

O Potencial Didático e Pedagógico das Narrativas Digitais Seriadas na Formação do Pensamento Crítico Juvenil no Ensino Médio Brasileiro¹

Samara BANDEIRA²,
Maria E. GONÇALVES³,
Letícia LIMA⁴,
Alexandra ALBANO⁵,
Florence DRAVET⁶,
Universidade Católica de Brasília, Brasília, DF

RESUMO

Em um estudo das narrativas digitais seriadas consumidas pelo público juvenil, a pesquisa investigou quais as séries de animação mais vistas por um recorte deste, e realizou uma conexão entre o consumo das narrativas, a formação do pensamento crítico e a ampliação da autoconsciência. A partir de análises quantitativas e qualitativas, o estudo buscou também entender a inserção das animações na educação do jovem brasileiro, propondo o uso de animações como ferramenta pedagógica. Com base nisso, foram obtidos resultados como quais as séries mais vistas do recorte, porquê e como inseri-las no ambiente escolar a partir de uma perspectiva positiva para aluno e professor.

PALAVRAS-CHAVE: Animações; educação; pedagógico; adolescente; sala de aula.

INTRODUÇÃO

Mesmo nos dias de hoje, na prática da sala de aula, o que se vê muitas vezes é uma tendência ao tradicionalismo, sobretudo no que diz respeito à falta de protagonismo do estudante. Isso acontece por diversas razões, entre elas, a falta de estrutura e de incentivo para que o docente consiga atualizar e adaptar seus procedimentos pedagógicos à nova realidade.

¹Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Imagens e Narrativas, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 5 a 7 de junho de 2024.

² Estudante do 5º semestre do curso de jornalismo na Universidade Católica de Brasília e autora do artigo “O Potencial Didático e Pedagógico das Narrativas Digitais Seriadas na Formação do Pensamento Crítico Juvenil no Ensino Médio Brasileiro”.

³ Estudante do 4º semestre do curso de jornalismo na Universidade Católica de Brasília, coautora do resumo expandido e da análise do artigo.

⁴ Estudante do 5º semestre do curso de jornalismo na Universidade Católica de Brasília, coautora do resumo expandido e da análise do artigo.

⁵ Estudante do 5º semestre do curso de jornalismo na Universidade Católica de Brasília, coautora do resumo expandido e da análise do artigo.

⁶ Coordenadora do programa de iniciação científica “As formas do mito nas narrativas digitais seriadas” e orientadora da estudante Samara Bandeira.

Para além disso, o distanciamento geracional, causado pelos rápidos avanços culturais e tecnológicos entre professor e estudante é ainda um fator contribuinte para a falta de conexão com as realidades dos discentes. Neste contexto, as ferramentas e metodologias educacionais tradicionais, muitas vezes, não conseguem estabelecer uma ligação eficaz com a realidade vivenciada por estes jovens, criando uma desconexão entre o que é aprendido em sala de aula e suas vivências diárias, gerando desinteresse por parte do educando. Pensando nisso, o artigo propõe o uso de animações como recurso pedagógico em sala de aula.

O aprendizado tradicional, com sua pedagogia centrada no professor, tem sido alvo de críticas por sua abordagem linear e unidirecional. Tais práticas muitas vezes não consideram as singularidades dos alunos, suas vivências e contextos. Paulo Freire, em obras como "Pedagogia do Oprimido", caracteriza esse modelo educacional como uma "educação bancária", na qual o professor apenas deposita informações nos alunos, sem uma real troca ou diálogo (Freire, 1970). Esta didática unilateral pode desencadear desinteresse e desengajamento dos alunos, o que afeta a formação do pensamento crítico juvenil.

Tendo o supracitado em vista e de acordo com Levin (2005), há muitas formas de aprender, portanto, deve-se fornecer estrutura de formação para que as escolas e professores possam oferecer diversas opções, de forma a facilitar a aquisição dos variados tipos de conhecimento pelo discente.

Sob essa ótica, um dos recursos que se destaca nesse panorama de inovação é o uso de séries de animação. Em seu artigo sobre o uso das séries de animação⁷ como recurso didático na educação ambiental (2012), Iara Alves esclarece que o uso das séries de animação faz com que a aula se torne mais dinâmica, agradável e descontraída, o que favorece a participação e interação dos estudantes. Quando bem utilizados, esses instrumentos têm o poder de unir teoria e prática, entrelaçando o conteúdo acadêmico ao imaginário da juventude facilitando assim a construção do conhecimento científico e formação do pensamento crítico a partir de um universo familiar aos estudantes. Partindo desta hipótese, o artigo tem o objetivo de investigar a possibilidade do uso de narrativas digitais seriadas como recurso pedagógico e facilitador da construção do pensamento crítico. O estudo foi feito por meio da identificação das principais obras consumidas pelo público adolescente de 15 a 17 anos do colégio CEMAB, avaliação das motivações pelas quais ditas obras são as mais vistas e como o ambiente digital pode ser terreno fértil para o contato com animações de todos os tipos. A partir disso será possível relatar como as narrativas digitais seriadas podem auxiliar no

⁷ A animação pode se referir a um curta, média ou longa metragem animado, se diferencia das séries de animação porque estas possuem sua trama estendida e elaborada ao decorrer de episódios.

processo de aprendizado e formação do pensamento crítico e determinar as melhores formas de aplicação do novo recurso didático.

METODOLOGIA

O artigo tem como base uma pesquisa empírica, qualitativa e quantitativa, realizada em uma escola do Distrito Federal. Nesse contexto, em 2022 foi realizada uma pesquisa com 59 alunos do primeiro ano do Ensino Médio do Centro de Ensino Médio Ave Branca, no Distrito Federal. A pesquisa foi feita pela ferramenta google forms no intuito de indicar as animações mais vistas, o porquê e as identificações pessoais desse recorte. O levantamento indicou quais as animações mais vistas pelo público geral, masculino e feminino desse recorte e também quais os motivos pelos quais estes adolescentes mais se aproximam de uma narrativa digital seriada, considerando o contexto no qual eles estão inseridos.

A partir disso, numa segunda etapa qualitativa, em 2023, foram realizados dois encontros presenciais com duas turmas de alunos, agora no segundo ano do ensino médio. As turmas eram do período vespertino e tinham, respectivamente, 22 e 25 alunos presentes em cada. Com o intuito colher a perspectiva dos alunos sobre o assunto, o grupo Digimitos, no contexto da pesquisa "As formas do mito nas narrativas seriadas digitais: contribuição ao letramento digital"⁸ propôs aos alunos uma roda de conversa protagonizada pelos estudantes.

Nesta segunda etapa, foram discutidas e analisadas as insatisfações, críticas e sugestões dos jovens acerca do sistema tradicional de ensino. Além disso, foram debatidos ainda os efeitos das narrativas digitais seriadas no amadurecimento e crescimento pessoal dos adolescentes e na forma como eles se relacionam com o mundo. As respostas desta etapa foram registradas por meio de observação e diário de bordo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante a primeira etapa da pesquisa, foi mostrado que os jovens do sexo masculino desse recorte são os maiores consumidores de animações, em sua maioria, de origens japonesas. Entre este público, todas as animações japonesas se enquadram nos gêneros *shounen* ou *seinen*, obras caracterizadas por tramas de ação. Os gêneros na maioria das vezes

⁸ Projeto criado para estudar as narrativas digitais seriadas de forma a compreender sua linguagem, sua carga mítica e seu potencial educacional. O projeto, financiado pela FAP DF e pelo CNPq, é coordenado pela profa Florence Dravet e composto pelos seguintes integrantes: Amanda Silva, Guilherme Siqueira, Kelly Cardoso, Leandro de Castro, Samara Bandeira e Tainah Moreira.

abarcam temas como artes marciais, *mecha*, ficção científica, esportes, terror e criaturas mitológicas. A diferença entre os dois é que enquanto o shounen é voltado para jovens de 15 a 18 anos com traços mais humorísticos, os seinen se apresentam de forma mais profunda e gráfica com temáticas mais sérias, focados em um público maior de 18 anos.

Já para o público feminino, as respostas foram mais mistas, envolvendo mais gêneros de animes, sendo eles, além do *shounen: shoujo*, animes que tratam o amadurecimento de uma protagonista menina de alguma forma, normalmente são retratadas em ambientes escolares ou como super-heroínas. *Josei*: mesma relação entre shounen e seinen, o *josei* é uma versão do shoujo para um público mais velho feminino. *Kodomomuke*: gênero considerado mais infantil, mas altamente reflexivo e considerado mais ‘fofo’, em comparação aos outros.

Entre o público feminino da pesquisa (40,7%), as animações mais populares são *Spy X Family*, *One Piece*, *Evangelion*(Hideaki Anno) e *Naruto*. Já entre o masculino, maioria na pesquisa(57,7%), as mais vistas são *Naruto*, *One piece*, *Dragon Ball*, *Demon slayer*.

Foram identificadas ainda as animações mais vistas pelo público geral, sendo elas: *Naruto* (*Masashi Kishimoto*), *One piece* (*Eiichiro Oda*), *Dragon Ball*(*Akira Toriyama*), , *Kimetsu no yaiba*(*Koyoharu Gotōge*), *Spy X Family*(*Tatsuya Endo*), *Hora de Aventura*(Pendleton Ward).

Durante o encontro com a primeira turma, os estudantes expressaram sua indignação com a falta de protagonismo nas aulas, relatando falta de incentivo e compreensão de suas realidades não apenas por parte do professor, mas do sistema como um todo. Na dinâmica, um aluno X trouxe para a roda a seguinte afirmação: “se pelo menos as aulas abordassem algo que já é interessante pra gente, aí talvez não seria tão difícil estudar os assuntos a gente já é forçado a saber”, em complemento, o aluno Y comentou “a gente não tem liberdade nem espaço de descobrir o que a gente realmente gosta”.

Ainda na turma 1, foram discutidas as aspirações profissionais dos adolescentes e o papel da escola nessa percepção. Nesse momento da discussão, um aluno Z afirmou achar que o ensino tradicional limitava a ideia de futuro para eles “poxa, a gente sente que não tem liberdade de conhecer outras coisas além das matérias base, de se conhecer”. Além disso, muitos alunos durante a roda reclamaram sobre a falta de seriedade com que são encarados devido a idade. Sobre isso, um aluno A se posicionou: “Tem professor que nem se esforça em entender a gente, entender nossas dúvidas ou interesses. ‘Pra’ eles, o que a gente fala parece que não tem importância”. Esse comentário mostra como o distanciamento geracional e o rápido avanço tecnológico pode acabar afetando a relação entre professor e aluno.

Próximo ao final da dinâmica, a professora Liliane, que possibilitou o encontro da turma com o grupo de pesquisa, também expôs suas percepções, explicando que muitas vezes o corpo docente fica de mãos atadas no que se refere à inovação devido a estrutura educacional brasileira. “Às vezes a gente quer muito inovar, trazer coisas mais legais, mas tem coisas que não estão no nosso controle”.

Percebe-se com isso que a falha está enraizada no sistema educacional, como elabora Jenkins, Henry et al. *Participatory Culture in a Networked Era*, 2016, ao explicar que o ideal seriam as salas de aula participativas, mas que tais salas são dificilmente atingidas porque cada vez menos as decisões que afetam a aprendizagem são tomadas a níveis locais. Já na segunda turma, os alunos se sentiram mais à vontade para relatar experiências mais pessoais sobre o consumo de animações e seus efeitos em sua capacidade crítica. Nesse momento, o aluno B contribuiu para o debate relatando como as animações o ajudaram no despertar de sua consciência “eu tinha doze anos quando estava vendo Steven Universo e pela primeira vez eu vi uma história que me representasse em questões pessoais”. Para eles, as séries de animação servem como espelhos reflexivos, proporcionando narrativas que ecoam suas próprias experiências, dilemas e aspirações.

A roda de conversa entre as duas turmas mostrou a individualidade de cada jovem e a abordagem feita por eles no segundo encontro mostrou a importância das séries animadas não só como ferramenta didática, mas como um mecanismo de autoconhecimento e reflexão crítica. Sob esta ótica, as séries de animação transcendem a categoria de simples entretenimento, tornando-se um veículo significativo na construção do imaginário coletivo, especialmente entre os jovens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As etapas da pesquisa mostraram como o ambiente digital, em constante crescimento e transformação, tem se revelado uma rica fonte de influências culturais, cognitivas e sociais para a população juvenil. Para além disso, revelou também a forma como as narrativas digitais seriadas, um dos conteúdos mais consumidos pela juventude, se destacam, tanto por sua capacidade de entretenimento quanto pela veiculação de mensagens e valores que moldam a percepção do mundo destes jovens.

Com base em todo o material colhido, a pesquisa revelou a urgência em renovar as práticas pedagógicas, integrando-as ao universo digital e contemporâneo dos jovens a partir do potencial que as narrativas digitais seriadas possuem em facilitar a construção do

conhecimento e desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes do Ensino Médio. Dessa forma, o uso de animações se consolida não só como inovação no ensino, mas como luta contra o autoritarismo em sala de aula, beneficiando a ambos, professor e estudante. Além disso, entende-se que a comunicação nesse contexto é essencial para que haja a evolução do modelo educacional, pois é necessário diálogo entre todas as partes: professor, aluno e sistema.

Em face de tudo isso, concluímos que é imperativo repensar e reestruturar nossas práticas pedagógicas. Integrar as narrativas digitais seriadas, particularmente animações, no processo de ensino pode não apenas revitalizar o engajamento dos alunos, mas também fortalecer a construção de seu pensamento crítico e autonomia.

REFERÊNCIAS

CORTELLA, Mário Sérgio. **A Escola e o Conhecimento: fundamentos epistemológicos e políticos**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2004. 16 p.

DEWEY, John. **Democracia e Educação: introdução à filosofia da educação**. Tradução de Godofredo Rangel. 2. ed. São Paulo: Nacional, 1959.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

JENKINS, Henry et al. **Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce and Politics**. Cambridge: Polity Press, 2016.

LEVIN, Diane E. **Teaching Young Children in Violent Times: Building a Peaceable Classroom**. Cambridge, MA: Allyn and Bacon, 2005.

LISBOA, Iara Alves. **O uso do desenho animado como recurso didático: Filme Rio, 2012**. Monografia (graduação)—Universidade de Brasília, 2011.

MORAN, José Manuel. **Mudando a Educação com Base na Internet**. São Paulo: Paulinas, 1995.

MORAN, José Manuel et al. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 17. ed. Campinas: Papirus, 2006. 19 p.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS do Ensino Médio. **Ministério da Educação**. Brasília: MEC, 1999.

SALGADO, Mônica; Pereira, Isabel; Souza, Rogério. **Educação para a Diversidade Cultural**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.