

## LEITURAS TEMÁTICAS PARA UMA EDUCAÇÃO INCLUSIVA A PARTIR DE AVATAR: A LENDA DE AANG

### *THEME READINGS FOR INCLUSIVE EDUCATION THROUGH AVATAR: THE LAST AIRBENDER*

#### **Letícia Trindade de Podestá**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais  
- IFSULDEMINAS - Campus Passos

[leticia.podesta@alunos.ifsuldeminas.edu.br](mailto:leticia.podesta@alunos.ifsuldeminas.edu.br)

<https://orcid.org/0009-0007-2823-3841>

#### **Rodrigo Silva Nascimento**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais  
- IFSULDEMINAS - Campus Passos

[rodrigo.nascimento@ifsuldeminas.edu.br](mailto:rodrigo.nascimento@ifsuldeminas.edu.br)

<https://orcid.org/0000-0003-2683-4989>

#### **Marcos Roberto So**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais  
- IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho

[marcos.so@ifsuldeminas.edu.br](mailto:marcos.so@ifsuldeminas.edu.br)

<https://orcid.org/0000-0003-2338-3481>

#### **Arnaldo Sifuentes Leitão**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais  
- IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho

[arnaldo.letitao@muz.ifsuldeminas.edu](mailto:arnaldo.letitao@muz.ifsuldeminas.edu)

<https://orcid.org/0000-0002-3768-048X>



DOI: 10.18406/2359-1269v11n42024440

## Resumo

O aumento da produção e da circulação de produtos culturais, impulsionado pelas mídias e tecnologias digitais, apresenta desafios educacionais. Este estudo tem como objetivo analisar a animação *Avatar: A lenda de Aang* (ATLA), transmitida entre 2005 e 2008, e explorar suas possíveis contribuições educacionais. Todos os 61 episódios de ATLA foram analisados utilizando o *método compreensivo* de Joan Ferrés, que propõe sucessivas leituras no âmbito situacional, fílmico e avaliador. Os resultados da leitura situacional demonstram que ATLA tem influência híbrida tanto dos animes japoneses como das narrativas ocidentais na constituição de seus personagens e enredo. No âmbito dos resultados da leitura fílmica e avaliadora, dois tópicos fundamentais de discussão foram gerados, apresentando-se como possibilidade para o debate educacional: a inclusão e o meio ambiente. Conclui-se que a ATLA pode inspirar reflexões e pesquisas no campo de interface entre educação e mídias.

**Palavras-chave:** Animação; Linguagem Audiovisual; Educação Midiática; Mídia – Educação; Interdisciplinaridade.

## Abstract

*The increase in the production and circulation of cultural products, propelled by digital media and technologies, presents educational challenges. The aim of this research is to analyze the animation Avatar: The last airbender (ATLA), which aired between 2005 and 2008, and explore its possible educational contributions. All 61 episodes of ATLA were analyzed using the comprehensive method of Joan Ferrés, which proposes successive readings in the situational, filmic, and evaluative areas. The results of the situational reading illustrate that ATLA has a hybrid influence from both Japanese anime and Western narratives in the constitution of its characters and plot. In the context of the filmic and evaluative reading results, two essential topics of discussion were generated, presenting themselves as an educational debate possibility: inclusivity and the environment. The conclusion is that ATLA can inspire reflection and research in the interface area between education and media.*

**Keywords:** Animation; Audiovisual Language; Media Literacy; Media Education; Interdisciplinarity.

## Introdução

O aumento da produção e da circulação de produtos culturais, intensificado pela multiplicação e pela convergência das mídias (Camilo; Betti, 2010), apresenta desafios importantes para a convivência humana, especialmente no âmbito da educação. Como destacado por Hermann (2008), a escola desempenha um papel formativo importante quando se ocupa intencionalmente do mundo da vida dos estudantes, o qual tem relação direta com os espaços de significação das mídias e das novas tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) na contemporaneidade.

Uma pesquisa divulgada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação ressalta que “88% das crianças e adolescentes ouvidas têm acesso à plataforma de vídeos *online*” (TIC [...], 2023), com destaque para o YouTube, além do acesso por meio de serviços de *streaming*. Nesse sentido, é primordial que educadores estejam atentos às “mensagens” veiculadas por esses produtos culturais e busquem estabelecer interlocuções educativas, já que essas mensagens são “um dos primeiros contatos das crianças com a cultura de massa e com o universo das cores, dos sons e das palavras além do mundo tangível ao tato, sendo importante a discussão das temáticas de forma consciente e responsável” (Pinto *et al.*, 2019, p. 2).

A escola pode desempenhar um papel fundamental na mediação das significações socioculturais dos estudantes em relação às mídias e TDICs, sendo um espaço propício para formação de valores, atitudes e mudanças de conduta, como explicam Leitão e Betti (2013). Segundo os mesmos autores, é a partir da compreensão e da análise das mídias e das possibilidades criativas de formação que emergem as temáticas com esses produtos culturais. Portanto, ao compreendermos as oportunidades criativas de formação que as mídias oferecem, a escola é essencial na orientação das significações socioculturais e políticas dos estudantes.

Contudo, é essencial encontrar maneiras de aproximar a escola dos universos de significação de crianças e jovens, o que nos remete à importância da educação na mediação com matrizes socioculturais de significação. Entretanto, não basta somente apresentar saberes sociais sem engendrar uma relação de mobilização em um sujeito que, além de social, é ambigualmente singular, dotado de sentidos e desejos (Charlot, 2020).

Isso requer uma abordagem pedagógica que valorize a subjetividade e a identidade dos educandos, desconstruindo a tradicional educação bancária, como defendia Freire (1999). Conforme observa o mesmo autor, o papel da educação é a libertação dos sujeitos, o que envolve a tomada de consciência da sua condição social e histórica. Isso requer que a apropriação e a construção do conhecimento parta de quem aprende, relacionando seu contexto histórico-cultural com as intencionalidades pedagógicas da escola. Destarte, a atividade de aprender envolve um “desejo de saber” de um sujeito (Charlot, 2020), e as

mídias e as TDICs podem ser aliadas na medida em que mobilizam a cultura infantil e juvenil.

Diante disso, não podemos desconsiderar a complexidade da socialização e do processo comunicativo nas mediações, que não ocorrem de forma linear e atemporal. Em outras palavras, as mediações tecnológicas não acontecem de modo distanciado dos objetos sociais. Com efeito, a socialização nos processos comunicativos envolve transmissão, apropriação e negociação cultural (Belloni, 2010). Isso significa que os sujeitos, ao se relacionarem com os objetos sociais, desempenham um papel ativo na recepção, na interpretação e na recodificação dos produtos culturais, pois são capazes de interagir, interpretar e reelaborar o mundo ao seu redor a partir de suas experiências.

Assim, nas mediações do conhecimento dos processos de significação com as mídias, as crianças e os jovens devem ser entendidos como atores ou atrizes sociais, pois “não somente reproduzem o mundo social”, mas também “produzem as ‘culturas da infância’ a partir de negociações que implicam reprodução e produção da cultura” (Leitão, 2013, p. 25). Entretanto, não podemos desconsiderar o impacto emocional gerado pelos produtos culturais midiáticos que, muitas vezes, não passam pela reflexão crítica da audiência; pelo contrário, manipulam e induzem determinados comportamentos que afetam “esquemas mentais, [...] capacidades cognitivas, estruturas perceptivas e sensibilidades previamente existentes no indivíduo” (Ferrés, 1996, p. 16). Nesse contexto, a escola deve ser a ponte entre o apelo estético desses produtos e as capacidades reflexivas dos estudantes, promovendo uma reflexão crítica e consciente sobre o que é consumido midiaticamente.

Isso implica um olhar atento do educador para as potencialidades que os produtos culturais oferecem no processo de ensino e aprendizagem (Camilo; Betti, 2010), tanto como uma educação *no meio* quanto como uma educação *com o meio* (Ferrés, 1996). A educação *no meio* objetiva proporcionar aos alunos uma compreensão mais profunda da linguagem audiovisual e dos meios de comunicação, explorando diferentes aspectos, como social, político, econômico, ideológico, ético e estético. Em outras palavras, o foco está na compreensão e na análise crítica dos meios de comunicação. Por sua vez, a educação *com o meio* propõe a integração das mídias como parte do processo pedagógico, utilizando os produtos midiáticos como ferramentas que favorecem a dinâmica de ensino e aprendizagem (exploração de recursos adicionais, construção de novos conteúdos/materiais, apoio aos aspectos criativos).

Nesse pano de fundo, este trabalho está localizado nas possibilidades oferecidas pela educação *no meio*, sem negligenciar a importância da educação *com o meio*. Assim, o objetivo do presente estudo é analisar a animação *Avatar: A Lenda de Aang* (2005-2008) – mais conhecida como ATLA devido ao seu título original em inglês: *Avatar: The last airbender* – e propor potenciais contribuições educacionais presentes na animação. A escolha pela análise *no meio* de ATLA se justifica por essa animação representar um importante produto cultural que aborda temas relevantes, como gênero, questões ambientais, inclusão e a relação com o outro (alteridade), entre outros. Além disso, ATLA tem uma ampla gama de formatos, incluindo séries de TV, filmes, livros, quadrinhos e jogos

eletrônicos, oferecendo diversas oportunidades para a educação *no meio e com o meio*.

## Método

Trata-se de uma pesquisa orientada sob o paradigma qualitativo. Entre outras características, é naturalística (não se manipulam variáveis); é holística (a compreensão do significado de um evento/comportamento só é possível a partir do entendimento das inter-relações de determinado contexto); e é indutiva (as generalizações são concebidas a partir do contato com os dados e não de comprovação de hipóteses pré-determinadas) (Alves-Mazzotti, 1999).

Com o objetivo de propor possibilidades didático-pedagógicas com as mídias, tomamos como fonte de análise todos os 61 episódios de ATLA. Esses episódios são distribuídos em três temporadas, que são denominadas de livros. O primeiro livro (ou temporada) é intitulado de “Água”, sucedido por “Terra” e “Fogo”, respectivamente, para o segundo e o terceiro livros. Tal material foi integralmente assistido e analisado conforme o *método compreensivo* de Ferrés (1996), cuja inspiração epistemológica é fenomenológica-hermenêutica.

Conforme o mesmo autor, os conteúdos televisivos inicialmente geram um impacto emocional, dificultando a reflexão crítica por parte do espectador. Assim, há a necessidade de uma educação em duas fases. A primeira é voltada para a compreensão da linguagem audiovisual e a compreensão do funcionamento do meio em seus aspectos sociais, ideológicos, éticos, estéticos, entre outros. A segunda envolve a integração das mídias como parte do processo educacional, otimizando a dinâmica de ensino e aprendizagem.

Nessa direção, Ferrés (1996) propõe que o material audiovisual seja analisado a partir da: (i) *leitura situacional* (contextualização do filme/seriado/etc. quanto ao local, aos personagens, à direção e ao ano de produção); (ii) *leitura fílmica*, que é subdividida em *leitura narrativa* (estrutura do enredo do filme), *análise formal* (recursos formais e estilo de cores, músicas, etc.) e *leitura temática* (representações ideológicas que estruturam a produção); (iii) *leitura avaliadora*, momento em que se avalia a produção audiovisual em cotejo com nossos valores e se reflete sobre isso.

Tais *leituras* de Ferrés (1996) orientaram a observação dos episódios e a elaboração escrita do presente texto, que por sua vez foram organizados a partir: (i) da contextualização do seriado escolhido, na apresentação dos personagens e situações (leitura situacional); (ii) do enredo e das representações ideológicas e temáticas do seriado (leitura fílmica); (iii) da exposição e da reflexão sobre as possibilidades educativas frente às situações apresentadas (leitura avaliadora).

Como movimento indutivo gerado a partir das sucessivas leituras propostas por Ferrés (1996), dois tópicos de discussão constituíram possibilidades educacionais a partir do ATLA. Do ponto de vista da estrutura da apresentação

dos resultados, tais tópicos serão “guias” para a exposição das leituras destacadas anteriormente.

## Resultados e discussão

A animação *Avatar: A lenda de Aang* (2005-2008) foi criada por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Sua transmissão ocorreu, inicialmente, através do canal pago Nickelodeon, entre os anos de 2005 e 2008, havendo também circulação na TV aberta no Brasil, no canal Rede Globo, por intermédio do programa *TV Globinho*.

Durante seu período de exibição, ATLA foi indicado para um prêmio Emmy em 2007 (entregue pela Academia de Artes e Ciências Televisivas e voltado para programas e profissionais da televisão) e venceu cinco dos sete prêmios em que foi indicado ao Annie (premiação voltada exclusivamente para animações), além de ter recebido outros prêmios/indicações em outros eventos. Como um todo, com base em aproximadamente 347 mil avaliações, sua nota é de 9,3 de 10 no *site* Internet Movie Database (IMDB, c2024) – base de dados de filmes na internet. Já no Rotten Tomatoes (c2024), *website* americano sobre críticas de filmes e programas de TV, sua aprovação é de 100% e 98% quanto à “crítica especializada” e à “aprovação do público”, respectivamente. Em suma, mesmo em diferentes canais avaliativos, nota-se o alto apreço e a grande apreciação do público por essa animação.

Cabe ressaltar que *Avatar: A lenda de Aang* é uma série de televisão animada estadunidense e, por assim ser, importa determinadas características narrativas e temáticas das animações norte-americanas, como o enaltecimento dos personagens centrais, que possuem poderes fora do comum, são capazes de feitos impossíveis para outras pessoas e se apresentam acima do bem e do mal, o que se diferencia substancialmente dos *animes* japoneses, cujos personagens são mais propensos a explorarem conflitos morais complexos e a serem retratados de maneira mais humana e multifacetada (Fernandes, 2003).

Entretanto, vale destacar que ATLA tem uma característica híbrida, com uma mistura das influências dos *animes* japoneses no Ocidente. Com efeito, seus personagens centrais possuem poderes excepcionais, no entanto também lidam com características de pessoas comuns, que erram, acertam e se avaliam na experiência humana.

Neste tópico, foi feita uma breve *leitura situacional* de ATLA, entretanto ainda cabem outras (*leitura fílmica* – narrativa e temática – e *leitura avaliadora*), que serão apresentadas organicamente sob guia dos debates sobre inclusão e meio ambiente.

## Nos domínios da inclusão não estereotipada

ATLA é ambientado em um mundo ficcional onde existem quatro nações baseadas nos quatro elementos: fogo, ar, água e terra. Alguns personagens conseguem manipular um desses elementos para diferentes propósitos e são chamados de dobradores; entretanto, o Avatar (figura espiritual que reencarna em Aang) consegue dominar os quatro elementos em prol de manter a paz no mundo, equilibrando o mundo espiritual e o mundo humano.

Apesar de sua importância, Aang (o Avatar) hibernou congelado dentro de um *iceberg* por 100 anos devido a uma tempestade. Tal tempo foi o suficiente para a Nação Fogo iniciar uma guerra para conquistar as demais nações (Tribo da Água, Reino da Terra e Nômades do Ar). Contudo, dois jovens membros da Tribo da Água do Sul, Katara e Sokka, descobrem o *iceberg* no qual Aang está preso, enquanto caçam. Ao acidentalmente romperem parte do gelo, eles descobrem, dentro dele, Aang e o seu bisão voador, Appa. Isso representa o problema da animação: Aang é instado a cessar a guerra, porém ele tem só 12 anos e sua sabedoria de “dobrar” (manipular) apenas o ar não é suficiente para essa missão, pois ainda se faz necessário dominar os outros elementos para salvar o mundo antes da chegada do Cometa de Sozin, que poderia promover um aumento de poder aos dominadores da Nação do Fogo.

Tendo isso em vista, a jornada de Aang e seus amigos da Tribo da Água do Sul (Katara e Sokka) perpassa aventuras e conflitos, o que possibilita a ele a aprendizagem da dominação de água durante a primeira temporada da animação. Posteriormente, na segunda temporada, Aang conhece Toph, uma mestra cega de dominação de terra, que se junta ao grupo. Na terceira temporada, o Avatar aprende a dobrar o fogo com o Mestre Piandao e o príncipe exilado Zuko, da Nação do Fogo; porém, Aang aprende não apenas a dobrá-lo, mas também a usá-lo de maneira responsável e compassiva, refletindo os princípios do Avatar. Após dominar os quatro elementos, o clímax da série é a batalha final de Aang com o Senhor do Fogo Ozai (governante da Nação do Fogo), pai de Zuko e o principal antagonista da série, a fim de restaurar o equilíbrio ao mundo.

Nesse pano de fundo, quanto ao tópico da *inclusão*, o seriado tem três personagens com deficiência. Dos 61 episódios da animação, em 37 deles há ao menos um desses personagens, o que indica a importância do tema inclusão no seriado. Com efeito, a deficiência é exposta como definidora da identidade dos personagens e de seus poderes, como se a deficiência fosse “parte do que eles são” (Weiser, 2022, p. 42, tradução nossa).

Sobre a inclusão, a partir de uma abordagem social baseada nos direitos humanos, as construções de visão de mundo sobre a deficiência são resultado da organização da sociedade e das relações que nela se constituem (Mendes; Vilaronga; Zerbato, 2014). Nesta perspectiva, os Estudos da Deficiência, uma área multidisciplinar, compreendem a deficiência como sendo um “marcador de identidade”, tal qual raça, etnia, classe, gênero e religião. Essas categorias são marcadores sociais que estão relacionados com estigmas e preconceitos que

impedem a acessibilidade e o acolhimento às diferenças humanas (Valle; Connor, 2014).

Partindo da perspectiva de uma educação inclusiva, na qual '[...] é o ambiente que precisa se adaptar às necessidades da pessoa, e não o oposto' (Martins, Monteiro, 2020, p. 191), a utilização de animações, neste caso de ATLA, serve como um recurso importante para o acesso a diferentes práticas educativas. Ao mesmo tempo, promove uma reflexão acerca dos diferentes tópicos apresentados por meio das ações e características dos personagens, que podem suscitar debates sobre estereótipos de pessoas com deficiência representados nas mídias.

Os roteiristas de ATLA não tratam a deficiência a partir de estereótipos, como é o caso de Toph, que é uma personagem apresentada "com um conjunto complexo de traços de personalidade, emoções e motivações" (Stramondo, 2023, p. 140-141, tradução nossa). Esse é o caso de Toph, Teo e Homem Combustão, personagens com deficiência que serão apresentados a partir de agora.

Toph é uma personagem importante. Foi apresentada no episódio intitulado "A bandida cega" (temp. 2, ep. 6), que representa um apelido ou codinome de Toph. Na ocasião, Aang estava em busca de um mestre que dominava a dobra de terra em um torneio de dobradores, onde conheceu Toph, garota cega de 12 anos e mestra da dobra de terra. Aang pede para que Toph seja sua mestra, porém os pais dela não a permitem, pois a julgam incapaz de enfrentar os desafios perigosos que essa responsabilidade envolve. No entanto, quando Aang é sequestrado, é Toph quem o salva sozinha, demonstrando suas habilidades e coragem. Apesar desse ato heroico, os pais de Toph ainda a subestimam, o que a deixa frustrada e determinada a fugir de casa e provar seu valor se juntando a Aang e seus amigos.

Outro personagem com deficiência, porém não tão central quanto Toph, é Teo. Trata-se de um jovem originário da Nação da Terra e refugiado na Nação do Ar, que se tornou paraplégico devido à fuga da guerra. Ele é introduzido no episódio "O Templo do Ar do Norte" (Avatar [...], 2005, temp. 1, ep. 17), cujo enredo inicia com o deslocamento de Aang, Katara e Sokka para o Templo do Ar do Norte, a fim de se aprofundarem nas histórias sobre os "Andarilhos do Ar". Ao observá-los, Aang nota que não são dobradores do Ar, mas sim pessoas planando. Nesse cenário, Teo é apresentado como um menino paraplégico que consegue voar em uma cadeira de rodas com asas, projetada pelo seu pai e denominada de "planador". Em suma, a abordagem elaborada pela animação enfatiza Teo como uma pessoa extremamente habilidosa, que utiliza o planador não apenas para se deslocar, mas também para participar de atividades e aventuras com seus amigos, demonstrando um olhar não capacitista ao personagem.

Por fim, o terceiro personagem com deficiência é o Homem Combustão, apelido concedido a ele por Aang e seus amigos devido à sua habilidade de gerar explosões concentradas a partir do terceiro olho em sua testa. Trata-se de outro antagonista na série, um mercenário contratado por Zuko para capturar Aang (Zuko, no começo da série, também era um antagonista e tinha como objetivo capturar o Avatar, mas no fim se torna um aliado de Aang e o ajuda a dar um fim



à guerra entre as nações). Quanto às suas características físicas, possui uma prótese no braço direito e outra na perna direita; entretanto, não há uma “conexão entre a deficiência do Homem Combustão e a sua vilania, de modo que a não conexão de sua descrição a um estereótipo previamente identificado é digna de nota” (Weiser, 2022, p. 38, tradução nossa).

No quesito estereótipo, as pessoas com deficiência na mídia de massa têm sido abordadas a partir de quatro tipos de personalidade: o vilão; a representação de loucura; o *super-crip* (que possui habilidades extraordinárias); a representação de fraqueza/vulnerabilidade (Weiser, 2022). No contexto de ATLA, são observados principalmente os dois últimos mencionados: o *super-crip* e a representação de fraqueza/vulnerabilidade.

Weiser (2022) quantifica o número de vezes que os perfis de *super-crip* e de indefeso/vulnerável são utilizados na série e conclui que o número de vezes em que a representação desses personagens não teve sua deficiência estereotipada é maior. Nesse sentido, o seriado demonstra consciência dessas representações de pessoas com deficiência nas mídias e busca diversificar essa representação fazendo uso de outras caracterizações.

Nesse contexto, ao analisar os personagens nos episódios selecionados, é possível destacar o caso de Teo: apesar de não dominar a dobra de ar – que é uma habilidade extraordinária restrita aos dobradores de ar –, ele conseguiu voar com algumas adaptações no planador. Ademais, é importante ressaltar que, das 16 aparições iniciais desse personagem, em apenas uma ele é retratado de maneira estereotipada como fraco/vulnerável, e, quando isso ocorreu, a narrativa explicou as dificuldades enfrentadas por ele durante uma fuga (Weiser, 2022). Portanto, tanto os dados apresentados quanto a adaptação realizada no planador revelam uma representação não estereotipada de Teo em relação à sua deficiência, destacando sua capacidade de superação de desafios e de participação ativa na narrativa do seriado.

A personagem Toph também exemplifica essa diversidade de representação. Mesmo que Toph seja uma excelente dominadora da dobra de terra, a todo momento a personagem destaca sua cegueira, o que também é reforçado como fraqueza ou incapacidade pelos seus pais, mesmo quando os outros personagens esquecem tal fato. Esse esquecimento por Aang e seus amigos enfatiza a maior importância, em relação à deficiência, dos conhecimentos e habilidades da dobra de terra de Toph, o que consiste em uma leitura positiva da personagem. Essa abordagem também parece ser a de Toph: “Mesmo nascendo cega, eu nunca tive problemas para enxergar. Eu vejo pela dominação de terra, é como ver pelos pés. Eu sinto as vibrações da terra e posso ver onde está tudo” (Avatar [...], 2006, temp. 2, ep. 6, 15:04-15:17). Ou seja, o domínio da dobra de terra, além de ser uma habilidade, funciona para a percepção sônica do ambiente. Portanto, o esquecimento da cegueira pelos outros personagens e a autoavaliação de Toph sobre suas outras formas de “ver” o mundo podem comunicar ao espectador uma mensagem que ressalta as habilidades excepcionais de Toph, que superam a percepção negativa de sua deficiência.

Em síntese, os personagens abordados neste tópico são pessoas com deficiência, porém apresentam-se fora da estereotipação com a qual a mídia

usualmente retrata a deficiência. Conforme Weiser (2022), o Homem Combustão é mais do que um vilão, pois, se fosse pago para fazer o bem, o mercenário assim o faria, que pode suscitar um debate sobre neutralidade axiológica do personagem; Teo, com sua habilidade de locomoção no ar, definitivamente não é tratado como indefeso ou fraco/vulnerável; e Toph é mais do que uma *super-crip* porque, embora seja uma exímia dobradora de terra, ela lida com desafios, conflitos internos e crescimento pessoal. Diante das *leituras* desenvolvidas no atual tópico, ATLA mostra potencial educativo de relacionar as características dos referidos personagens com o contexto vivido pelos alunos, do desafio da convivência com a diversidade e diferença. Ademais, essas formas não estereotipadas de ATLA podem promover uma discussão sobre outros tipos de produtos culturais midiáticos que tenham personagens com deficiência e como esses personagens poderiam ser representados de outras formas.

### **Nos pântanos da guerra: o meio ambiente em chamas**

Em ATLA, as questões ambientais emergem como um tema central, entrelaçadas com diversos aspectos, incluindo a devastação causada pela guerra e a destruição dos recursos naturais. Esses temas são explorados de forma significativa ao longo da narrativa, revelando as interconexões entre as ações humanas e o meio ambiente. Nesse sentido, apresentaremos três episódios e suas relações com a condição antropológica, com a cosmologia e a ecologia na sociedade contemporânea.

No episódio “Solstício de Inverno, parte 1: O mundo espiritual” (Avatar [...], 2005, temp. 1, ep. 7), somos confrontados com os efeitos devastadores que a guerra liderada pela Nação do Fogo teve sobre o meio ambiente e as outras nações. Nesse episódio, ao sobrevoar uma floresta, Aang depara-se com uma grande “cicatriz” deixada pela guerra, evidenciando o dano gerado pela Nação do Fogo. Enquanto investiga, Aang é abordado por um aldeão do Reino da Terra que solicita sua ajuda e descobre que Hei Bai (o espírito preto e branco) sequestrou algumas pessoas para dentro da floresta ao pôr do sol, incluindo Sokka.

Após despertar do mundo espiritual, encontrando-se em meio à floresta, sobre uma estátua, Aang tem um momento revelador ao tocar em Hei Bai. Descobre que ele estava conduzindo pessoas para o seu reino espiritual devido ao incêndio desencadeado pelos humanos em sua floresta. Esse encontro motiva Aang a conversar com Hei Bai, oferecendo-lhe uma bolota como símbolo de compreensão e prometendo que a vegetação voltaria a crescer. Com essa abordagem, Aang consegue persuadir Hei Bai a libertar aqueles que havia aprisionado no mundo espiritual, resultando em um sentimento de gratidão entre todas as partes envolvidas.

Além disso, a questão do desmatamento pode ser destacada não apenas pela queima da floresta pela Nação do Fogo, mas também no episódio “O pântano” (Avatar [...], 2006, temp. 2, ep. 4), em que Sokka utilizou seu facão incessantemente para abrir caminho em um pântano, mesmo diante da sugestão

contrária de Aang. Em outras palavras, sua ação representa a imprudência humana e a falta de consideração pelos ecossistemas frágeis, o que reforça que as atividades humanas podem causar danos irreversíveis ao meio ambiente.

Portanto, esse episódio (O pântano) destaca as ações humanas (antrópicas) negativas no meio ambiente, como é o caso do desmatamento ou desflorestamento, porém tal passagem no seriado também pode representar outras ações antrópicas, como urbanização, queima de combustíveis fósseis, agravamento do aquecimento global, uso inadequado de recursos hídricos etc. Vale ressaltar que essas ações antrópicas negativas têm íntima relação com a sociedade contemporânea, que é neoliberal, capitalista e mobilizada pela lógica da concorrência e do consumo desenfreado (Charlot, 2020), o que é ambientalmente insustentável (Rosa *et al.*, 2022).

Entretanto, ao passo que as ações antrópicas podem ser deletérias, é preciso encontrar meios de reversão para a conversação do meio ambiente, e tais atitudes também devem ser antrópicas, como: o reflorestamento e a recuperação de matas ciliares, a diminuição da emissão de gases poluentes, a utilização de produtos biodegradáveis, a poupança de água e energia etc. Nesse sentido, o seriado demonstra uma ação antrópica positiva quando Aang se compromete a preservar a vegetação, o que foi simbolizado com o presente da bolota a Hei Bai.

Se a ênfase do referido episódio da devastação da floresta foi antrópica, o próximo destacado aqui interpreta a condição antropológica como componente de algo maior, em uma abordagem não antropocêntrica. No episódio já citado “O pântano” (Avatar [...], 2006, temp. 2, ep. 4), Aang, Katara, Sokka e Momo estavam voando quando Aang sentiu um chamado vindo do pântano abaixo. Um tornado misterioso os forçou a uma queda nele. Separados, cada membro do grupo teve visões pessoais, algumas envolvendo entes queridos ou pessoas desconhecidas. Quando se reencontraram no coração do pântano, Aang, Sokka e Katara enfrentaram um grande monstro de cipós. No entanto, descobriram que era Mestre Huu, dominador de água, que protegia o pântano. Ao revelar que Aang era o Avatar e após uma conversa esclarecedora com Huu, o grupo compreendeu melhor as visões e a natureza do pântano. Aang, então, a partir de sua conexão com o pântano, conseguiu resgatar Appa e Momo.

Nesse contexto, a conversa de Huu com Aang e seus amigos sobre o pântano é representativa (Avatar [...], 2005, temp. 2, ep. 4, 18:45-19:53):

**Huu:** *Sabe, este pântano é uma única árvore que se espalha por quilômetros. Os galhos se desenvolvem, afundam, criam raízes e se espalham mais. É um grande organismo vivo, como o mundo todo.*

**Aang:** *Eu entendi como a árvore é uma coisa grande, mas o mundo todo?*

**Huu:** *Claro! Você acha que é diferente de mim, dos seus amigos ou desta árvore? Se escutar com atenção, você vai escutar todos os seres vivos respirando juntos, você pode sentir tudo crescendo. Estamos todos vivendo juntos, mesmo que a maioria das pessoas não aja assim. Todos nós temos a mesma raiz e todos somos galhos da mesma árvore.*

**Katara:** *Mas o que significam as nossas visões?*

*Huu: No pântano, temos visões de quem perdemos, pessoas que amamos, gente que pensamos terem morrido, mas o pântano nos diz que não morreram, que continuamos conectados com elas. O tempo é uma ilusão, assim como a morte.*

Nota-se que o pântano é retratado como um espelho que reflete e amplifica tudo aquilo que normalmente passa despercebido aos nossos olhos, trazendo à tona verdades profundas e oferecendo uma nova compreensão do tempo e da morte como ilusões. Em outras palavras, o pântano atua como um juízo reflexivo, que revela tudo aquilo que vemos e que não está tão aparente. Strok (2023) destaca que as visões experimentadas por Aang e seus amigos no pântano estão intrinsecamente ligadas às suas vidas atuais, influenciando diretamente suas identidades e emoções naquele momento.

Além disso, quando os personagens debatem sobre a árvore, Huu enfatiza a conexão entre todos os seres vivos, ressaltando que todos compartilham a mesma raiz e são galhos da mesma árvore. Ou seja, a árvore abordada no pântano representa “uma metáfora para o mundo todo” (Strok, 2023, p. 121, tradução nossa). Sendo assim, a experiência vivida no pântano tem implicações mais amplas, pois simboliza a interconexão e a interdependência de todas as coisas no mundo.

Nesse sentido, nota-se que a abordagem desse episódio interpreta a condição antropológica como parte de um ecossistema, em uma perspectiva ecológica ou cosmológica. Pode nos lembrar de que, à medida que o homem cria um mundo humano, mais se distancia da natureza, tendo sua condição antropológica ressignificada (Charlot, 2020), como as lâmpadas que cumprem a função da luz solar, as construções civis que “isolam” fenômenos naturais (chuva, frio, calor etc.), a existência humana em ciberespaços e ciberculturas. De certo modo, o episódio relembra que o tempo cronológico ou a morte como fim são interpretações lógicas humanas, que não necessariamente é a relação interpretante da natureza ou do cosmos. Nesse sentido, a morte e o tempo podem possuir uma relação interpretante igualmente não antropológica para a natureza, como nos esclarece Huu: “O tempo é uma ilusão, assim como a morte” (Avatar [...], 2005, temp. 2, ep. 4, 18:45-19:53). Em outras palavras, do ponto de vista semiótico, a morte e o tempo são signos para o intérprete humano, mas também é signo para interpretantes não humanos, como a natureza ou o cosmos (Ibri, 1992).

Por fim, além das reflexões sobre ações antrópicas no meio ambiente e da natureza como interpretante não antropológica, o episódio intitulado “Trabalho amargo” (Avatar [...], 2005, temp. 2, ep. 9) é abordado em uma perspectiva ecológica. Nesse episódio, o personagem Iroh, ex-príncipe e general da Nação do Fogo, destaca-se por seu profundo respeito pelo equilíbrio entre os quatro elementos. Em uma de suas conversas com seu sobrinho Zuko, ele ressalta o valor da diversidade ambiental e do respeito ao afirmar: “É importante retirar sabedoria de muitos lugares diferentes. Se retirássemos de um lugar apenas, a coisa se tornaria rígida e cansada. Entender outros, outros elementos e outras Nações nos ajuda a sermos um todo” (Avatar [...], 2005, temp. 2, ep. 9, 14:18-14:34). Nesse sentido, Iroh enfatiza a importância de aprender com uma

variedade de fontes, reconhecendo que cada elemento e nação contribui de forma única para o todo.

D'Arrochella *et al.* (2009), por meio da análise de diversos documentos, destacam a importância da diversidade, do pensamento crítico, da participação e da conscientização ambiental. Complementarmente, Magalhães, Vieira e Silva (2017) oferecem reflexões sobre o papel do ser humano como gestor da natureza e os estereótipos associados a ela, influenciados por nossa história e nossa cultura.

Embora se fale sobre a importância de aprender com o outro enquanto comunidade ou nação como visto no episódio mencionado, uma das mensagens implícitas de ATLA é a interação com os quatro elementos (ar, água, fogo e terra), que precisa encontrar uma dinâmica de equilíbrio na preservação do ecossistema. Também se trata do equilíbrio ecológico que a sociedade contemporânea precisa enfrentar, já que “a tendência de crescimentos exponenciais infinita do capital se contrapõe às limitações da natureza enquanto fonte de recursos” (Dias; Locks, 2021, p. 79). Em suma, os episódios referidos neste tópico suscitaram diversas discussões que transitam do antropológico ao cosmológico, da sociedade capitalista à necessidade de preservação do ecossistema, destacando a contemporaneidade do seriado em enfrentar a necessidade de conscientização sobre sustentabilidade e meio ambiente.

## **Considerações (não tão) finais: as possibilidades educativas inclusivas de ATLA**

Em conformidade com a perspectiva de Ricouer (1989), a apropriação de sentidos corresponde à direção do pensamento que os textos culturais oferecem, possibilitando a criação de hábitos e/ou o desenvolvimento de novas maneiras de sentir e agir no mundo. Assim, as mídias, os produtos culturais, os jogos, as histórias, o meio ambiente, as regras e convenções sociais e todos os operadores da nossa existência são sistemas de signos que se organizam para constituir sentido no mundo, levando em consideração as simetrias, as assimetrias e os intermediadores. Nesse contexto, o objetivo do presente estudo foi analisar a animação ATLA observando sua educação *no meio*. Contudo, a análise dessa linguagem audiovisual *no meio* incita a levantar relações educativas *com o meio* (a integração das mídias no processo pedagógico). Assim, cabe questionar: como as relações interpretantes de ATLA abrem possibilidades educativas na escola?

As sucessivas “leituras” realizadas sobre ATLA permitiram uma avaliação dos sentidos e valores explicitados pela narrativa, culminando no ponto de chegada da metodologia proposta por Ferrés (1996). Esse ponto possibilita uma reflexão sobre as mensagens que a obra audiovisual transmite e as potenciais mudanças que ela pode engendrar. É nesse momento que o docente, em comunhão com

os alunos, pode encaminhar enredamentos pedagógicos em suas aulas. A seguir, apresentam-se algumas propostas.

Quanto ao tópico da *inclusão*, abordaram-se discussões que remetem às ações não estereotipadas dos personagens e suas características, que os tornam quem são. Nesse contexto, consideramos que Teo, com sua cadeira de rodas que plana no ar, pode favorecer a promoção de associações entre o planador apresentado em ATLA e outros tipos de materiais que exploram o espaço aéreo. Brinquedos simples como aviões de papel e pipas representam recursos importantes devido aos seus custos de confecção acessíveis. No entanto, ao aprofundar a análise, é possível estabelecer associações com práticas corporais aéreas, como paraquedismo, asa-delta e balonismo, entre outros. Isso não apenas possibilita uma adaptação da animação para o contexto real, mas também estimula debates sobre inclusão nessas práticas. Além disso, Teo também pode favorecer a reflexão sobre o paraciclismo como uma possibilidade da cultura de movimento. Podem-se estabelecer conexões entre corridas com bicicletas tradicionais e aquelas adaptadas, nas quais os braços são utilizados para gerar propulsão.

Ainda no tópico da inclusão, Toph não apenas amplia o debate sobre inclusão devido à sua cegueira e à forma como ela expressa sua visão de mundo, mas também proporciona a oportunidade de construir nas práticas pedagógicas tapetes sensoriais ou até mesmo criar salas onde outros sentidos possam ser explorados e experimentados. Ao serem vendados, os participantes podem vivenciar diferentes perspectivas do ambiente ao seu redor, ao mesmo tempo em que se conscientizam de que a cegueira não limita a capacidade de viver plenamente. Esse aspecto é evidenciado pelas ações da personagem em ATLA e pode ser discutido em escolas por meio de debates com pessoas ou atletas com cegueira, que compartilham suas experiências diárias.

Acrescentamos, diante da pesquisa que aqui apresentamos sobre ATLA, que o trabalho com as mídias, neste caso com animações, pode ser um importante recurso para promover a inclusão escolar e o debate sobre os estereótipos e as questões que permeiam a sociedade. Essas questões podem ser apresentadas a partir de 'elementos que ultrapassam as questões da acessibilidade física, curricular e atitudinais, exigindo estratégias pedagógicas para efetivar o acesso, a permanência e a aprendizagem destes estudantes' (Martins; Monteiro, 2020, p. 204).

Cabe destacar também que a educação inclusiva precisa ser um esforço coletivo de toda a comunidade escolar. Isso evidencia que o trato educativo deve perpassar por uma ética do cuidado e demanda uma reorganização do trabalho escolar e atenção de todos os agentes envolvidos na aprendizagem dos estudantes. As sugestões apresentadas a partir das leituras temáticas de ATLA exigem um olhar interdisciplinar das questões sobre a inclusão e podem suscitar novas formas de mediação nos processos de ensino e aprendizagem, com foco na valorização da cooperação e solidariedade.

Em relação ao tópico das *questões ambientais*, a abordagem desse tema é essencial como denúncia da ação humana deletéria ao meio ambiente e como forma de apontar possibilidades antrópicas para a preservação da natureza.

Como possibilidade de ensino interdisciplinar, encoraja-se a elaboração de cartazes, encenações teatrais e campanhas de conscientização envolvendo pais e comunidade, estabelecendo conexões com as Artes. Além disso, atividades como caminhadas na natureza, corridas de orientação e leitura de mapas e bússolas proporcionam oportunidades para integrar conceitos de Matemática, Geografia e Educação Física, ao mesmo tempo que promovem o contato direto com o meio ambiente. Também é possível incentivar o plantio de árvores e a realização do jogo “S.O.S Natureza”, no qual os alunos têm um tempo determinado para resgatar figuras de animais ameaçados de extinção enquanto evitam ser capturados pelo caçador. Em síntese, representam atividades que incentivam a conservação ambiental e a conscientização sobre a importância da preservação da natureza. Nesse sentido, os episódios de ATLA abordados podem inspirar discussões sobre a desconexão entre o ser humano e o meio ambiente.

Em suma, o presente artigo explorou a *leitura* de dois tópicos da animação ATLA que apresentam potencial educativo com as mídias. No entanto, há uma ampla gama de elementos que podem ser investigados em estudos futuros no universo ATLA, como as questões éticas e morais, o patriarcado, o jogo de tabuleiro Pai Sho, as revistas em quadrinhos, os *videogames*, os aplicativos para celular, os filmes e a recente série em *live-action* (personagens interpretados por atores reais).

Por fim, é evidente que ATLA ainda tem muito a oferecer academicamente e como ferramenta educativa. Espera-se que este trabalho contribua para disseminação dessas ideias e inspire novos debates, reflexões e pesquisas no âmbito das mídias e das suas possibilidades educativas.

## Referências

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith. O método nas ciências sociais. *In*: ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith; GEWANDSZNAJDER, Fernando. **O método nas ciências naturais e sociais**: pesquisa quantitativa e qualitativa. 2. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1999. p. 107-188.

AVALIAÇÃO da crítica especializada e da audiência sobre a animação Avatar: A Lenda de Aang. **Rotten Tomatoes**, [s. l.], c2024. Disponível em: [https://www.rottentomatoes.com/tv/avatar\\_the\\_last\\_airbender](https://www.rottentomatoes.com/tv/avatar_the_last_airbender). Acesso em: 9 dez. 2023.

AVATAR: A lenda de Aang. Produção: Michael Dante Dimartino e Brian Konietzko. Burbank: Nickelodeon Animation Studios, 2005-2008. 61 episódios, 3 temporadas, color.

BELLONI, Maria Luiza. **Crianças e mídias no Brasil**: cenários de mudanças. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2010.

CAMILO, Rodrigo Cordeiro; BETTI, Mauro. Multiplicação e convergência das mídias: desafios para a educação física escolar. **Motrivência**, [s. l.], p. 122-135, 2010. DOI: <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8042.2010n34p122>.

CHARLOT, Bernard. **Educação ou barbárie?** Uma escolha para a sociedade contemporânea. São Paulo: Cortez, 2020.

D'ARROCHELLA, Luciana Siqueira da Costa; D'ARROCHELLA, Marcio Luiz Gonçalves; ALVES, Felipe da Silva; LEHER, Roberto. A contribuição de filmes infantis para a reflexão na educação ambiental: interpretação ecológica e cultural do filme "Os sem-floresta" e sua aplicabilidade no ensino. In: ENCONTRO DE GEÓGRAFOS DA AMÉRICA LATINA, 12. 2009, Montes Claros. Anais [...]. Montes Claros: 2009.

DIAS, José Antônio; LOCKS, Geraldo Augusto. Capitalismo e equilíbrio ecológico: uma impossibilidade histórica. **Revista Interdisciplinar de Estudos em Saúde**, Rio do Peixe, v. 10, n. 1, p. 75-83, 2021. DOI: <https://doi.org/10.33362/ries.v10i1.2668>

FERNANDES, Adriana Hoffmann. **As mediações na produção de sentidos das crianças sobre os desenhos animados**. 2003. Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: [https://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0114325\\_03\\_Indice.html](https://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0114325_03_Indice.html). Acesso em: 3 maio 2024.

FERRÉS, Joan. **Televisão e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 23. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

HERMANN, Nadja. Ética: a aprendizagem da arte de viver. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 29, n. 102, p. 15-32, abr. 2008. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302008000100002>.

INTERNET MOVIE DATABASE (IMDB). Avaliações de Avatar: A Lenda de Aang. **Internet Movie Database**, 2024. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0417299/ratings/?ref\\_=tt\\_ov\\_rt](https://www.imdb.com/title/tt0417299/ratings/?ref_=tt_ov_rt). Acesso em: 9 dez. 2023.

LEITÃO, Arnaldo Sifuentes Pinheiro. **Desenhos animados televisivos, ética e educação física nos anos iniciais do ensino fundamental: diálogos possíveis**. Porto Alegre: Orquestra, 2013. Disponível em: <https://www.cbce.org.br/item/desenhos-animados-televisivos--etica-e-educacao-fisica-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental--dialogos-possiveis>. Acesso em: 15 jun. 2023.

LEITÃO, Arnaldo Sifuentes Pinheiro; BETTI, Mauro. Entre fadas e alienígenas: desenhos animados televisivos, ética e educação física nos primeiros anos do ensino fundamental. **Atos de Pesquisa em Educação (FURB)**, Blumenau, v. 8, n. 1, p. 30-59, 2013. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/bc1f5a78-ded6-4911-b392-3d52d95ab69c/full>. Acesso em: 14 maio 2024.

MAGALHÃES, Camila; VIEIRA, Virgínia Tavares; SILVA, Gisele Ruiz. Representações de homem e natureza em filmes de animação: problematizações de uma pedagogia cultural. **Momento**, [s. l.], v. 26, n. 1, p. 59-73, 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.14295/momento.v26i1.6843>.



MARTINS, Juliana Silva dos Santos; MONTEIRO, Janete Lopes. Contribuições da ética do cuidado para a construção de práticas de coensino emancipatórias. *In: GESSER, Marivete; BÖCK, Geisa Letícia Kempfer; LOPES, Paula Helena (org.). Estudos da deficiência: antipacitismo e emancipação social.* Curitiba: CRV, 2020, p. 189-209.

MENDES, Enicéia Gonçalves; VILARONGA, Carla Ariela Rios; ZERBATO, Ana Paula. **Ensino colaborativo como apoio à inclusão escolar:** unindo esforços entre educação comum e especial. São Carlos: EdUFSCar, 2014.

PINTO, Felipe Mendes; BATISTA, Natielly da Silva; PEREIRA, Suyane Lima; REINALDO, Gabriela Frota; A Simbologia das Cores em Avatar: A Lenda de Aang. *In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE*, 21., 2019, São Luís. **Anais [...].** São Paulo: Intercom, 2019. p. 1-15. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2019/resumos/R67-0274-1.pdf>. Acesso em: 10 set. 2023

ROSA, Geneio Mario da; SANTOS, Caroline Emiliano; SARTOR, Daniela; SEBEN, Debora; LAZZARETTI, Giuvana. Ações antrópicas e o advento das Ciências Ambientais. **Revista Brasileira de Educação Ambiental (Revbea)**, [s. l.], v. 17, n. 1, p. 180-197, 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.34024/revbea.2022.v17.12027>.

RICOUER, Paul. **Do texto à ação:** ensaios de hermenêutica II. Porto: Rés, 1989.

STRAMONDO, Joseph. The rocky terrain of disability gain in Avatar: The Last Airbender: is Toph a Supercrip stereotype or a disability pride icon. *In: CRUZ, Helen de; SMEDT, Johan de (ed.). Avatar: The last airbender and philosophy: wisdom from Aang to Zuko.* Oxford: Wiley Blackwell, 2023. p. 133-142.

STROK, Natalia. Time is an illusion: time and space in the swamp. *In: CRUZ, Helen de; SMEDT, Johan de (ed.). Avatar: The last airbender and philosophy: wisdom from Aang to Zuko.* Oxford: Wiley Blackwell, 2023. p. 117-123.

TIC Kids Online Brasil 2023: crianças estão se conectando à internet mais cedo no país. **Cgi.br**, 24 out. 2023. Disponível em: <https://www.cgi.br/noticia/releases/tic-kids-online-brasil-2023-criancas-estao-se-conectando-a-internet-mais-cedo-no-pais/>. Acesso em: 20 nov. 2023.

VALLE, Jan W.; CONNOR, David, J. **Ressignificando a deficiência:** da abordagem social às práticas inclusivas na escola. Trad. Fernando de Siqueira Rodrigues. Porto Alegre, AMGH, 2014

WEISER, Abigaile Grace. **“What’s with you people, I’m Blind!”:** a content analysis of Avatar: The last airbender. 2022. Dissertação (Mestrado em Arts) – Kansas State University, Manhattan, 2022. Disponível em: <https://krex.k-state.edu/handle/2097/42230>. Acesso em: 17 set. 2023.