

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

ARIANE STACHELSKI

**LIÇÕES SOBRE O MEIO AMBIENTE NO DESENHO ANIMADO AVENTURAS
COM OS KRATTS: RELAÇÕES ENTRE A LUDICIDADE E EDUCAÇÃO
AMBIENTAL**

TRAMANDAÍ-RS

2022

ARIANE STACHELSKI

**LIÇÕES SOBRE O MEIO AMBIENTE NO DESENHO ANIMADO AVENTURAS
COM OS KRATTS: RELAÇÕES ENTRE A LUDICIDADE E EDUCAÇÃO
AMBIENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a obtenção de aprovação na disciplina: Pesquisa da Docência, requisito para a aprovação do título de Licenciada em Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Tramandaí, polo Serafina Corrêa.

Nome do orientador: Andresa Silva da Costa Mutz

TRAMANDAÍ-RS

2022

CIP – Catalogação na Publicação

STACHELSKI, Ariane

Lições sobre meio ambiente no desenho animado Aventuras com os Kratts: relações entre ludicidade e educação ambiental / Ariane Stachelski. -- 2022.

45 f.

Orientador: Andresa Silva da Costa Mutz

Trabalho de conclusão de curso (pedagogia) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Campus Sarandi, Litoral Norte, Licenciatura em Pedagogia, Serafina Corrêa, BR-RS, 2022.

1. Educação ambiental. 2. Pedagogia cultural. 3. Aventuras com os Kratts. I. Mutz, Andresa Silva da Costa, orient. II. Lições sobre meio ambiente no desenho animado Aventuras com os Kratts: relações entre ludicidade e educação ambiental.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo (a) autor (a).

ARIANE STACHELSKI

**LIÇÕES SOBRE O MEIO AMBIENTE NO DESENHO ANIMADO AVENTURAS
COM OS KRATTS: RELAÇÕES ENTRE A LUDICIDADE E EDUCAÇÃO
AMBIENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso, para aprovação na disciplina Pesquisa da Docência, requisito para obtenção de título de Licenciado em Pedagogia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS; polo Serafina Corrêa.

Orientadora: Andresa Silva da Costa Mutz

Data de aprovação: 28 de Setembro de 2022

Banca examinadora

Prof^ª. Andresa Silva da Costa Mutz

Orientadora

Prof. Angela Figueira

Prof. Keli Avila dos Santos

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos que durante estes quatro anos estiveram ao meu lado me apoiando, fazendo com que fosse possível alcançar este sonho.

Agradeço primeiramente a Deus pela vida, e por chegar até aqui, pois, não foi uma caminhada fácil, houve muita ansiedade pelo fato do questionamento será que vou conseguir? Algumas lágrimas caíram, noites mal dormidas para dar conta das tarefas, mas também foram muitas alegrias e aprendizados vivenciados que com certeza serão lembrados para o resto da minha vida.

Agradeço também a minha família as pessoas mais importantes da minha vida, os meus pais Adão e Terezinha que torceram pelo meu sucesso e me incentivaram, ao meu irmão Adonis, minha irmã Adriana que me ajudou, auxiliou e proferiu conselhos, ao meu marido Cassiano que esteve ao meu lado nestes anos me apoiando, e dividindo todos os meus anseios. Amo todos vocês e sinto uma imensa gratidão por tê-los ao meu lado.

Agradecer as minhas colegas de aula e viagens até Serafina Corrêa, um grupo de quatro mulheres em busca da realização de um sonho, dividimos angústias, medos, problemas, nos ajudamos sempre que possível, torcemos uma pela outra e dividimos muitas alegrias, obrigada a colega Adriana que nos convidou para junto consigo embarcar nesta viagem em busca da graduação, também a minha colega e cunhada Elisane que esteve sempre ao meu lado dividindo todos os acontecimentos e a colega Suzane.

A Universidade Federal do Rio Grande do Sul- UFRGS, pela oferta do curso de pedagogia-EaD, que permitiu a realização de um sonho, o de ser pedagoga. Um agradecimento especial a todos os professores do curso, especialmente a tutora Mônica Regina Anssoni, que durante o curso esteve ao nosso lado, nos acalmando, motivando e orientando, a senhora tem um lugar no meu coração. E também a professora Andresa Silva da Costa Mutz, o meu muito obrigado pelas orientações e conselhos, a senhora será sempre lembrada e ocupa um lugar especial na minha existência, imensa gratidão por tudo, és especial e que Deus abençoe sua vida sempre.

Penso que se fôssemos menos antropocêntricos o nosso planeta poderia estar mais preservado. Não agiríamos tanto por causas pessoais e egoístas. Mas pensaríamos nos demais seres vivos que dividem o espaço conosco. Nós não derrubaríamos árvores, pois pensaríamos na sobrevivência dos outros seres que ali vivem. Não jogaríamos sujeira nas águas, pois pensaríamos na sobrevivência das vidas que dependem de tal ambiente para nosso poder e utilização. Mesmo que o homem necessite de alguns recursos naturais para sua sobrevivência, como é o caso da água, usaria com mais responsabilidade e pensaria mais nos seres vivos em geral. (SALDANHA; 2015; p.10)

RESUMO

Esta pesquisa decorre da construção do Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia, no qual tive a intenção de aprofundar o conhecimento sobre a educação ambiental e sobre os modos de como ela pode ser apresentada aos alunos. Parte do pressuposto de que somos educados em instituições formais de ensino, mas também nos educamos na cultura. Por essa razão, estabeleceu-se como problema de pesquisa a seguinte questão: quais são as lições sobre educação ambiental postas em circulação no desenho animado Aventura com os Kratts? Trata-se de uma série de animação caracterizada por ensinar como cuidar dos animais e do meio ambiente amplamente acessível em plataformas como o YouTube. Pretende-se encontrar elementos para problematizar o modo como tais lições podem ser tomadas para promoção da ludicidade em sala de aula. Foram selecionados três episódios da Série Kratts. A pesquisa se caracteriza como de caráter exploratório e qualitativo. Os resultados mapeados indicam a força da animação como Pedagogia Cultural. Os desenhos apresentam a noção de espaço, indicando a paisagem e os habitantes da Amazônia, Corais do Caribe e o Ártico. Também problematiza o uso de peles de animais, tencionando verdades do mundo da moda. E ainda, pode-se perceber certo otimismo tecnológico, quando as máquinas são acionadas para resolver os problemas ambientais em certos conflitos apresentados no desenho em questão. Por essas razões, conclui-se que: Aventuras com os Kratts potencializa a educação ambiental por meio da ludicidade própria das mídias contemporâneas

Palavras-chave: Pedagogia Cultural; Educação Ambiental; Aventuras com os Kratts

SUMMARY

This research stems from the construction of the Pedagogy Course Completion Work in which I intended to deepen the knowledge about environmental education and the ways in which it can be presented to students. It starts from the assumption that we are educated in formal educational institutions, but we are also educated in culture. For this reason, the following question was established as a research problem: what are the lessons on environmental education put into circulation in the cartoon Adventure with the Kratts? It is an animated series characterized by teaching how to care for animals and the environment widely accessible on platforms such as YouTube. It is intended to find elements to problematize the way in which such lessons can be taken to promote playfulness in the classroom. Three episodes of the Kratts Series were selected. The research is characterized as exploratory and qualitative. The mapped results indicate the strength of animation as a Cultural Pedagogy. The drawings present the notion of SPACE, indicating the landscape and inhabitants of the Amazon, Caribbean Corals and the Arctic. It also problematizes the use of animal skins, intending truths from the fashion world. And yet, a certain technological optimism can be perceived when the machines are activated to solve the environmental problems in certain conflicts presented in the drawing in question. For these reasons, it is concluded that Aventuras com os Kratts enhances environmental education through the playfulness of contemporary media.

Keywords: Cultural Pedagogy; Environmental education; Adventures with the Kratts

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Página da 9 story produtora do desenho Aventuras com os Kratts.....	22
Figura 2: Página pbs kids site de diversos games, entre eles Aventuras com os Kratts.....	22
Figura 3: Martin da vida real e da série Aventuras com os Kratts.....	23
Figura 4: Chris da vida real e da série Aventuras com os Kratts.....	24
Figura 5: Imagem do zoboomafoo: série infatil dos irmãos Kratts.....	24
Figura 6: Jogos do site online101 das séries dos irmãos Kratts.....	25
Figura 7: Brinquedos de Aventura com os Kratts.....	25
Figura 8: Livros escritos pelos irmãos Kratts, sobre as suas aventuras vividas nas séries.....	26
Figura 9: Canal no yootube as Aventuras com os Kratts.....	26
Figura 10: Playlists das temporadas Aventuras com os Kratts no yootube.....	27
Figura 11: O grupo.....	27
Figura 12: Os vilões.....	28
Figura 13: Agentes mirins em ação.....	28
Figura 14: Alguns animais da Amazônia representados na série.....	30
Figura 15: Robô construído por Zach no episódio Amazônia.....	31
Figura 16: Moda de Donita Donata no episódio Amazônia.....	32
Figura 17: O chef cozinhando um macaco no episódio Amazônia.....	33
Figura 18: Villar e seu plano de destruir a floresta Amazônia e construir um shopping.....	33
Figura 19: Imagem do robô da Aviva.....	34
Figura 20: Fotos dos corais do Caribe, no desenho Aventuras com os Kratts.....	36
Figura 21: Morsas e ursos polares presentes no episódio da Ártico.....	37

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Resultado da análise Aventuras com os Kratts.....	45
--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 DESENVOLVIMENTO	15
2.1 EDUCAÇÃO AMBIENTAL	15
2.1.1 EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO ENSINO FUNDAMENTAL	17
2.2 O LÚDICO EM ÂMBITO ESCOLAR	18
2.2.1 LÚDICO: UMA FERRAMENTA IMPORTANTE PARA A COMPREENSÃO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL	19
3 ESTUDO DO DESENHO ANIMADO AVENTURAS COM OS KRATTS	21
3.1 OS IRMÃOS KRATTS.....	22
4 ANÁLISE DOS RESULTADOS OBTIDOS PELA PESQUISA DO DESENHO ANIMADO AVENTURAS COM OS KRATTS	29
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
6 REFERÊNCIAS	42

1 INTRODUÇÃO

Este estudo trata das práticas de educação ambiental, abordadas de forma lúdica em desenhos animados endereçados a crianças e juvenis em idade escolar. Parte do pressuposto de que esses artefatos da cultura possuem forte caráter pedagógico.

O tema a ser abordado é relevante pois, irá demonstrar a importância do uso das tecnologias para ensinar nos dias atuais, no caso que segue isso se dará através da série Aventuras com os Cratts, que retrata a importância do meio ambiente para a vida das pessoas, Costa e Andrade (2015), evidenciam os artefatos tecnológicos, meios de educar e aprender.

Tendo em vista a importância da educação ambiental anunciada na Base Nacional Comum Curricular (2017), como exposto:

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos (BNCC, 2017)

O desenvolvimento intelectual dos alunos e o futuro da natureza, conforme Filipi Vieira Amorim (2018, p.4), “a necessidade de “educar” para conservar, preservar e cuidar do “recurso”, durante a Conferência das Nações Unidas, sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento (Rio-92), como exposto Programa Nacional de Educação Ambiental (ProNEA), (2005, p.24) foi produzida a Carta Brasileira para Educação Ambiental, que “[...], reconhece ser a educação ambiental um dos instrumentos mais importantes para viabilizar a sustentabilidade como estratégia de sobrevivência do planeta e, conseqüentemente, de melhoria da qualidade de vida humana”. Com o ensino e a educação é possível mudar algumas atitudes dos seres humanos em prol da natureza, os educadores podem usar por exemplo o brincar para auxiliar no ensino/aprendizagem dos educandos.

Compreendendo que o lúdico é de suma importância para a aprendizagem da educação ambiental, e de acordo com Tânia Ramos Fortuna (2000, p.9), “a aula lúdica é aquela que desafia o aluno e o professor e situa-os como sujeitos do processo pedagógico”, ou seja, fazendo-os sujeitos capazes de transformar o ensino, e construir saberes próprios

Para isso, foram selecionados três desenhos da Série Aventuras com os Kratts – animação caracterizada por ensinar como cuidar dos animais e do meio ambiente, para buscar responder a seguinte questão de pesquisa: que lições sobre o meio ambiente são postas em circulação por meio do desenho animado Aventuras com os Kratts?

Para isso, foi pesquisado no youtube, a página principal do desenho Aventuras com os kratts, criado por Martin Kratt e a Chris Kratt, foram escolhidos e analisados três episódios para mostrar os pontos principais dos cuidados ao meio ambiente, são apresentados: animais e seus habitats, e de maneira os irmãos Kratts e sua equipe, fazem o uso dos poderes animais para salvar o mundo.

O ensino é um processo em que professor e estudante devem estar em harmonia, o estudante com seu desejo intrínseco de aprender e o educador pensando maneiras, de fazer com que o aprender de fato ocorra.

Para que o ensino ocorra de forma prazerosa é necessário trabalhar de forma lúdica, fazendo com que os estudantes sintam prazer em aprender, o ensinar de forma lúdica facilita o aprendizado e desenvolve o estudante pessoal e culturalmente.

O ensino deve ser pautado na observância da realidade das crianças, e neste caso irá se observar se os vídeos em questão, podem ser adaptados às aulas de educação ambiental. Especialmente porque, o objeto dessa pesquisa envolve desenhos animados, que são vistos por milhares de inscritos nas páginas do YouTube, entre elas, muitas crianças em idade escolar. Trazer as aprendizagens que os estudantes vivenciam no ambiente externo à escola, para dentro da sala de aula, possibilitando assim tencionar, reforçar, multiplicar os conhecimentos em diálogo com os conteúdos curriculares.

Neste viés, os objetivos de pesquisa do trabalho são pautados em identificar as lições sobre educação ambiental, postas em circulação no desenho animado Aventuras com os Kratts, e problematizar o modo como tais lições podem ser tomadas como elemento para promoção da ludicidade em sala de aula.

O suporte metodológico, é caracterizado pela pesquisa qualitativa e exploratória, como exposto pelo autor Antônio Carlos Gil (2002; p. 41), “pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento ou a descoberta de situações”, seguido do pressuposto

da análise do corpus empíricos, listados três episódios da série Aventuras com os Kratts, que visa apresentar as fases mais significativas do decorrer do desenho.

Este trabalho está subdividido em quatro partes. Na primeira, intitulada 2.1 Educação Ambiental, apresento a teoria orientada por autores sobre este tema. Na sequência, no capítulo 2.2 aborda-se o Lúdico, no qual trata-se de como o tema em questão pode ser utilizado em sala de aula pelos professores. Na terceira parte aborda-se o estudo do desenho animado e seu auxílio para a aprendizagem no âmbito escolar, e por fim na quarta e última parte, está a análise dos resultados obtidos pela pesquisa do desenho animado “Aventuras com os Kratts”.

2 DESENVOLVIMENTO

A educação ambiental é um assunto que precisa ser acrescentado na educação das escolas, sendo assim, a pedagogia cultural trabalhada ludicamente, tende a mostrar no decorrer deste trabalho, a sua importância, por meio do estudo e análise do desenho animado Aventuras com os Kratts.

2.1 EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Educação ambiental é o processo pelo qual os estudantes passam a ter mais consciência sobre o meio ambiente, e também aprendem como preservar esse meio, que é tão importante para nossas vidas.

Nessa perspectiva, a educação ambiental nas escolas é prevista em lei, e segundo a lei nº 9795, de 27 de abril 1999, artigo 1 e 2:

Art. 1º Entendem-se por educação ambiental os processos por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade. (CARDOSO; Fernando Henrique, 1999, p.1)

E Art. 2º A educação ambiental é um componente essencial e permanente da educação nacional, devendo estar presente, de forma articulada, em todos os níveis e modalidades do processo educativo, em caráter formal e não-formal. (CARDOSO; Fernando Henrique, 1999, p.1)

Assim como a Lei diz que as escolas têm o dever de inserir a educação ambiental, no processo educativo dos estudantes em todos os níveis de escolaridade. Para que educadores e educandos possam aprender, transformar, se sensibilizar e cuidar. E como cita LOREIRO (2004), sobre o filósofo Paulo Freire.

Ao falarmos em educação no Brasil é sempre oportuno retomar Paulo Freire, [...]. Seu conceito de educação, compatível com o de educação ambiental, refere-se precisamente à ação simultaneamente reflexiva e dialógica, mediatizada pelo mundo, que possui na transformação permanente das condições de vida (objetivas e simbólicas), o meio para a conscientização, o aprender a saber e agir de educadores/educandos. (LOREIRO, Carlos Frederico B., 2004, p. 17)

Os conceitos que os professores levam para a sala, são de grande valor para a educação ambiental, e estes ensinamentos podem ser um instrumento de transformação e de salvação para as condições atuais da natureza, isso porque o homem está usando os recursos naturais de forma errônea, sem pensar no mal que estão causando para a natureza e todos que nela habitam e dela precisam, especialmente os próprios humanos, e como diz Saldanha (2015)

A natureza como um todo tem passado por mudanças relevantes por conta do comportamento humano negligentes. Comportamentos como: Revolução Industrial, capitalismo, exploração de humanos e dos ambientes, sociedades competitivas, etc. As necessidades humanas estão, aparentemente, em primeiro lugar sem levar em consideração outros seres vivos e seus habitantes. (SALDANHA e Sena; 2015; p. 8)

O modo com que o ser humano usa dos recursos da natureza, visando seus próprios interesses, que de forma direta ou indireta acaba afetando a vida das pessoas. Como explica Paula Corrêa Henning (2017, p.126), “as concepções mais tradicionais tomam o homem como o destruidor do mundo natural. Para essas vertentes há que se fazer uma retomada para que a natureza seja reconstruída e recuperada”.

Um marco importante, em defesa do meio ambiente foi a criação da “Carta de Belgrado”, no Encontro de Belgrado em 1975 promovido pela UNESCO, que consta ações importantes que as pessoas precisam seguir em relação ao meio ambiente, como está explícito neste trecho da Carta de Belgrado (1975, p.1): “É absolutamente vital que os cidadãos de todo o mundo insistam a favor de medidas que darão suporte ao tipo de crescimento econômico que não traga repercussões prejudiciais às pessoas; que não diminuam de nenhuma maneira as condições de vida e de qualidade do meio ambiente”.

Neste sentido, também é abordado o fato de que o sistema de educação, precisa tratar de assuntos ambientais na sala de aula, como cita a Carta de Belgrado (1975):

Governantes e planejadores podem ordenar mudanças e novas abordagens de desenvolvimento e podem melhorar as condições do mundo, mas tudo isso se constituirá em soluções de curto prazo se a juventude não receber um novo tipo de educação. Isto vai requerer um novo e produtivo relacionamento entre estudantes e professores, entre a escola e a comunidade entre o sistema educacional e a sociedade. (Carta de Belgrado, UNESCO; 1975, p.2)

A educação Ambiental na escola traz a necessidade de construir cidadãos críticos e conscientes, que cuidem do planeta em que vivem, garantindo assim a sobrevivência das futuras gerações.

2.1.1 EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO ENSINO FUNDAMENTAL

Sobre Ensino Fundamental a Lei Nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996, das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996, p.1), estabelece que: (“Art. 3º. O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: I- igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; II- liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber[...]”). Todos têm direito a educação de qualidade e significativa, que permite o pleno desenvolvimento dos alunos.

E, em um mundo onde tudo está em constante transformação e evolução, o homem vem se desenvolvendo economicamente e tecnologicamente, é de suma importância para os seres humanos estas mudanças, mas com isso ocorrem grandes problemas principalmente na natureza, pois o homem usa desenfreadamente dos seus recursos, e já é notável os prejuízos que lhes causaram. Segundo Saldanha (2015, p.8) “A natureza como um todo tem passado por mudanças relevantes por conta do comportamento humano negligente”.

Tendo em vista que, a nova geração pode diminuir a degradação ao meio ambiente, é necessário o ensino da Educação Ambiental na sala de aula, já nos anos iniciais do Ensino Fundamental, onde vários temas que promovem a consciência e cuidados com o meio ambiente podem e devem ser trabalhados.

Tais como, jogar lixo em local apropriado e separá-lo corretamente, hoje existem em vários locais as lixeiras coloridas para auxiliar no descarte correto do lixo e facilitar o processo de reciclagem, segundo Conselho Nacional de Meio Ambiente (CONAMA), a um padrão de dez cores de lixeiras, sendo elas: azul: papel, vermelho: plástico, verde: vidro, amarelo: metal, preto: madeira, laranja: resíduos perigosos (pilhas e baterias), branco: resíduos hospitalares, roxo: lixo radioativo, marrom: orgânicos, cinza: não recicláveis, coleta seletiva, reciclagem, combate ao desmatamento, preservar a água cuidando para não desperdiçar, temas esses que são de suma importância, para construir cidadãos conscientes de seus atos.

Com o intuito de, preparar os estudantes do Ensino Fundamental para que se tornem cidadãos mais conscientes de suas práticas, Saldanha (2015) aponta:

Penso que se fôssemos menos antropocêntricos o nosso planeta poderia estar mais preservado. Não agiríamos tanto por causas pessoais e egoístas. Mas pensaríamos nos demais seres vivos que dividem o espaço conosco. Nós não derrubaríamos árvores, pois pensaríamos na sobrevivência dos outros seres que ali vivem. Não jogaríamos sujeira nas águas, pois pensaríamos na sobrevivência das vidas que dependem de tal ambiente para nosso poder e utilização. Mesmo que o homem necessite de alguns recursos naturais para sua sobrevivência, como é o caso da água, usaria com mais responsabilidade e pensaria mais nos seres vivos em geral. (SALDANHA, Ana Paula Brum Sena; 2015, p.10)

É preciso ter consciência e cuidar da natureza, ensinar e colocar estes conhecimentos em prática, cada um deve fazer a sua parte para preservar o meio em que se vive.

2.2 O LÚDICO EM ÂMBITO ESCOLAR

O lúdico é uma forma de educar brincando, o professor pode utilizá-lo na sala de aula para ensinar os alunos, através de brincadeiras e jogos, elas são livres para aprender, se expressar, conhecer e compartilhar, para Danielle Marafon (2013, p.6) “quando a criança brinca se expressa e conhece o mundo”. Ainda para a autora (2013, p.11) “atribuir valores educativos aos jogos e brincadeiras, e assim proporcionar um ambiente onde as crianças fossem livres para expressar seus conhecimentos, sem medo de errar, ou de serem prejudicadas pelo erro”.

E enquanto para alguns professores, o lúdico não cabe no processo educacional no Ensino Fundamental anos iniciais, para outros é uma excelente ferramenta para usar na sala de aula, pois, para Geania Nogueira De Farias Pinheiro (2017, p. 60) “a infância, enquanto fase de aprendizado e de brincadeira, o discurso lúdico para crianças visa não só divertir, mas também, em diversos momentos, ensinar, ou melhor, divertir ensinando”, assim as atividades se diferenciam e não se tornam monótonas, tornando as aulas mais atrativas e conseqüentemente permitindo que os alunos constroem um conhecimento a partir das suas investigações e curiosidades.

Para Marafon (2013, p.13) apud at. Lima (1984, p.24):

“Brincar é uma fonte de lazer e de conhecimento. Sendo que essa dupla natureza permite considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Incentivar ludicamente o desenvolvimento da imaginação das crianças na educação [...] é a melhor maneira de estimulá-las, tanto para o trabalho artístico, quanto para o científico. (Marafon; 2013, p.13; apud at. 1984, p.24).

Assim, percebe-se que é necessário unir o brincar ao educar, para construir uma educação de mais qualidade, e cabe aos professores se reinventar e inovar a forma de ensinar, produzindo aulas com conteúdo dinâmico, e pensado nos alunos, pois para Danielle Marafon (2013, p.15),

“diante desta realidade, cabe ao professor promover e enriquecer suas aulas com jogos e brincadeiras, pois é por meio destes que a criança irá ampliar seus conhecimentos acerca de si, dos outros e do meio em que vive”.

Os usos das brincadeiras nas escolas, permitem que os estudantes explorem o ambiente a sua volta, e proporcionam uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, e é de suma importância para o desenvolvimento intelectual da criança. Segundo Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida (2017, p.51), “durante o brincar, a criança constrói, destrói e reconstrói o mundo a sua volta, de forma ressignificada”, por meio do lúdico, as crianças vão criando, se desenvolvendo e conhecendo o mundo.

E para trabalhar estes assuntos com as crianças, o método usado em algumas escolas, e sugeridos por estudiosos é o lúdico. Segundo Tânia Ramos Fortuna (2000, p.3) “uma atividade lúdica, representa um momento prazeroso diferenciado das tarefas tipicamente escolares, onde um rasgo de espontaneidade é possível”. De modo que alunos e professores possam trocar conhecimentos, e aprender em atividades lúdicas, o que fazer e como cuidar da natureza e segundo Tânia Ramos Fortuna (2000):

Essas crianças parecem lembrar, com os seus quereres, que o processo de humanização e, por conseguinte, nossa humanidade, depende dos outros. A transmissão e a valorização da brincadeira é uma dessas trilhas que levam o indivíduo à condição de membro de um grupo, gerando laços de pertencimento e compromisso. (FORTUNA, Tânia Ramos; 2000, p.1)

E como diz a autora, deve-se valorizar as brincadeiras, que ensinam as crianças a conviver em grupo e ajudar uns aos outros, pois elas são o futuro da humanidade e umas dependem das outras.

2.2.1 LÚDICO: UMA FERRAMENTA IMPORTANTE PARA A COMPREENSÃO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL

As escolas usam o método lúdico para ensinar, pois, segundo Fortuna (2000, p.3) “uma atividade lúdica, representa um momento prazeroso diferenciado das tarefas tipicamente escolares, onde um rasgo de espontaneidade é possível”. De modo que alunos e professores

possam trocar conhecimentos, e aprendam em atividades lúdicas (brincando) o que fazer e como cuidar da natureza.

Para “ajudar” a natureza, pode-se trabalhar na sala de aula a Educação ambiental de forma lúdica, pois brincando as crianças aprendem mais, o primeiro passo é o professor conhecer a realidade dos estudantes, suas crenças e cultura, assim poderá planejar a melhor forma de transmitir a importância da natureza para cada uma delas. Fortuna (2000, p. 136) afirma que: “a verdadeira contribuição que o jogo dá à educação é ensiná-la a rir e a aprender com prazer”.

A Educação Ambiental quando trabalhada de forma lúdica pelos professores, aproxima educandos e educadores em uma troca de afeto e conhecimento, aproximando uns dos outros e construindo juntos um amor por preservar e cuidar da natureza. E para Almeida e apud [at. Almeida](#):

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar a consciência de si mesma, do outro e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. (Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida; 2017, p.46; apud [at. Almeida](#); 2014, p.22)

E segundo Tânia Ramos Fortuna (2000, p.1), “a transmissão e a valorização da brincadeira é uma dessas trilhas que levam o indivíduo à condição de membro de um grupo, gerando laços de pertencimento e compromisso”. A exemplo disso, então entende-se a importância e a ligação entre educação e ludicidade.

2.3 PEDAGOGIA CULTURAL

As escolas estão adaptando ao seu currículo a educação ambiental, tema que é de suma importância para as pessoas e para o meio em que se vive. E, os educadores escolhem a forma que este tema vai ser trabalhado, se de forma teórica, lúdica ou dos dois modos. Em algumas aulas optam por usar as tecnologias para ensinar, ou seja, usam a pedagogia cultural como instrumento midiático para a aprendizagem, para Paula Deporte de Andrade, (2015, p.5) “uma

pedagogia politicamente engajada, que atrela fortemente o papel do educador ao processo de mudar sua realidade sociocultural”, e como relatam Costa e Andrade (2015, p.850), “sobre Pedagogias Culturais, os pesquisadores evidenciam o quanto os artefatos da Comunicação educam, regulam condutas, subjetivam”.

E ainda, de acordo com Costa e Andrade (2015, p.850 apud at. Figueira 2003, p. 15):

As pedagogias de hoje ensinam “comportamentos, hábitos, valores e procedimentos considerados adequados, utilizando-se, para tanto, de diferentes artefatos culturais como o cinema, a televisão, as revistas, a literatura, a moda, a publicidade, a música”. (COSTA E ANDRADE (2015, p.850) apud at. FIGUEIRA (2003, p.15)

A escola faz uso da tecnologia, para complementar o ensino/aprendizagem dos alunos e professores, como diz Joanalira Corpes Magalhães (2022, p.1), “é necessário estar atentas para os outros espaços que estão funcionando como produtores de saberes, conhecimentos, formas de pensar e agir”, como, revistas, livros, programas de televisão, rádios, propagandas, jornais, entre outros, que para Wagner e Sommer (2002, p.3) a “uma infinidade de imagens, movimentos, sons e palavras que apresentam diversos discursos dos mais variados campos de poder, agindo como instrumentos pedagógicos que capturam e ensinam”. Pode-se citar o Google, que é uma ferramenta tecnológica bastante conhecida e auxilia na realização de pesquisas e, é usado para ler, procurar imagens e/ou vídeos.

E, também o Youtube, que o educador conta com uma vasta lista de vídeos educacionais, podemos citar como exemplo os desenhos animados, que podem ser usados para complementar algum conteúdo ensinado. Assim, “neste universo de imagens, [...], faz com que eles aprendam sobre si, sobre os outros, sobre o mundo”. ANDRADE e COSTA (2015, p.854).

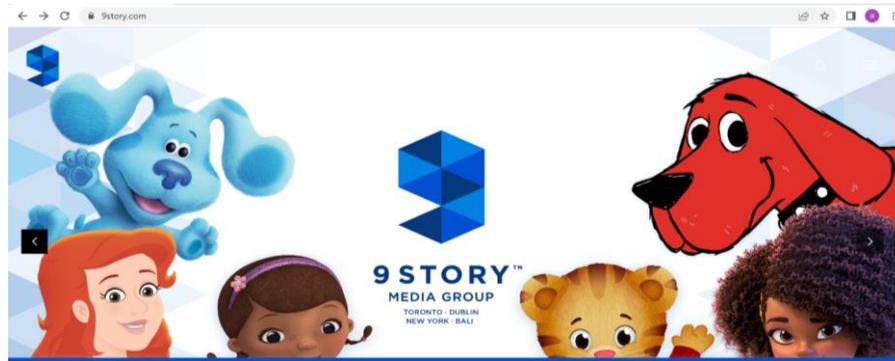
E seguindo o pensamento de Rosa Maria Bueno Fischer (2002, p.153) “torna-se impossível fechar os olhos e negar-se a ver que os espaços da mídia se constituem também como lugares de formação – ao lado da escola, da família”, as tecnologias são usadas para agregar conhecimento, e formar cidadãos críticos e conscientes para a vida em sociedade.

3 ESTUDO DO DESENHO ANIMADO AVENTURAS COM OS KRATTS

Aventuras com os Kratts, é uma série animada onde os irmãos Chris e Martin Kratt, vivem histórias cheias de aventuras para encontrar animais selvagens, apresentando suas

características e o seu habitat, tendo como público alvo crianças de 7 a 14 anos de idade, produzida pela 9 Story (que possui vários desenhos animados), para a PBS Kids (site de games) e TVO Kids (grande transmissora dos desenhos).

Figura 1- página da 9 Story produtora do desenho Aventuras com ao Kratts



Fonte: <https://9story.com/>

Figura 2- página pbs kids site de diversos games, entre eles: Aventuras com os Kratts



Fonte: <https://pbskids.org/>

3.1 OS IRMÃOS KRATTS

Martin e Chris são netos do fabricante de instrumentos musicais William Jacob Kratt, filhos de William Kratt, Jr. e Linda Kratt. Martin é o filho mais velho, seguido de duas irmãs

gêmeas Christine e Susan Kratt, e o caçula da família é Chris. Eles nasceram na cidade de Warren Township, New Jersey, Estados Unidos, e atualmente moram em Ottawa, Ontário.

Martin William Kratt nasceu em 23 de dezembro de 1965 em Warren Township, New Jersey, Estados Unidos, atualmente tem 56 anos de idade, é casado desde o ano de 2000 com Laura Wilkinson e o casal tem dois filhos, Gavin e Ronan. Sua personalidade é divertida, sempre tem grandes ideias, é improvisador, e se coloca no lugar dos animais para observar o mundo.

Figura 3- Martin da vida real e da Aventuras com os Kratts



Fonte: <https://www.google.com>

Christopher Frederick James Kratt nasceu em 19 de julho de 1969 em Warren Township, New Jersey, Estados Unidos, tem 52 anos, é casado com Tania Kratt desde o ano de 2000, e o casal têm dois filhos, Aidan Kratt e Nolan Kratt. Ele é um grande conhecedor dos animais e defende que os animais devem viver livres na natureza.

Figura 4- Chris da vida real e da série Aventuras com os Kratts



Fonte: <https://www.google.com>

Eles escrevem e apresentam todos os seus programas educacionais para a infância, e em alguns eles próprios aparecem, por exemplo, no episódio Zoboomafoo que é uma série infantil e ensina as crianças a respeitar e cuidar dos animais, o zoboomafoo é um pequeno lêmure brincalhão, ele e os irmãos apresentam todos os tipos de animais, usando músicas e vários sons de animais e fantoches e alguns animais verdadeiros.

Figura 5- Imagem de zoboomafoo: série infantil aventuras dos kratts



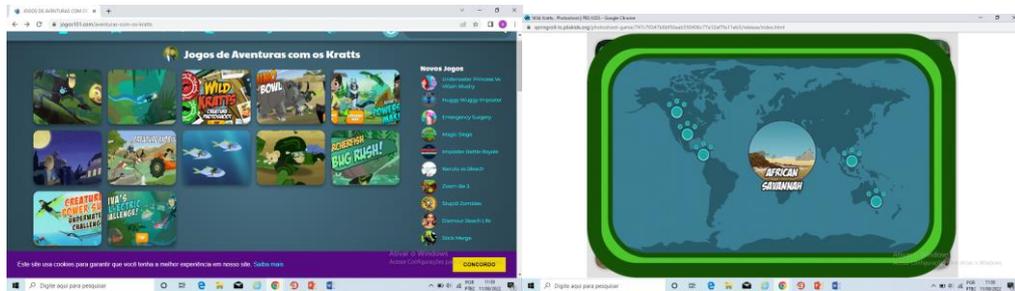
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=5RS1aHx4yio>

Esta série foi estrelada pelos irmãos nos anos de 1999 a 2000. Foi ao ar na TVO no Canadá e na PBS dos Estados Unidos.

Além das séries educativas, estão disponíveis na internet também jogos online, no site jogos101, foram encontrados doze jogos de Aventuras com os Kratts, alguns de corrida, acertar o alvo, entre outros, e representando os jogos, a seguir uma foto de um, neste pode-se escolher

o habitat, depois aparecem animais, onde devemos indicar se habitam ou não aquele local, e deve-se encontrá-los para montar um post, todos em inglês.

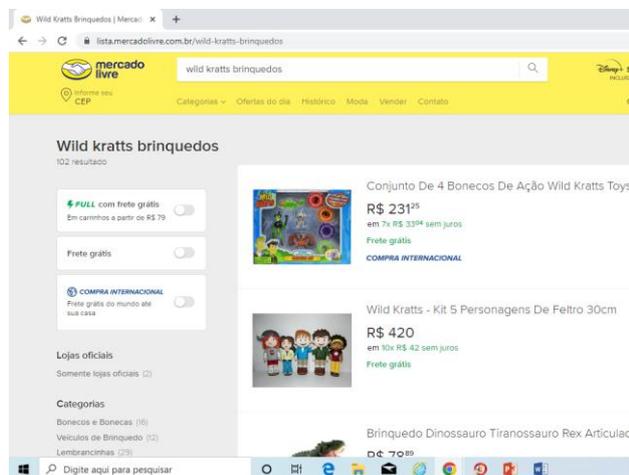
Figura 6: jogos do site online101 das séries Aventuras dos Kratts



Fonte: <https://jogos101.com/aventuras-com-os-kratts>

E para os amantes deste desenho animado, há várias opções de itens da série, como: bonecos, animais, discos de poderes, o mercado livre é um exemplo de onde conseguimos encontrar estes itens da foto:

Figura 7: brinquedos da série Aventuras com os kratts



Fonte: <https://lista.mercadolivre.com.br/wild-kratts-brinquedos>

Os irmãos kratts, também escreveram nove livros da wild kratt, mostrando suas aventuras e os animais que eles encontraram em seus episódios. Não foram encontrados livros com o idioma português/Brasil apenas em inglês.

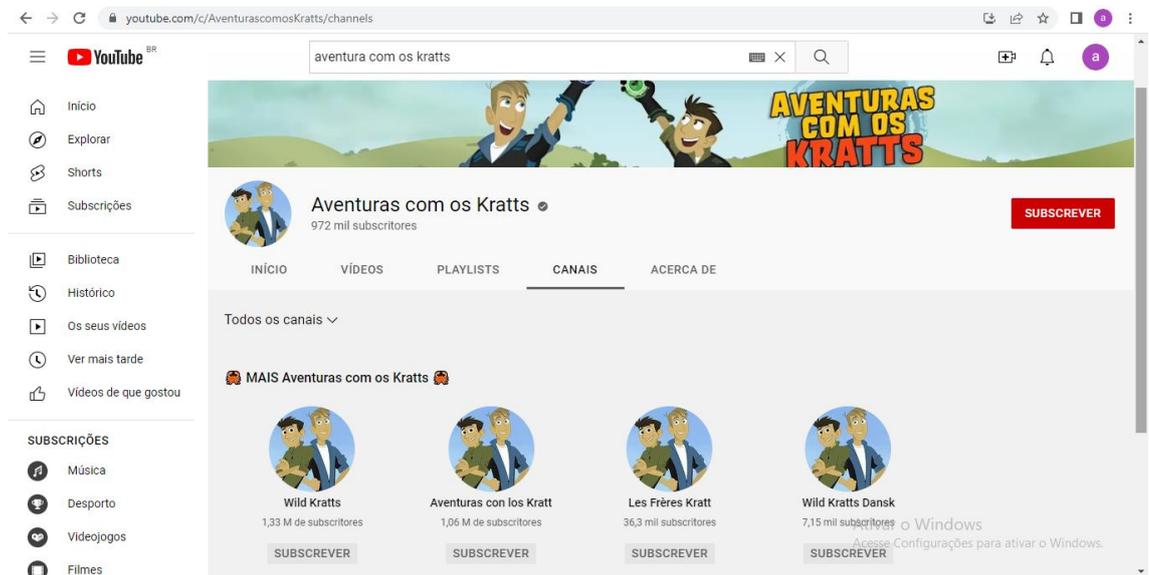
Figura 8: livros escritos pelos irmãos Kratts, sobre as suas aventuras vividas nas séries.



Fonte: <https://www.google.com>

No Brasil as séries são transmitidas pela Discovery Kids e canal da Futura. A série Aventuras com Kratts possui 152 episódios e 6 temporadas. Há no youtube uma página que transmite estes desenhos, a qual é utilizada para realizar a pesquisa e desenvolver este trabalho. A seguir a foto dos canais no youtube em português e outros idiomas que estão disponíveis.

Figura 9- Canal no youtube as Aventuras com os Kratts



Fonte: <https://www.youtube.com/c/AventurascomosKratts/channels>

Figura 10: Playlists das temporadas “Aventuras com os Kratts” no youtube

The screenshot shows the YouTube channel page for 'Aventuras com os Kratts'. The page is in Portuguese and displays several playlists under the heading 'Playlists criadas'. The first row of playlists includes: 'Aventuras com os Kratts | Episódios Completos [...]', 'Melhores Momentos da 3ª Temporada - Aventuras com os...', 'Melhores Momentos da 1ª Temporada - Aventuras com os...', 'Melhores Momentos da 2ª Temporada - Aventuras com os...', and 'As Melhores Transformações de Poder da Criatura - Aventuras...'. Below this, there is a section for 'Várias playlists' with three more 'Melhores Momentos' playlists for the 1st, 2nd, and 3rd seasons. The left sidebar shows navigation options like 'Início', 'Explorar', 'Shorts', 'Subscrições', 'Biblioteca', 'Histórico', 'Os seus vídeos', 'Ver mais tarde', and 'Vídeos de que gostou'. The bottom right corner has a Windows activation notice.

Fonte: <https://www.youtube.com/c/AventurascomosKratts/playlists>

O canal transmitido no Brasil, conta com novecentos e setenta e dois mil inscritos, o canal Wild Kratts em inglês tem, um milhão e trinta e três mil inscritos.

Em suas viagens, os irmãos Kratts contam com uma equipe, a Aviva que analisa as características dos animais, cria os trajes e os discos com os seus respectivos poderes, a Koki que é a mestre dos computadores, e o Jimmy o atrapalhado piloto da tartaruga móvel.

Figura 11: O grupo completo



Fonte: <https://www.google.com>

E no desenho há três vilões: o Zach Varmitech que constrói robôs e controla a mente dos animais, ele os usa para trabalhos forçados, a Donita Donata usa os animais para fazer objetos

de moda, como, joias, casacos, vestidos, entre outros e o Chef Gaston Gourmand procura animais ameaçados de extinção e os usa como ingredientes, para criar pratos culinários.

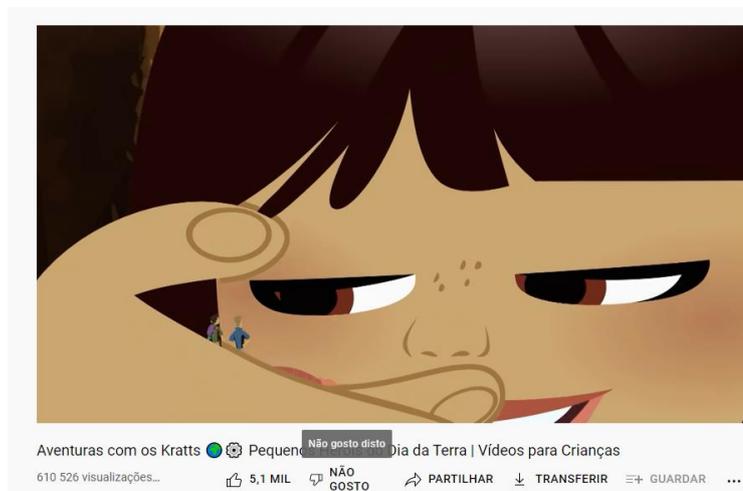
Figura 12: os vilões



Fonte: https://www.google.com/search?rlz=1C1CHBD_pt-

O grupo que organiza as Aventuras com Kratts, conta também com a ajuda em alguns episódios dos agentes mirins, que auxiliam os irmãos a encontrar e salvar alguns animais.

Figura 13: agentes mirins em ação



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=hx14F99OgnA>

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS OBTIDOS PELA PESQUISA DO DESENHO ANIMADO AVENTURAS COM OS KRATTS

A pedagogia cultural está presente no cotidiano de toda a população e como citado pelas autoras Gisele Ruiz Silva, Camila Magalhães e Virgínia Tavares Vieira (2017, p.64) “Tratamos a mídia como uma grande propagadora de significados, fabricando modos de vida e constituindo sentidos que nos atravessam e participam no processo de produção cultural”. Sendo assim, selecionei para analisar três episódios de Aventuras com os Kratts de diferentes lugares, onde os telespectadores podem se sentir como os personagens ou imaginar que estão naquele local. Então, vamos embarcar juntos com os irmãos Kratts e sua equipe nesta aventura.

Os irmãos embarcam em mais uma de suas viagens para conhecer novos locais. São três destinos visitados, um em cada episódio selecionado: *Amazônia, os corais do Caribe e os ursos-polares e morsas do Ártico*, pois, “fazê-los reconhecer seus territórios, aproximá-los do contexto do seu espaço vivido, permitir a desconstrução/reconstrução de cenários, a busca dos significados e dos sentidos das formas [...], das relações com outros lugares, com o mundo’ como explica Lígia Maria Brochado de Aguiar (2003, p. 141).

Nota-se nos três vídeos a grande biodiversidade de diferentes lugares do mundo, muitos animais e diversas plantas, são demonstrados por meio de desenhos com traços realistas e coloridos, cheio de conteúdos educacionais explicativos.

Os irmãos movidos pela curiosidade em descobrir novos lugares, partem no primeiro vídeo para a Amazônia, onde conhecem e apresentam o lugar e no decorrer de todo o episódio, mostram e explicam sobre alguns animais como: os jacarés; bugios gritadores que são macacos vegetarianos, se alimentam principalmente de folhas e frutas, os quais possuem um osso especial na garganta, o osso hioide, que produz o seu som; a capivara, o maior roedor da terra e são anfíbios que movem na água e na terra; a sucuri verde, maior cobra do mundo, que pode chegar a nove metros de comprimento e mais de duzentos quilos, elas comprimem as suas presas com muita força para matar suas presas; e as ariranhas, anfíbios, vivem em grupos e nos rios Amazonas e Mississipi.

Figura 14: Animais da Amazônia



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=vbCvMVvmDOs>

Como o exposto mostra que os homens podem viver na natureza e com os animais, diferentemente do que é descrito no enxerto “homem e natureza não podem coexistir. (SILVA, MAGALHÃES e VIEIRA; 2017, p.67), os irmãos mostram como devemos estar na natureza, cuidando-a e preservando-a.

São apresentadas pelo grupo algumas importantes características a Amazônia, segundo

Chris (*Aventuras com os Kratts*, 2022, Episódio *Amazônia*, tempo 4:18), “a Amazônia tem a maior biodiversidade entre todos os habitats terrestres”, e o que é biodiversidade explica

Martin (*Aventuras com os Kratts*, 2022, Episódio *Amazônia*, Tempo:4:36), “é a quantidade de animais e plantas diferentes existentes, e a Amazônia tem mais biodiversidade que qualquer outra floresta no mundo”.

Segundo a professora de Biologia Lana Magalhães (2010):

A Amazônia é um importante bioma com território que corresponde a 6,9 milhões de km² e abrange nove países: Brasil, Bolívia, Colômbia, Equador, Venezuela, Guiana, Guiana Francesa, Peru, Suriname. A parte brasileira equivale a 4.196.943 km², sendo o maior bioma brasileiro. (MAGALHÃES, Lana; 2010, p.1)

Ela fala ainda:

Na Amazônia existem cerca de 2500 espécies de árvores e de 30 mil espécies de plantas, das 100 mil existentes em toda a América do Sul. A floresta amazônica é considerada a maior floresta tropical do mundo e a sua conservação é tema de discussões e financiamentos internacionais, especialmente pela sua importância na regulação da climática global. (MAGALHÃES, Lana; 2010; p.1)

No desenho, os personagens relatam a importância da Floresta Amazônica para as pessoas e os animais, citando que a Amazônia é considerada o pulmão da terra, porque ela tem muitas espécies de plantas que produzem o oxigênio que respiramos, é produzido cerca de 20% do oxigênio no mundo só nesta floresta. Segundo Martin (*Aventuras com os Kratts*, Episódio *Amazônia*, Tempo: 19:42), “é uma das maiores fontes de água doce do mundo”.

Com esta imensidão de espécies surgem os vilões que querem acabar com a floresta e os animais que nela coexistem, neste contexto explica-se pelo enxerto de Silva, Magalhães e Vieira (2017, p.67) “onde há um, não pode haver o outro”, pois, o homem é visto como destruidor da natureza.

Outro marco importante a ser destacado como resultado aqui na seção das descrições, é a representação dos robôs e máquinas nos episódios. O uso da tecnologia aparece quando Zach Varmitech que cria robôs, a partir de animais e controla suas mentes. Assim, ele rapta os animais da floresta e os usa para tentar conquistar seus objetivos e ganhar muito dinheiro como se verifica na imagem abaixo (fig. 15):

Figura 15: Robô construído por Zach no episódio *Amazônia*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=vbCvMVvmDOs>

E por fim, mais um destaque, que é a função da moda sendo apresentada no desenho animado. A moda de Donita Donata, é um marco importante, pois, escolhe os animais para fazê-los de objeto da moda, por exemplo, usa um beija flor como brinco e um bicho preguiça como cachecol. No episódio ela diz (*Aventuras com os Kratts*, 2022, episódio *Amazônia*, T. 12:17) “tendência de roupas com animais para quem entende de moda”. O uso de peles de animais é um assunto muito discutido, pois para moldar uma peça de roupa é preciso muitos animais, e o processo de curtimento da pele ou do corro causa muitos prejuízos ambientais especialmente para a água. A modelo Brasileira mundialmente conhecida Gisele Bundchen, é defensora das causas ambientais e contra a comercialização das peles, ela pousou para a revista *Vogue Paris*, mandando um recado para as marcas, nas fotos ela aparece com roupas de couro sintético, e com animais em seus braços, mostrando que há outras opções para fabricar roupas, sem a necessidade de assassinar animais. A seguir a imagem (fig. 16):

Figura 16: Moda de Donita Donata em *Aventuras com os Kratts- Amazônia*





Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=vbCvMVvmDOs>

Outro ponto é o Gourmand busca animais para fazer seus saborosos pratos, e ganhar muito dinheiro com eles, neste sentido muitos restaurantes usam de “iguarias” para cozinhar pratos, e muitas pessoas pagam muito bem para alimentar-se deles. Veja a fig. 17:

Figura 17: o chef cozinhando um macaco no episódio Amazônia



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=vbCvMVvmDOs>

E a Villar (*Aventuras com os Kratts*, 2022, episódio *Amazônia*, T. 12:30), “presidente da natureza asfaltada e companhia, transformando ares selvagens asquerosos em puro asfalto”. Sua ideia é destruir todas as árvores e pavimentar tudo para construir um shopping, veja na fig.18. Percebe-se aqui a representação da raça humana, que destrói a natureza visando fins lucrativos, como citado “quando esse homem adentra essa natureza, seus efeitos são sempre negativos, afim de desbravar, conhecer, organizar e transformar em outro lugar, um lugar onde se pode ser civilizado”. (SILVA, MAGALHÃES e VIEIRA; 2017, p.67).

Figura 18: Villar e seu plano de destruir a floresta Amazônica



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=vbCvMVvmDOs>

A Tecnologia novamente aparece representando o bem, para salvar a natureza os Kratts surgem, Aviva constrói um grande robô, fig.19, com os poderes dos animais encontrados na floresta. Sendo ele um anfíbio como as aranhas e capivaras, tem patas com tração que facilitam o deslocamento na terra, e para o modo aquático os dedos se estendem, com membranas entre eles e viram praticamente um remo, tem a força da cobra, dentes das piranhas, voltagem da enguia elétrica e a bateria é inspirada nos órgãos internos da enguia.

Figura 19: Imagem do robô de Aviva



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=vbCvMVvmDOs>

Com os poderes dos irmãos, e o robô da Aviva eles conseguem salvar a floresta e os animais dos vilões.

É importante frisar, que a população está cada vez mais dependente da tecnologia, em casa, na escola, no trabalho, em todo o lugar faz-se necessário o seu uso, como exposto neste trabalho, cujo o objetivo é mostrar que os professores podem fazer uso da pedagogia da mídia, no caso por meio do desenho animado *Aventuras com os Kratts*, na sala de aula. Mas, como alerta Elaine Conte e Rosa Maria Filippozzi Martini (2015):

Os educadores precisam ter uma formação intelectual muito mais ampla e aprofundada do que vem sendo feito até agora. É necessário que esta nova formação contemple os problemas e complexidades do mundo virtual, pois a internet deve integrar o trabalho do futuro professor. (CONTE; MARTINI; 2015, p. 1197)

Ainda para as autoras:

A múltiplas formas de comunicação, onde surge a necessidade do diálogo da educação com as transformações científicas e tecnológicas, que exige o pensar e o aprender constantes, pois com o hipertexto e outros recursos midiáticos temos a possibilidade de buscar uma coisa e apreendermos dez coisas ao mesmo tempo. Desse modo, pensar o discurso das tecnologias requer uma tentativa de aproximar, pela via hermenêutica, a pedagogia de seu sentido formativo mais amplo, isto é, como autoconstrução e atribuição de sentido às produções humanas, nas quais professores e alunos são convidados a aprender juntos. (CONTE; MARTINI; 2015, p.1194)

O segundo episódio tem seu desfecho no *Caribe*, neste eles apresentam o fundo do mar, mostrando os incríveis recifes de corais, que são formados por pólipos e se parecem com pequenas flores, mas na verdade são pequenos esqueletos de pólipos, e para se alimentar eles lançam os arfões, que parecem pequenos espinhos nas suas presas, e os tentáculos empurram as presas para dentro da boca. Ao observar os lugares representados nos desenhos, cita Lígia Maria Brochado de Aguiar:

Não basta apenas ver as coisas, é preciso ver nelas algo, não por um ato de consciência que as nomeie e as objetive, mas na base de uma técnica aprendida de organizar uma situação, uma técnica de ver, um modo de apresentação que é um modo de pensar, portanto de agir: esta técnica de ver se aprende. (AGUIAR; 2003; p. 146)

Apresentam no episódio um importante animal do local, os peixes papagaios que auxiliam na limpeza dos corais, comendo as algas que se desenvolvem ao seu redor, que poderiam sufocar e matar os corais. Koki (*Aventuras com os Kratts*, 2019, episódio *Corais do Caribe*, T. 6:35) cita “os recifes de corais já tem muitos problemas com a poluição”, o peixe em questão ajuda a salvá-los. Figura 20 representando os corais.

Figura 20: fotos dos corais do Caribe, no desenho Aventuras com os Kratts.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=isaBoW59yMo>

Sobre os corais do Caribe, como informa Vanessa Barbosa:

Os resultados mostram que os corais do Caribe reduziram em mais de 50% desde 1970. [...] As mudanças climáticas têm sido apontadas como a principal culpada pela degradação dos corais pelo mundo, mas no caso dos corais caribenhos, a maior ameaça vem da perda de dois herbívoros importantes para a região: peixes-papagaio e ouriços do mar (BARBOSA, 2014)

Ainda Barbosa (2014), relata quais são as medidas, que podem ser tomadas, “a proteção contra a sobrepesca e poluição costeira excessiva, são medidas que poderiam recuperar os recifes e torná-los mais resistentes a impactos futuros das mudanças climáticas”, que por conta da pesca excessiva, desequilibrou o ecossistema dos corais deixando-os vulneráveis, por isso muitos desapareceram, sendo representados novamente por Donita Donata, que pescava todos peixes para compor seus looks, e para mudar isso, na série os irmãos usam seus poderes animais e fazem-na parar, e na vida real também precisam ser tomadas providências para evitar a pesca excessiva e sensibilizar as pessoas a diminuir a poluição dos litorais, a fim de salvar os corais.

E o 3º lugar analisado é o *Ártico*, a equipe apresenta os ursos-polares que vivem no gelo, tem um olfato que consegue sentir cheiros a três quilômetros de distância, é um ser que tem muita paciência e espera o momento certo para atacar as suas presas, e as morsas são ótimas

em nadar, mas em cima do gelo elas ficam vulneráveis a ataques, por exemplo do próprio urso. A seguir na figura 21, a imagem destes dois animais.

Figura 21: morsas e ursos polares presentes no episódio do *Ártico*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=z9UNpQINInc>

O marco importante, é o uso da tecnologia para fazer o mal, o vilão Zach aparece e rapta as mães urso polar e a morsa, para usar armaduras de titânio e controlar suas mentes. Deixando os irmãos Kratts junto com os dois filhotes presos na tempestade ártica. E segundo o site *Um Só Planeta* (2021), as tempestades estão cada vez mais comuns por conta do aumento do calor, o que pode ocasionar graves problemas para as populações do mundo, pois, o calor e a diminuição do gelo tendem a aumentar o nível do mar e acelerar o aquecimento global.

O mal-uso dos recursos da natureza já está trazendo consequências aparentes para o mundo, precisam ser tomadas providências urgentemente, na série os irmãos já fazem a parte deles, como falam Martin e Chris (*Aventuras com os Kratts*, 2022, episódio *Ártico*, T. 16:52), “ salvando o planeta com poder animal”, e os seres humanos também precisam sensibilizar-se e ajudar a salvar o planeta.

Ao analisar a série nota-se que os pontos mais importantes são mostrados pela criação de robôs de alta tecnologia, no primeiro e no terceiro episódio, a captura de animais para obter suas peles e couro, afim de criar roupas, no primeiro e no segundo e por último a criação de pratos culinários usando animais em extinção além do desmatamento para criar um shopping no primeiro.

Tabela 1- Resultado da análise da série *Aventuras com os Kratts*

Nome do desenho	Aventuras com os Kratts na Amazônia	Aventuras com os Kratts As Maravilhas do Caribe	Aventuras com os Kratts Ursos-polares Não Dançam
Link	https://www.youtube.com/watch?v=vbCvMVvmDO	https://www.youtube.com/watch?v=isaBoW59yMo	https://www.youtube.com/watch?v=z9UNpQINInc
Como é descrito o lugar?	Com muitos detalhes, enumerando o que tem naquele local, o desenho é colorido e realista.	Com vários detalhes, enumerando o que tem naquele local, mas, é menos descrito que o da Amazônia, o desenho é colorido e realista.	Relata pouco do local, explica mais sobre os animais urso-polar e morsa, o desenho é colorido e realista.
Como são representado os animais?	Ele descreve, como os animais se alimentam, explica quais são anfíbios, é colorido e realista.	Ele descreve, como os animais se alimentam, e do que se alimentam, é colorido e realista.	Explica sobre o olfato do urso, a agilidade da morsa na água e como vivem no gelo e nas tempestades, o desenho é colorido e realista.
Quais os pontos principais do desenho?	Uso das tecnologias, peles e couro de animais são usados para fabricar roupas, e destruição da floresta para criar um shopping.	Uso das tecnologias, peles e couro de animais são usados para fabricar roupas,	Uso das tecnologias.
Como ele ensina Educação ambiental?	Explicando sobre a floresta, do que ela é composta, e quando fala das consequências do desmatamento.	Quando eles ensinam sobre os corais e os peixes que estão entrando em extinção, por conta da pesca e poluição excessiva.	Quando relata a tempestade Ártica.

Pode ser trabalhado ludicamente na sala de aula	Sim, e trará grandes ensinamentos sobre animais e plantas.	Sim, e trará grandes ensinamentos sobre os corais e os animais que vivem no local.	Sim, e trará grandes ensinamentos sobre os ursos polares e as morsas.
Qual a lição que o desenho ensina?	Cuidar e preservar a natureza e os animais, não desmatar.	Cuidar e preservar os corais, evitar pesca excessiva, não poluir	Cuidar dos animais

Fonte: Criado pela autora

Portando, aqui está sintetizado que o desenho animado Aventuras com os Kratts, traz lições importantes sobre a educação ambiental, mostrando a noção de espaços naturais e os animais que ali habitam, defendendo-os dos vilões que querem acabar com tudo, por exemplo Donita Donata usa as peles, os couros e as penas dos animais para compor seus looks, que na moda da vida real também eram utilizados, mas atualmente vem sendo substituídos por materiais sintéticos, outro o ponto é a tecnologia que é um grande marco do desenho e é usada para o mal e também para salvar a natureza, representada assim, pela utopia tecnológica, que permite assim que a humanidade avance tecnologicamente, tendo impactos positivos para com a sociedade.

Levando em conta que a educação tem o poder de transformar, a forma de pensar e agir das pessoas, por meio dos educadores, pois, levam a teoria para a sala de aula, e desenvolvem juntamente com os estudantes de forma prática estes conhecimentos. Para LOREIRO (2004), “Educar é transformar pela teoria em confronto com a prática e vice-versa (práxis), com consciência adquirida na relação entre o eu e o outro, nós (em sociedade) e o mundo. É desvelar a realidade e trabalhar com os sujeitos concretos”, sendo assim, relacionando com a pedagogia cultural, como explicito pelas autoras Andrade e Costa (2015, p.51 apud at STEINBERG, 1997, p.101).

O conceito de pedagogias culturais para expressar a hoje difundida ideia de que a educação ocorre numa variedade de locais que não somente a escola (STEINBERG, 1997, p.101). É da autora a seguinte passagem explicitando um entendimento de áreas pedagógicas: " Locais pedagógicos são aqueles onde o poder se organiza e se exerce tais como bibliotecas, TV, filmes, jornais, revistas, brinquedos, anúncios, videogames,

livros, esportes, etc...” (id., p.102). (ANDRADE e COSTA, 2015, p. 51 apud at STEINBERG, 1997, p.101)

O professor pode planejar atividades que tenham auxílio lúdico, segundo Almeida (2017, p.52), “o brincar no seu sentido amplo, como uma ação/manifestação/necessidade humana é um direito social da criança”, e com caráter e objetivos pedagógicos, que ajudam no desenvolvimento intelectual dos alunos Andrade e Costa (2015, p.55) destacam “a mídia como dispositivo pedagógico engendrado em diferentes artefatos e produzindo saberes em diferentes espaços”, utilizando, por exemplo, o desenho animado Aventuras com os Kratts, para ensinar sobre educação Ambiental e animais e para Almeida (2017):

No brincar a criança pode aprender e se desenvolver em sua linguagem, no seu conhecimento, em seus valores e na sua subjetividade [...]. Todas as maneiras de brincar podem ser transformadas na forma e conteúdo no sentido de atender às necessidades dos sujeitos que brincam. (ALMEIDA, 2017, p.43)

Dessa forma, ensinar vai além de conteúdos teóricos, atualmente com as novas tecnologias os professores a utilizam para transformar as suas aulas. E sobre esta forma de ensinar Almeida (2017) relata:

A escola idealizada por muitos, que compõem a comunidade escolar, é uma instituição de ensino que possibilita adquirir o conhecimento por meio de práticas “inovadoras”, que se moderniza a cada dia, de acordo com as mudanças sociais e principalmente com os avanços tecnológicos. Assim, os conteúdos adquiridos devem ser repassados de forma atrativa e contextualizada para que possam fazer sentido aos discentes. (ALMEIDA, 2017, p.46)

Como mostra o autor Almeida (2017), as práticas de ensino precisam ser inovadoras, e os professores podem fazer uso das mídias, e uma ótima opção é o uso do desenho animado Aventuras com os Kratts, ele tem intuito educativo, e carrega lições importantes para o ensino lúdico de educação ambiental.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Toda a escola precisa incluir no seu currículo a educação ambiental, para sensibilizar as futuras gerações da importância de preservar e salvar a natureza, o homem é posto como destruidor e percebemos no decorrer da análise que os vilões querem fazer mal-uso dos animais e plantas, comercializando-os por meio da tecnologia e da fabricação de roupas de peles e couros de animais. Como o que foi apontado por-pelas autoras Silva, Magalhães e Vieira (2017, p. 71) “a ideia do homem como aquele que destrói, contamina, polui e faz uso da natureza ao seu favor”, mas, seguindo a linha de que nem todos os seres humanos querem destruir a natureza, como nos mostra o desenho que os irmãos Kratts “salvam o planeta” com suas tecnologias de poderes animais, assim nós educadores aparecemos como os possíveis “salvadores do planeta”, com a função de ensinar a nossos estudantes a importância das boas ações frente a natureza. Em outra passagem, as Silva, Magalhães e Vieira (2017, p.71) afirmam que identificaram em seu estudo, semelhante ao que realizo aqui, “ao mesmo tempo, um homem que auxilia, salva e protege”, a modelo Gisele Bündchen durante abertura do *Rock In Rio (2017)*, comenta “sonho com o dia em que viveremos em total harmonia com a mãe terra”.

Ao ensinar sobre meio ambiente, pode-se proporcionar aulas lúdicas, para que os alunos aprendem brincando, para Almeida (2017, p.51), “a criança constrói, destrói e reconstrói o mundo a sua volta”, neste momento o ensino/ aprendizagem se forma por meio da espontaneidade, diálogo e troca de conhecimento.

Neste sentido, as tecnologias estão cada vez mais presentes na sala de aula, e os professores usam destes instrumentos como mediadores de aprendizagens cognitivas, como por exemplo o desenho animado Aventuras com os Kratts, mostrando seus ensinamentos sobre a vida na natureza, a importância dela e das vidas que nela habitam, como citam Silva, Magalhães e Vieira (2017, p.71) “nossas formas de ser estar no mundo, em especial na nossa relação com a natureza, passam a ser naturalizados”.

Por fim, a educação é a chave para a nova geração se tornar responsável e consciente sobre os cuidados e como estes atos podem salvar a vida no planeta e de todos que vivem nele. Essa é a maior lição aprendida por meio das Pedagogias Culturais postas em circulação em Aventuras com os Kratts.

6 REFERÊNCIAS

AGUIAR, L. M. B. de; O lugar e o mapa; Cad. Cedes 23; 2003; disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/tJKwb8p9NwWQWQmch6g7XrD/?lang=pt> . Acesso em 19 de ago de 2022.

ALMEIDA, M. T. P. de; **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**; Equipe Técnica sob Coordenação da Gráfica e Editora Copiart; Florianópolis. 2017.

AMORIM, F. V.; NEVES, J. G.; PEDRUZZI, A. das N.; PODEWILS, T. L.; JUSTO, F. da S.; **Sobre a Educação Ambiental e a arte de viver: por uma refundação ética e epistêmica**; V. 04, ed. especial, fev. 2018.

ANDRADE, P. D. de; Pedagogias culturais: as condições teóricas que possibilitaram a emergência do conceito; disponível em: www.2015.sbece.com.br/resources/anais/3/1430005814_ARQUIVO_sbece2015completo.pdf Acesso em 11 de ago de 2022.

ANDRADE, P. D. de; COSTA, M. V., Usos e possibilidades do conceito de pedagogias culturais nas pesquisas em estudos culturais em educação; Textura, v. 17 n.34, 2015; disponível em https://moodle.ufrgs.br/pluginfile.php/5402078/mod_resource/content/1/texto%20publicado%20Textura%202015.pdf acesso em 29 de ago de 2022.

Base Nacional Comum Curricular. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental: Ciências. 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/ciencias>. Acesso em 22 abr. 2022.

BARBIERI, S. **Interações: onde está a arte na infância?** São Paulo: Blucher, 2011.

BARBOSA, V. **Corais do Caribe estão à beira do colapso**, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/corais-do-caribe-estao-a-beira-do-colapso/>. Acesso em 02 de set de 2022.

CARDOSO; F. H.; MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - MEC; MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE - MMAD.O. DE 28/04/1999, P. 1; disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19795.htm Acesso em 7 de abr de 2022.

Congresso Nacional; LEI N° 9.394 de 20 de dezembro de 1996 Estabelece as **diretrizes e bases da educação nacional**; 1996; disponível em: http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf>. Acesso em 02 de jun de 2022.

CONTEL, E.; MARTINI, R. M. F.; Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 40, n. 4; 2015. Disponível em <<https://www.scielo.br/j/edreal/a/6dtyr69fvxK7bBmCm5H35FQ/?format=pdf&lang=pt>> Acesso em 19 de ago de 2022

COSTA, M. V.; ANDRADE, P. D. de.; Na produtiva confluência entre educação e comunicação, as pedagogias culturais contemporâneas. Perspectiva. Florianópolis. V. 33; n. 2; 2015; disponível em: < <http://dx.doi.org/10.5007/2175-795X.2015v33n2p843>. Acesso em 19 de ago de 2022.

FORTUNA, T. R.; **Sala de aula é lugar de brincar?**; Porto Alegre; Mediação; 2000.

FISCHER, R. M. B.; O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV; Universidade Federal do Rio Grande do Sul; São Paulo, v.28, n.1. 2002.

GERHARDT, T. E.; Estrutura do projeto de pesquisa: procedimentos metodológicos; Porto Alegre: ed. UFRGS; 2009. Disponível em: <<https://meiradarocha.jor.br/news/tcc/files/2017/12/Gerhardt-e-Silveira.-M%C3%A9todos-de-Pesquisa-EAD-UFRGS.pdf>>. Acesso em 22 abr. 2022.

GIL, A. C.; Como elaborar projetos de pesquisas. - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

HENNING, P.C.; GARRÉ, B. H; VIEIRA, V. T.; **O discurso da educação ambiental em artefatos culturais da atualidade**; Brasil; 2017.

HENNING, P. C.; **Resistir ao presente: tencionando heranças modernas para pensar a Educação Ambiental**; Ciênc. Educ., Bauru, v. 25, n. 3, 2019.

LOREIRO, C. F. B.; Educar, participar e transformar em educação ambiental; **Revista brasileira de educação ambiental**; Brasília; 2004.

LUDKE; M.; ANDRÉ, M.E.D.A., **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**, São Paulo: EPU, 1986

MACHADO, A. L.; **Brincando com os 4 elementos da natureza**. 1. ed. nov. 2016. Disponível em: <<http://www.educandotudomuda.com.br/tag/e-book-brincando-com-os-quatro-elementos-da-natureza/>> Acesso em 7 de abr de 2022.

MAGALHÃES, L.; **Amazônia**: características do bioma; 2010. Disponível em <https://www.todamateria.com.br/amazonia/> Acesso em 11 de ago de 2022.

MAGALHÃES, J. C.; Discutindo pedagogias culturais e representações de gênero; disponível em <http://www.sabercom.furg.br/bitstream/123456789/1716/1/DISPUTINDO_PEDAGOGIAS_CULTURAIS_E_REPRESENTAC_O_ES_DE_GE_NERO.pdf> acesso em 11 de ago de 2022.

MARAFON, D.; **ALFABETIZAR COM O LÚDICO**: brincadeira ou aprendizado? A experiência do PIBID de Pedagogia da UNESPAR- Campus Paranaguá; Paranaguá/PR; Gráfica e Editora Kaygange Ltda; 2013.

PINHEIRO, G. N. De F.; **Ludicidade e infância na constituição do discurso literomusical brasileiro para crianças**; ed. Centro de Documentação e Informações Educacionais/Gestão Pedagógica; Fortaleza–Ceará;2017.

Programa nacional de educação ambiental - ProNEA / **Ministério do Meio Ambiente**, Diretoria de Educação Ambiental; Ministério da Educação. Coordenação Geral de Educação Ambiental. - 3. ed – Brasília; 2005.

REIGOTA, M.; **Meio Ambiente e representação social**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

Revista Galileu; AGÊNCIA EFE; 02 JUL 2014; disponível em <<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Meio-Ambiente/noticia/2014/07/corais-do-caribe-podem-desaparecer-nos-proximos-20-anos.html>> . Acesso em 11 ago de 2022.

Rock in Rio 2017 – Abertura do Palco Mundo com Gisele Bundchen e Ivete Sangalo, 2017, disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=cfxV7epNJgk>> Acesso em 29 de ago de 2022

SILVA, D. A. de A. e.; **Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf**. Departamento de Educação II. Alagoinhas, Bahia, Brasil. 2015.

SALDANHA, A. P. B. S.; **O antropocentrismo no ensino de Ciências Naturais: é possível problematizar esta visão?**; Porto Alegre; 2. Semestre;2015.

SILVA, G. R.; MAGALHÃES, C.; VIEIRA, V. T.; Representações de homem e natureza em filmes de animação: problematizações de uma pedagogia cultural; V.26, N.1; 2017.

SOMMER, I. W. L. H.; Mídia e pedagogias culturais; disponível em file:///D:/Meus%20Documentos/Downloads/M%C3%ADdias%20e%20Pedagogias%20Culturais.pdf. Acesso em 11 de ago de 2022.

Um Só Planeta; 2021; disponível em: <<https://umsoplaneta.globo.com/clima/noticia/2021/11/30/destino-do-artigo-e-ter-mais-chuva-do-que-neve-antes-do-previsto-apontam-cientistas.ghtml>> Acesso em 11 de ago de 2022.

UNESCO; **Carta de Belgrado**; Belgrado 1975; disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/CBelgrado.pdf>> Acesso em 7 de abr de 2022.

VYGOTSKY, L. Semionovitch. et al. **Pensamento e linguagem**. São Paulo- SP: Editora: Martins Fontes, 1989.

Material empírico:

Aventuras com os Kratts na Amazônia, 2022, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vbCvMVvmDOs>> Acesso em 31 de ago de 2022.

Aventuras com os Kratts as maravilhas do Caribe, 2019, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=isaBoW59yMo> acesso em 31 de ago de 2022.

Aventuras com os Kratts, ursos polares não dançam, 2022, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=z9UNpQINInc> Acesso em 31 de ago de 2022.