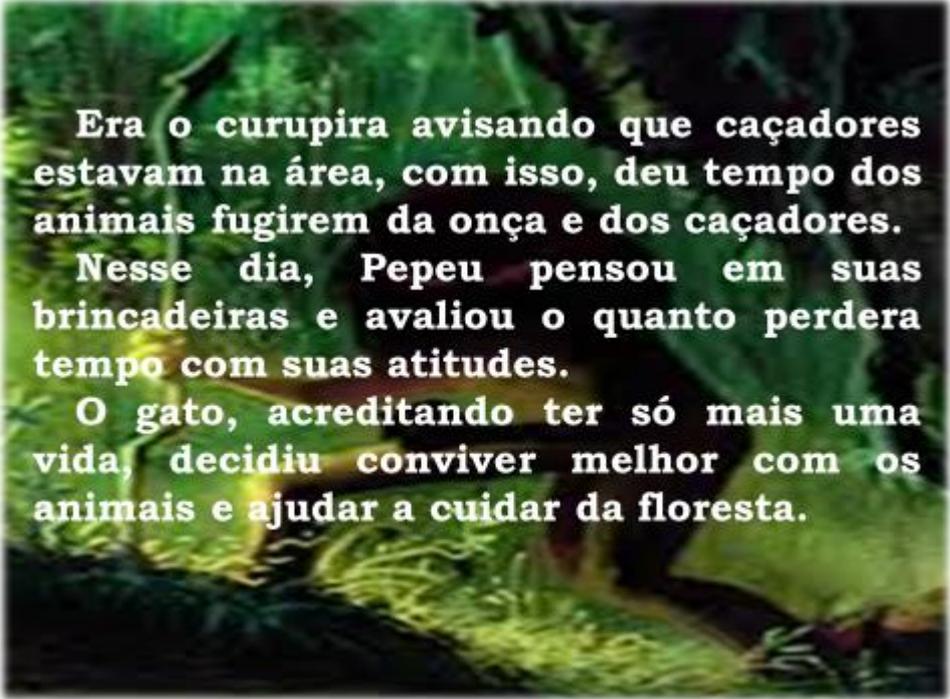
A grande onça agarrou Pepeu pelas canelas e quis saber quem tinha dado tamanho urro.

Pepeu, com medo, assumiu a autoria. A onça, porém ordenou que se ele não urrasse alto novamente o devoraria.



Pepeu, nervoso não conseguiu urrar nem baixinho, estava ficando amarelo. Suas pequenas pintas estavam quase sumindo e o seu pescoço quase sendo torcido. Dona Onça estava a ponto de devorá-lo quando ouviram um grito muito forte rasgando a mata...





Era o curupira avisando que caçadores estavam na área, com isso, deu tempo dos animais fugirem da onça e dos caçadores.

Nesse dia, Pepeu pensou em suas brincadeiras e avaliou o quanto perdera tempo com suas atitudes.

O gato, acreditando ter só mais uma vida, decidiu conviver melhor com os animais e ajudar a cuidar da floresta.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS  
FACULDADE DE CIÊNCIAS AGRÁRIAS  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

**História:** Pepeu: o gato do mato que queria ser onça.

**Autoras:** Jane Izete Costa da Silva

Larissa Fabiola de Souza Coêlho

***Imagens retiradas da internet em: [www.google.com.br](http://www.google.com.br)***