

## **LEVANTAMENTO DE CARACTERÍSTICAS ÉTNICO-RACIAIS DA POPULAÇÃO BRASILEIRA PARA UTILIZAÇÃO NA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS PARA ANIMAÇÕES NO ENSINO DA ARTE**

**Daiane Souza Favero**

UNEB – Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Ciências Exatas da Terra DCET - I  
dsfavero.17@gmail.com

**Jessica Menezes de Araújo dos Santos**

UNEB – Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Ciências Exatas da Terra DCET - I  
jessica\_menezes1989@hotmail.com

**Luís Antônio Azevedo Nascimento**

UNEB – Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Ciências Exatas da Terra DCET - I  
luisantonioazevedo12@gmail.com

**Suzi Maria Mariño**

UFBA – Universidade Federal da Bahia, Professora do Programa de Pós-Graduação em Artes  
UNEB – Universidade Estadual da Bahia – Departamento de Ciências Exatas e da Terra  
suzimarino@gmail.com

**Edson Nascimento Sales**

UFBA – Universidade Federal da Bahia,  
Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais  
edinho\_ios@hotmail.com

### **RESUMO**

Este trabalho consiste em levantar características fenotípicas étnico-raciais da população brasileira para o desenvolvimento de animações que contribuam para o ensino da arte. A partir da compreensão de como o ensino da arte possibilita a construção de conhecimento e como a animação pode potencializar o seu ensino-aprendizagem, o percurso teórico deste levantamento foi concebido por meio da concepção e realização de uma pesquisa imagética de perfis enquadrados nas raças estabelecidas pelo IBGE. É apresentado o método utilizado para a identificação das características fenotípicas de cada raça e um banco com a reunião de todos os traços fenotípicos pertencentes a cada uma das raças especificadas. Dado o exposto, a pesquisa recomenda a utilização das características apresentadas para a concepção de personagens étnico-raciais em animações que buscam potencializar o ensino da arte.

**Palavras-chave:** Ensino da arte; Animações; Personagens étnico-racial.

## ABSTRACT

This work consists of raising ethnic-racial phenotypic characteristics of the Brazilian population for the development of animations that contribute to the teaching of art. Based on the understanding of how art education enables the construction of knowledge and how animation can enhance its teaching-learning, the theoretical course of this survey was conceived through the conception and realization of an imaging research of profiles within the established races by IBGE. We present the method used to identify the phenotypic characteristics of each breed and a bank with the meeting of all the phenotypic traits belonging to each of the specified races. Given the above, the research recommends the use of the characteristics presented, for the design of ethnic-racial characters in animations that seek to enhance the teaching of art.

**Keywords:** Teaching of art; Animation; Ethnic-racial characters.

## 1 INTRODUÇÃO

O processo de aprendizagem é concebido de modo particular a cada indivíduo, de acordo com suas experiências ao qual estão atribuídos sentimentos e significados. Estes por suas vez, representam a sua própria concepção de mundo, tornando ele o agente formador do seu próprio conhecimento tendo o educador como mediador. A compreensão acerca da construção dos saberes de um educando permite desenvolver um ensino que o estimule a aperfeiçoar suas habilidades, expressão e percepção de si e do mundo.

O ensino da arte trabalha diretamente com a construção da personalidade do indivíduo, propõe-se tornar o sujeito crítico e reflexivo, além da sua formação ética, percepção estética e criatividade. Segundo Coletto (2010) "A arte é importante na vida da criança pois colabora para seu desenvolvimento expressivo, para construção de sua poética pessoal e para o desenvolvimento de sua criatividade", ele ainda afirma que a arte torna o indivíduo mais sensível e propenso a ver o mundo com outros olhos.

Entendendo a evolução do ensino e a inserção de novas tecnologias, em que o acesso à informação se dá de forma quase que instantânea, tem-se a necessidade da discussão sobre a introdução de ferramentas que venham a ser facilitadoras na construção do conhecimento. Duarte (2008) diz que "uma educação que apenas pretenda transmitir significado que estão distantes da vida concreta dos educandos, não produz aprendizagem nenhuma", o que demonstra a necessidade de interação do educando com os conteúdos que estão sendo apreendidos.

Dentre os tantos recursos digitais disponíveis, a presente pesquisa destaca as animações, pois estas podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, da mesma forma que podem atrair a atenção dos alunos e torná-los mais ativos e motivados.

Sendo o objetivo desta pesquisa levantar características fenotípicas étnico-raciais múltiplas, destinadas à elaboração de uma animação que potencialize o ensino da arte, fez-se necessária a compreensão dos conceitos de identidade, raça e etnia, de forma a contemplar a classificação étnico-racial da população brasileira. Esse estudo irá contribuir para a formação dos indivíduos, na identificação e aceitação do seu semelhante, assim como de si mesmo. Além de se tornar um aporte de consultas para concepção de personagens brasileiros com os quais se identifique nas animações voltadas ao ensino da arte.

## **2 ANIMAÇÕES APLICADAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA ARTE**

Com os avanços a cada dia mais expoentes da tecnologia, surge a necessidade de discutir as consequências e benefícios do uso de ferramentas tecnológicas na construção do conhecimento. O acesso à informação se popularizou, podendo ser consumida em qualquer lugar pela mobilidade que os aparelhos digitais proporcionam, além de possibilitar sua obtenção das formas mais variadas.

As possibilidades de mobilidade dos aparelhos digitais tornam a construção do conhecimento mais acessível, dinâmica e interativa. Essa evolução no processo de concepção do saber tem gerado grandes impactos no sistema educacional e na forma de aprendizagem, desafiando os modelos de ensino a se adaptarem a essa nova realidade, pois se o modo como aprendemos se modificou, esses novos aprendizes também. Documentos oficiais como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (1998) recomendam o uso dessas tecnologias: “é indiscutível a necessidade crescente do uso de computadores pelos alunos como instrumento de aprendizagem escolar, para que possam estar atualizados em relação às novas tecnologias da informação [...]” (BRASIL, 1998, p. 96).

Dessa forma, o ensino não deve mais ignorar a influência destes recursos na vida dos alunos, pelo contrário, usá-los como aliados na construção do conhecimento, servindo tanto para aumentar a dinâmica em sala de aula, quanto

transformando as aulas mais atraentes, o que resulta numa aprendizagem mais significativa e motivadora. “O uso de toda uma gama de ferramentas dentro do contexto de sala de aula objetiva aumentar a motivação, tanto de professores quanto de alunos [...]” (TEIXEIRA, 2011, p. 161).

Sendo assim, além de entender como está o ensino atual é preciso também conhecer melhor quem é o aluno de hoje e como se dá o processo de aprendizagem deles, seus interesses e motivações, a fim de se configurar uma educação participativa. Essa educação permite que o conhecimento prévio da criança seja considerado e os mecanismos pensados para o ensino sejam estimulantes e convidativos, e que se aproximem das suas vivências, captando sua atenção e melhorando assim sua aprendizagem.

O uso de animações no ensino, como recurso audiovisual, pode contribuir para tornar o ensino mais atrativo e despertar o interesse dos educandos por torná-los mais participativos no processo de aprendizagem. Tendo em vista um caráter pedagógico, conforme Duran (2010), tem-se que “a animação através de suas diversas tecnologias de veiculação fornece um aparato a mais para transmissão de dados conteúdos e saberes, aproximando os alunos do conhecimento por seus códigos e signos facilmente perceptível [...]” (DURAN, 2010, p. 99). Essa inserção deve ser pensada de modo que considere os níveis de aprendizagem dos estudantes, como se estabelece a relação do conteúdo com as animações e os elementos que nela contém, sendo o professor mediador deste processo.

## 2.1 MOTIVAÇÃO PARA O APRENDIZADO

A motivação é um conjunto de fatores que determinam a conduta de um indivíduo, ela impulsiona os indivíduos a se manterem focados em suas metas e esforçados para que seus objetivos sejam atingidos. A motivação é um dos fatores mais importantes no aprendizado, pois influencia no envolvimento dos alunos com as disciplinas, o que é essencial para essa construção do conhecimento.

Malone e Lepper (1987) abordam essa perspectiva da motivação em seu estudo sobre a teoria do fluxo e taxonomia, e elaboram um conjunto de diretrizes que podem ser consideradas na construção de jogos ou produtos animados educacionais que tenham como principal objetivo a motivação do aluno. Sendo elas, respectivamente: o desafio, a fantasia, a curiosidade e o controle.

A inserção de desafios onde atividades devem conter certo grau de dificuldade, ou dispor de um ambiente em que os estudantes possam contribuir no conteúdo. Outro requisito de destaque é a parte sensorial da curiosidade, que se refere à percepção estética e visual aplicada na informação transmitida pela animação. E, por fim, a imersão dos alunos nas atividades, exercidos através da aplicação de todas as diretrizes citadas acima, de forma a obter o engajamento, interesse e atenção dos mesmos.

## 2.2 NATUREZA DA ANIMAÇÃO

A natureza da animação se refere aos inúmeros propósitos e características que devem ser levados em consideração na construção de um produto animado, considerando a relação entre a sua estética e a sua forma de abordagem do conteúdo. Autores como Weiss, Knowlton e Morrison (2002) em seus estudos fornecem algumas diretrizes para este fim, dividindo sua investigação em três partes distintas: a relação entre animação e imagem estática, os propósitos inerentes da animação e a natureza física da animação.

## 2.3 ELEMENTOS DE UMA ANIMAÇÃO

A animação possui sua própria linguagem com princípios fundamentados na construção estética da observação do movimento, e compreendida como uma forma de arte. A título de exemplo temos o desenho/pintura, que possui diversas técnicas de produção, sendo configurada como uma linguagem numa espécie de arte expressiva, pode ser classificada como uma técnica de representação baseada no uso de tecnologias e na capacidade representativa de seu produtor.

Neste sentido, para a construção de uma animação, considera-se alguns elementos como princípios, esses determinados ao longo da história por nomes como Emile Cohl, Otto Messner e Walter Disney, utilizada para transmitir uma ideia, muito além da mera aplicação de uma técnica. Esses princípios podem ser divididos por tema, por ser referente a aspectos diferentes da construção de uma animação, sendo esses: criação de personagens, que diz respeito às características do personagem animado, suas qualidades, aparência e etc. Movimentação, como o nome diz é a relação de movimento impregnado ao personagem, seja dele com o cenário ou a aceleração e desaceleração para dar ênfase a ação na tela.

Linguagem, traduzida pelo enquadramento e atributos de exagero, antecipação e elasticidade. Ambientação, referente ao cenário e sonorização.

## 2.4 CONCEPÇÃO DOS PERSONAGENS

Dentre esses diversos elementos que compõem uma animação, um dos mais importantes no seu desenvolvimento é a parte da concepção de personagens, pois estes serão os atores principais na transmissão da informação, dando vida a sua narrativa. Portanto, todas as características atribuídas a estes, como seus traços físicos, devem ser pensados de forma a beneficiar a narrativa, mostrando aos espectadores quem são.

Como o objetivo de qualquer animação é informar por meio do movimento ou contar uma história, o espectador precisa se sentir atraído ao receber essa narrativa, a fim de que ela desperte sua atenção. Um dos principais elementos responsáveis por isso são os personagens dela. Neste sentido, sua concepção estabelece primeiramente a identidade por suas características de personalidade, em seguida dá forma a ela por meio de suas características físicas.

Neste processo de concepção de personagens, alguns aspectos se mostram muito importantes para seu bom desenvolvimento, entendendo que sua representação influencia diretamente na compreensão da mensagem. Tem-se como canal para expressar suas emoções a postura e linguagem corporal e o seu rosto como principal. Além desses, sua silhueta é mais um elemento eficaz para comunicar suas emoções e personalidade.

Esse entendimento nos conduz a verificar como podemos aplicar formas aos *concept* que estão sendo elaborados a fim de que causem julgamentos positivos, mas para isso é necessário entender o modo que essas formas são constituídas.

Segundo Ekström (2013), para validar a legibilidade de um personagem, ou sua compreensão tal como ela é, a mensagem visual deve ser clara e eficaz. Sua forma geral deve falar muito sobre sua personalidade, pois é a primeira informação visualmente transmitida. Desse modo, alguns princípios em relação a construção das formas aplicadas na sua representação gráfica devem ser estudados.

Os formatos circulares, como círculos e curvas, são muito recorrentes nos personagens que demonstram ser amigáveis. Essas formas são consideradas mais suaves, e não possuem cantos afiados e perigosos, e tem por natureza uma tendência a ser suave e inofensiva, tornando os personagens mais agradáveis.

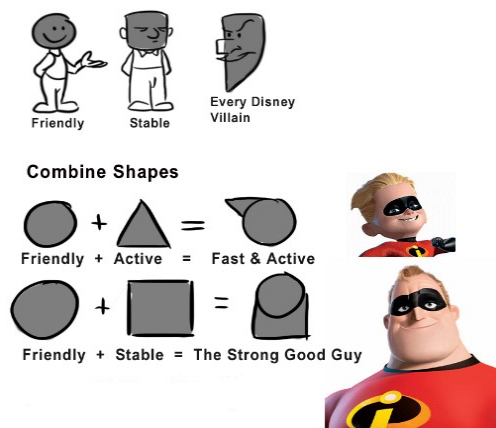
Já os quadrados com linhas retas verticais ou horizontais, comunicam força, estabilidade e confiança. Dentro da animação são utilizados para retratar personagens confiáveis como super-heróis.

Enquanto que triângulos com linhas angulares e diagonais são utilizados para representar os vilões, pois parecem maliciosos, sinistros e se comunicam com maior agressão. Sua forma é oposta aos círculos, sendo mais usados nos antagonistas.

Os caminhos para se conceber um personagem são diversos, inclusive, cada profissional pode estabelecer sua metodologia, não existe, portanto, uma forma definida. O que pode influenciar no percurso a ser seguido são os tipos de mídias, nas quais este *concept* será veiculado, pois cada uma delas requer características específicas desses personagens a fim de cumprirem determinados requisitos referentes à sua própria adequação. No entanto, podemos observar no processo de concepção de personagem, três etapas básicas estabelecidas por Ekström (2013): pesquisa, *concept* e design final.

A fase de pesquisa é a etapa na qual se conhece e entende o personagem antes de passar para o papel sua representação visual, é também nesse momento que são procuradas referências visuais que o ajudarão nesse desenvolvimento.

Após a fase de pesquisa e reunião das referências, é hora de começar a desenvolver o conceito e tomar as decisões sobre o *design* do personagem. Nesta



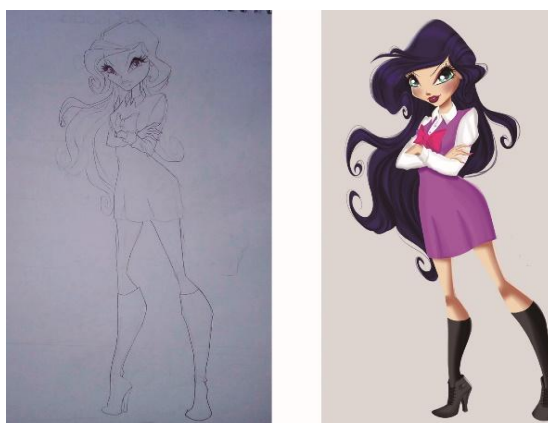
**Figura 1: Explicação de uso e combinação de formas na identidade visual de um personagem**

**Fonte: Blog FloobyNooby<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> <http://floobynooby.blogspot.com.br/2013/12/the-cinematography-of-incredibles-part-2.html> <Acesso em maio de 2017>

etapa serão desenvolvidas as características e traços específicos desses personagens, que transmitem sua personalidade como: forma, pose, silhueta, indumentária, detalhes específicos, rosto e expressões.

E por fim, o *concept*, final que normalmente será desenvolvido com auxílio de um programa de computador próprio para ilustrações, no qual serão desenhados ou vetorizados a partir dos esboços. Cria-se uma versão limpa deles, em que serão coloridos também com o auxílio de programas e gerado a arte-final para então serem animados. Resultado exemplificado na Figura 2.



**Figura 2: Comparação do esboço a arte-final**  
Fonte: Autoria própria



**Figura 3: Processo de *concept* de personagens**  
Fonte: Autoria própria

### 3 CATEGORIZAÇÃO ÉTNICO-RACIAL BRASILEIRA APLICADA A CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS PARA O ENSINO

Com o avanço crescente, na última década, das discussões acerca de raça e identidade na sociedade brasileira, faz-se necessário um entendimento maior destes conceitos, a fim de elucidar a importância da inclusão de uma educação das relações étnico-raciais no Brasil, visto que se busca por uma igualdade e unificação social.

#### 3.1 CONCEITOS DE IDENTIDADE, RAÇA E ETNIA

O conceito de identidade pode ser definido como o conjunto de saberes que um indivíduo possui sobre si mesmo e sobre aquilo que ele julga significativo. Porém, a identidade é construída socialmente, no qual é traduzido seu gênero, nacionalidade e classe social, além de ser transformada de acordo com as relações ao qual o indivíduo se expõe. Segundo Castells (1999):

No que diz respeito a atores sociais, entendo por identidade o processo de construção de identidade com base em atributo cultural, ou ainda um

conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(is) prevalece(m) sobre outras fontes de significado. Para um determinado indivíduo ou ainda um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas. No entanto, essa pluralidade é fonte de tensão e contradição tanto na auto-representação quanto na ação social. (CASTELLS, 1999, apud KAJIMOTO; GERBASI; CAVALCANTE, 2014, p. 5).

Tal qual, Hall (2006) expõe a existência de três concepções de identidade que são definidos a partir do sujeito do iluminismo, do sujeito sociológico e do sujeito pós-moderno. O iluminista é o sujeito centrado em si, com a personalidade desenvolvida a partir do momento do seu nascimento e no decorrer da vida, mas sem alterá-la em sua essência. O sociológico trava a discussão em que o meio interfere no ser, ou seja, a sua identidade não está inteiramente focada em si mesmo, mas também na construção de suas relações interpessoais. Esse sujeito tem seu núcleo ou “eu” interior assim como no sujeito do iluminismo. E, por fim, o pós-moderno é definido quase que por uma simbiose do sujeito do iluminismo com o sujeito sociológico, pois ele não tem apenas uma identidade, mas múltiplas, que não se apresentam de forma fixa ou permanente, e podendo alterá-la de acordo com os sistemas culturais que nos rodeiam. Hall (2006, p. 38) completa que, a “identidade é realmente algo formado ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento” (HALL, 2006, p. 38). Ele afirma ainda que a identificação da nacionalidade do indivíduo tem o objetivo de centralizá-lo numa única identidade cultural, mas questionando também outros aspectos que norteiam o senso de nacionalidade, pois, analisando o processo histórico, é possível perceber que a grande parte das nações provém de culturas distintas que foram unificadas pelo processo de dominação.

Segundo Hall (2006), “ao invés de pensar as culturas nacionais como unificadas devemos pensá-las como constituindo um dispositivo discursivo que representa a diferença como unidade ou identidade”. Para isso, tratamos da etnia de um povo levando em consideração suas diferentes características, tanto culturais quanto fenotípicas, mas não esquecendo que se tratando de qualquer nação que seja, todas, sem nenhuma exceção, são híbridas étnico-racial e culturalmente.

Ao se tratar dos conceitos de raça e etnia é comum presumir que sejam sinônimos um do outro, principalmente pelo fato de estarem sempre associados. Porém, existe uma grande diferença entre os dois termos, no qual são definidos desde características fenotípicas à características culturais. Para compreender melhor essa diferença terminológica é necessário saber qual a definição de cada

um.

O conceito de raça nasce da necessidade de classificar biologicamente as espécies, sendo aplicado aos subgrupos de uma determinada espécie, definindo assim características que são levadas por seu genoma. Apesar desse conceito não se aplicar biologicamente aos seres humanos, pois a raça humana é apenas uma, é possível, através do senso construído socialmente, diferenciar as características morfológicas de grupos étnicos definindo tom de pele, tamanho e formato do crânio, tipo de cabelo, traços físicos pertencentes a determinados grupos de determinadas regiões do nosso planeta. Fazendo uma análise etimológica da palavra raça que vem conceituada na palavra italiana *razza* que, por conseguinte vem do latim *ratio*, significa sorte, categoria, espécie. O Novo Dicionário Aurélio define o significado da palavra raça como:

Raça [Do it Razza.] **1.** Conjunto de indivíduos cujos caracteres somáticos, tais como a cor da pele, a conformação do crânio e do rosto, o tipo de cabelo etc, são semelhantes e se transmitem por hereditariedade, embora variem de indivíduo para indivíduo. **2.** O conjunto de ascendentes e descendentes de uma família, uma tribo ou um povo que se origina de um tronco comum. **3.** Ascendência, origem, estirpe, casta. **4.** Descendência, progênie, geração (FERREIRA, 1986, p. 1442).

Já o conceito de etnia provém de fatores culturais de um determinado grupo, como sua origem, religião, tradições e idioma, além de levar também em consideração características fenotípicas. A palavra etnia provém do grego *ethnos* que significa gente ou nação estrangeira. O Novo Dicionário Aurélio define que a palavra etnia é “[De etn(o) + ia.] Grupo biológico e culturalmente homogêneo” (FERREIRA, 1986, p. 733).

### 3.2 CLASSIFICAÇÃO ÉTNICO-RACIAL DA POPULAÇÃO BRASILEIRA SEGUNDO O IBGE

O Brasil é um país conhecido pela sua multiplicidade étnico-racial, os escravos e mais tarde na história do Brasil os imigrantes asiáticos, e isso se dá pela grande miscigenação de sua população, em que existe a mistura dos nativos brasileiros com os colonizadores. O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) define um sistema classificatório de cor ou raça, intitulado “Características Étnico-raciais da População – um estudo das categorias de classificação de cor ou raça”, que apresenta dados obtidos em pesquisa realizada no ano de 2008 e permite

ter um panorama sobre o debate de políticas de ação afirmativa e promoção da igualdade da população brasileira, como vemos:

- **Branca** - Compreende os indivíduos de descendência racial e étnica europeia;
- **Preta** - Compreende os indivíduos de descendência racial e étnica africana;
- **Amarela** - Compreende os indivíduos de descendência racial e étnica asiática;
- **Parda** - Compreende os indivíduos de descendência racial e étnica miscigenado entre africano, europeu e indígena;
- **Indígena** - Compreende os indivíduos de descendência racial e étnica dos nativos brasileiros.

O censo foi realizado com os métodos de identificação da pertença racial de autoatribuição e de heteroatribuição (tipo de classificação para definir os grupos raciais a ser atribuído a um indivíduo), ou seja, além da autoatribuição, é questionado aos parentes (geralmente pai ou mãe) sobre qual cor/raça ele atribui ao entrevistado, a partir disso são construídas tabelas que definem a quantidade de indivíduos em cada grupo étnico-racial no Brasil.

Com base nesta pesquisa, viu-se a necessidade de se buscar criar um banco de dados imagético, já que, na referida pesquisa, as imagens não foram levantadas.

#### 4 BANCO DE CARACTERÍSTICAS FENOTÍPICAS ÉTNICO-RACIAIS BRASILEIRA

Com base na pesquisa de classificação das características étnico-raciais da população brasileira realizada pelo IBGE, fez-se um levantamento das características fenotípicas da população do Brasil. Para tal, separou-se perfis de pessoas públicas e desconhecidas de acordo com a idade estabelecida pelo IBGE e métodos de autoatribuição e heteroatribuição, em que buscamos reunir o máximo de características fenotípicas possíveis.



Figura 4 - Perfis étnico-raciais  
Fonte: Autoria própria

Após a identificação dos perfis, criou-se um banco de imagens buscando contemplar o máximo de características físicas possíveis. Fez-se uma breve pesquisa sobre suas ascendências para estabelecer um parâmetro de assertividade do enquadramento aqui atribuído, e um levantamento imagético para se construir tabelas específicas de cada grupo étnico, considerando o maior número possível de características fenotípicas presentes em cada raça (Figuras 5 a 9).



Figura 5 - Amostragem de perfis étnico-raciais etnia indígena Fonte: Autoria própria

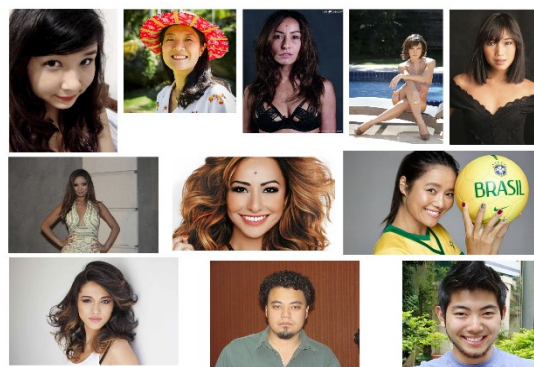


Figura 6 - Amostragem de perfis étnico-raciais etnia amarela Fonte: Autoria própria

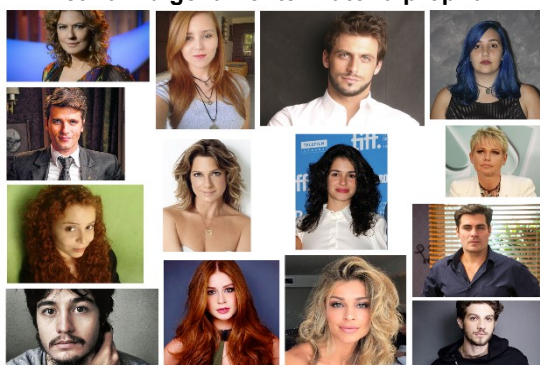


Figura 7 - Amostragem de perfis étnico-raciais etnia branca Fonte: Autoria própria

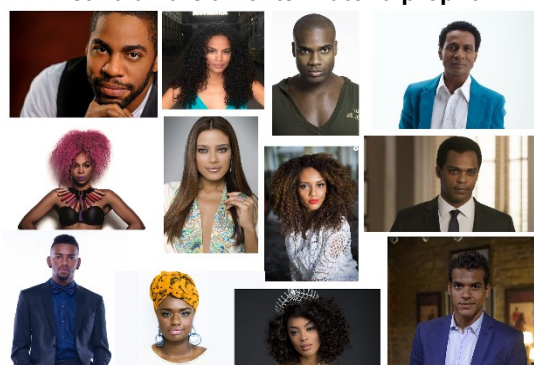


Figura 8 - Amostragem de perfis étnico-raciais etnia negra Fonte: Autoria própria

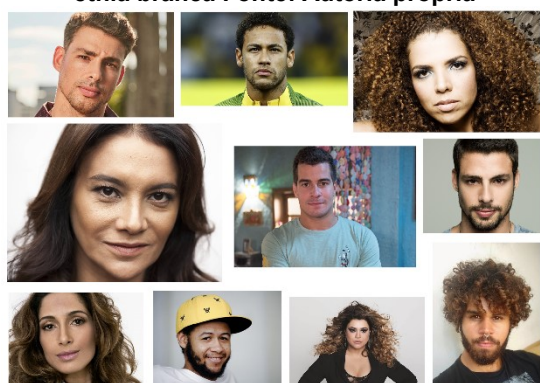


Figura 9 - Amostragem de perfis étnico-raciais etnia parda Fonte: Autoria própria



Figura 10 - Descrição de processo de desenho sob imagem Fonte: Autoria própria

Tendo estabelecido os perfis pertencentes a cada grupo étnico-racial (Figuras 5 a 9), foi necessário destacar as características fenotípicas desses

indivíduos, reforçando os traços mais marcantes de cada etnia. Para reunir estas características utilizou-se a técnica do desenho sobre a imagem, traçando os contornos de cada fenótipo inerente a definição das etnias. Esses desenhos visaram demarcar o formato de olhos, boca, nariz e cabelo de cada grupo étnico-racial, representado nas Figuras 10 a 15.



**Figura 11 - Detalhamento de características fenotípicas etnia indígena** Fonte: Autoria própria



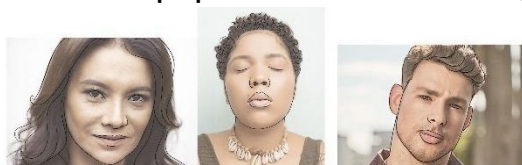
**Figura 12 - Detalhamento de características fenotípicas etnia amarela** Fonte: Autoria própria



**Figura 13 - Detalhamento de características fenotípicas etnia branca** Fonte: Autoria própria



**Figura 14 - Detalhamento de características fenotípicas etnia negra** Fonte: Autoria própria



**Figura 15 - Detalhamento de características fenotípicas etnia parda** Fonte: Autoria própria

Feito isso, foi necessário ter também a classificação de cor destes indivíduos, para, em seguida, construir paletas de cores destes grupos. Após se definir as paletas de cores de peles e características fenotípicas destes grupos, foram apresentadas todas as características em uma tabela (Figura 17), que só contém os traços extraídos da imagem por meio do desenho para demonstrá-los de forma gráfica sem a influência da imagem real. Essa separação foi feita com o intuito de perceber as etnias a partir dos formatos de seus fenótipos, no qual foi possível verificar alguns padrões recorrentes em cada uma delas. Após separadas, as características de cada uma das etnias foram exemplificadas na Figura 17: Olhos, nariz, boca, cabelo e cor.



Figura 16 - Amostragem geral de paleta de cores de pele  
Fonte: Autoria própria

RAÇA/ETNIA	COR	CABELO	OLHOS	BOCA	NARIZ
BRANCA					
NEGRA					
AMARELA					
PARDA					
INDIGENA					

Figura 17 – Quadro geral de características fenotípicas e paletas de cores de peles  
Fonte: Autoria própria

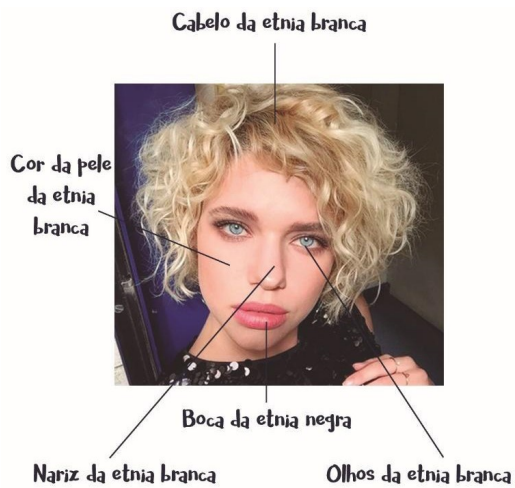


Figura 18 - Exemplo de indivíduo pertencente ao grupo étnico-racial branco com traço da etnia negra  
Fonte: Autoria própria

Com base neste banco de dados de características e reconhecimento de padrões fenotípicos inerente a cada etnia, constata-se que existem padrões que se repetem em mais de uma delas, ou seja, fenótipos étnico-raciais distintos no mesmo perfil. A exemplo dessa constatação, um perfil da amostragem da pesquisa considerado de um branco, possui cor, cabelo, nariz e olhos no formato entendido como padrão para pessoas brancas, possui também, nesse mesmo perfil, o formato da boca nos moldes dos padrões reconhecidos como referente a pessoas consideradas negras (Figura 18).

Essa observação nos leva a uma característica que faz parte da concepção da população brasileira, na qual é composta por mistura das etnias e raças por conta dos anos de colonização e imigração. Sendo assim, qualquer tentativa de categorizar essas etnias passa pela concepção da miscigenação. Dessa forma, uma pesquisa que pretenda criar parâmetros para estabelecer um banco de dados característicos que reconheça cada uma dessas etnias, faz necessário uma posterior verificação ao modo como cada uma delas se apresenta na população brasileira, se de forma pura ou mestiça.

A ideia aqui é de proporcionar, a quem se interesse em aplicar a pesquisa proposta para comprovação da multiplicidade de fenótipos étnico-raciais nos indivíduos brasileiros, uma ampla amostragem de traços físicos e tons de pele. Essa amostragem fornece subsídios ao participante da pesquisa, para que esse possa compor o próprio perfil étnico, não importando em qual grupo étnico-racial está inserida cada característica, a fim de não influenciar na sua escolha com qualquer atribuição culturalmente pré-definida sobre seu grupo étnico-racial.

Com o uso dessas tabelas, é possível conceber personagens com variadas características étnico-raciais, a fim de contemplar a população brasileira. Isso significa que para a concepção de um personagem que atinja todos os requisitos estéticos pertencentes a um indivíduo brasileiro é necessário que ele ao menos possua um traço físico presente em duas ou mais tabelas de grupos étnicos diferentes.

## **5 CONCLUSÃO**

Por maiores que tenham sido os avanços sobre a valorização do ensino aprendizagem da arte, ainda são necessárias discussões sobre a sua importância para a formação dos alunos, da sua criatividade e sensibilidade. Tendo em vista todo o debate sobre o modelo de ensino e a relevância das disciplinas de ordem abstrata e filosófica. Assim, estudos que abordam perspectivas de contribuições da importância da disciplina artística para o processo de aprendizagem se tornam de grande significância.

A partir desses discernimentos e objetivos, buscou-se contemplar nesta pesquisa, como colaboração ao modo de ensino da arte e suas contribuições para a formação do educando, questões cada vez mais inerentes ao ensino. Questões relacionadas a inserção de recursos tecnológicos, discussões sobre a construção da identidade dos indivíduos e elementos que geram o sentimento de reconhecimento e pertencimento deles, durante o seu processo de aprendizagem.

Os objetivos propostos neste estudo cumpriram-se a partir da máxima compreensão sobre os eixos centrais a ele atribuídos, como os sensíveis ao processo da aprendizagem da arte, levantar características para o desenvolvimento de personagens múltiplos, étnico-raciais, em animações voltadas para o ensino-aprendizagem da arte.

## 6 REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **CURRICULARES NACIONAIS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1998. 175 p.

COLETO, Daniela Cristina. **A IMPORTÂNCIA DA ARTE PARA A FORMAÇÃO DA CRIANÇA**. Revista Conteúdo, Capivari, v. 1, n. 3, p.137-152, jan/jul. 2010. Disponível em: <<http://www.conteudo.org.br/index.php/conteudo/article/viewFile/35/34>>. Acesso em: 10 out. 2016.

DUARTE JÚNIOR, João-Francisco. **Por que arte-educação?** – 19a Ed. – Campinas, SP: Papyrus, 2008. p. (Coleção Ágere).

DURAN, Érika Rodrigues Simões. **A linguagem da animação como Instrumental de ensino**. 2010. 159 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Puc-rio, Rio de Janeiro, 2010.

EKSTROM, Hanna. **HOW CAN A CHARACTER'S PERSONALITY BE CONVEYED VISUALLY, THROUGH SHAPE**. Spring: Hogskolan Pa Gotland, 2013.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **NOVO DICIONÁRIO AURÉLIO DA LÍNGUA PORTUGUESA**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1986. 1838 p.

FONTANELLA, Geci de Souza. **COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO**: Anim(a)ção na Educação O entre-entendimento na teia da produção do sentido e sua mediação na educação. In: ANTÓNIO FIDALGO E PAULO SERRA (Portugal). Universidade da Beira Interior (Org.). CAMPOS DA COMUNICAÇÃO: Actas do III Sopcom, VI Lusocom e II Ibérico. 4. ed. Covilhã: Serviços Gráficos da Universidade da Beira Interior, 2005. Cap. 2. p. 343-351.

HALL, Stuart. **A Identidade cultural da pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: Dp&a, 2006. 102 p.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística -. **Características Étnico-raciais da População**: Um estudo das categorias de classificação de cor ou raça 2008. Rio de Janeiro: Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, 2011. 95 p.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística -; PETRUCCELLI, José Luis; SABOIA, Ana Lucia (Org.). **Características Étnico-raciais da População: Classificações e identidades**. Rio de Janeiro: Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, 2013. 2 v.

KAJIMOTO, Natacha; GERBASI, Vinícius Aleixo; CAVALCANTE, Lídia Eugênia. **INDIVÍDUO E CULTURAS FRAGMENTADAS: A IMPORTÂNCIA DA MEMÓRIA NA CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES**. In: I ENCONTRO DE PESQUISA EM INFORMAÇÃO E MEDIAÇÃO, 1., 2014, Londrina. Caderno de Resumos. Londrina: Epim, 2014. v. 1, p. 1 - 18. Disponível em: <<http://gicio.marilia.unesp.br/index.php/IIEPIM/IIEPIM/paper/viewFile/37/51>>. Acesso em: 30 abr. 2017.

MALONE, T.; LEPPER M. **Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning**. In: Snow, R.; Farr, M. Aptitude, learning, and instruction: III. Conative and affective process analyses. Erlbaum: Hillsdale, NJ, 1987. p. 223-253.

TEIXEIRA, A. G. D. **Um levantamento de percepções de professores sobre a tecnologia na prática docente**. Linguagens e Diálogos, v. 2, n. 1, p. 159-174, 2011.

WEISS, Renée E. KNOWLTON, Dave S. MORRISON, Gary R. **Principles for using animation in computer-based instruction: theoretical heuristics for effective design**. Computer in Human Behavior. USA: Elsevier Science Ltd., 2002.