

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN

EMANUELLY GIOVANA SOUSA

EDUCAÇÃO SEXUAL INFANTIL ATRAVÉS DO DESENHO ANIMADO

GOIÂNIA
2023

EMANUELLY GIOVANA SOUSA

EDUCAÇÃO SEXUAL INFANTIL ATRAVÉS DO DESENHO ANIMADO

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Me Tai Hsuan-An

Goiânia

2023

EMANUELLY GIOVANA SOUSA

EDUCAÇÃO SEXUAL INFANTIL ATRAVÉS DO DESENHO ANIMADO

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____ , pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Me Tai Hsuan-An - Orientador

Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof. Esp. João Paulo de Moraes Alves

Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof^a Ma. Marília Alves Teixeira Mariano

Pontifícia Universidade Católica de Goiás

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a força maior que me guia e a minha família, tanto de sangue, quanto de coração. Sem vocês eu não seria a pessoa que sou hoje e nem estaria onde estou. Em especial menciono: Rose e Amanda, eu não poderia ter um apoio melhor do que o vocês, sem ele eu já teria caído há muito tempo; Manoel e João, vocês possuem papel fundamental em minha vida e formação; Jullia e Kallebe, obrigada por me ajudarem e apoiarem nos meus momentos de fragilidade; Bárbara e Matheus, obrigada por me fazerem companhia a todo momento; João Oliveira e João Alves, obrigada por me fazerem sempre rir, mesmo estando sob muito stress e ansiedade; Enzo e Eduarda, vocês são a minha luz.

Quero agradecer também a todos os responsáveis pela minha formação acadêmica, mais que professores, vocês se tornaram uma família para mim, digo com alegria que o curso de Design se tornou meu lar. Débora, Genilda e Tai Hsuan-An, vocês foram fundamentais na realização deste trabalho e são grandes fontes de inspiração.

Agradeço também a Escola Saga, lugar onde descobri a minha grande paixão pela animação, sou grata também por todo cuidado e ajuda que recebi durante a realização do projeto.

E por último um agradecimento especial e saudoso aos que impulsionaram em mim, a vontade de ingressar no curso de Design, Andréia e Caio, meus professores do ensino médio que disseram que Design combina comigo, eles tem razão.

RESUMO

A monografia apresenta o que é e a importância da educação sexual infantil, a realidade brasileira perante o abuso sexual infantil, gravidez precoce, ISTs (Infecções sexual transmissíveis) e explica como uma educação sexual bem direcionada pode ajudar a amenizar os problemas dessa realidade. Este trabalho mostra a história do desenho animado e porque ele pode ser um ótimo recurso para tratar de assuntos mais densos, como a educação sexual infantil, de forma mais lúdica e de fácil entendimento para crianças de 2 a 7 anos. Foi realizado o projeto de um pequeno vídeo para demonstrar a eficácia desse recurso.

Palavras chave: Educação sexual infantil; animação educacional; abuso sexual infantil; desenho animado.

ABSTRACT

This monography enlightens the concept and importance of sexual education for children, specially in the brazilian reality towards child sexual abuse, early pregnancy, STI (Sexually transmitted infection). In addition, it explains the impact that a well oriented sexual education policy could have to subside problems commonly seen in this reality. This dissertation displays the history of animated cartoon, while illustrating the reasons to use it as a tool to deal with sensitive subjects, such as sexual education at a young age, as it can be displayed in a ludic and simple way that children between 2 and 7 years old can understand. A short video was also developed with the purpose of demonstrating the effectiveness of this resource.

Keywords: Child sexual abuse; educational cartoon video; child sexual abuse; cartoon video.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
----------------------------	----------

2. METODOLOGIA	10
3. CONTEXTUALIZAÇÃO E PROBLEMATIZAÇÃO	11
3.1 Educação sexual infantil – a necessidade e os benefícios	11
3.2 A realidade brasileira com os problemas ligados ao abuso sexual contra crianças	12
3.3 As soluções possíveis para coibir e reduzir os problemas.....	21
3.4 Métodos e recursos usados na educação sexual	21
4. DESENHO ANIMADO PARA CRIANÇAS	23
4.1 A produção dos vídeos animados educativos	23
4.2 As ferramentas para a criação de vídeos animados	28
4.3 A comunicação e as linguagens visuais do desenho animado.....	29
4.4 As mensagens expressas no conteúdo de vídeos	32
5. INDICATIVOS DE PROJETO.....	33
6. CONCLUSÃO	34
7. PROJETO.....	35
7.1 Briefing	35
7.2 Storyboard.....	35
7.3 Personagens	37
7.4 Cenários	46
7.5 Realização do pequeno vídeo	49
8. PRODUTO FINAL.....	51
REFERÊNCIAS.....	53

1. INTRODUÇÃO

Há oito anos, o abuso infantil não era uma pauta em destaque na rotina. Era observado casos sobre esta nos noticiários, que gerava revolta, mas os enxergava como algo distante. Tudo mudou quando uma nova vida chegou à família. Desde então, esses casos noticiados são vistos com mais atenção.

Agora, é preciso uma maior preocupação para que estas estatísticas de abuso infantil diminuam. Sendo assim, qualquer ajuda, mesmo que mínima, no combate a essa realidade é de extrema importância.

Após pesquisas, foi percebido que esse tema é cada vez mais necessário ser abordado e solucionado. Recentemente, segundo UNICEF e FBSP, divulgaram no Panorama da violência letal e sexual contra crianças e adolescentes no Brasil (2021, p.33) foram registrados 179.278 nos últimos quatro anos, sendo que 145.086 desses casos as vítimas possuíam até 14 anos de idade.

Por isso, planeja-se desenvolver uma animação que possa servir de orientação na prevenção, no tratamento e em como agir caso o abuso sexual já esteja ocorrendo.

A animação pode ser uma ferramenta útil na educação infantil, pois ensina por meio de exemplos observáveis, e como relatado por Nolte e Harris (2003, p.15) “As crianças são como esponjas. Absorvem tudo o que fazemos, tudo o que dizemos. Aprendem conosco o tempo todo, mesmo quando não nos damos conta de que estamos ensinando.”. Algo que a NAPCAN também evidencia com seu vídeo de protesto “Children See Children Do. Make your influence positive” (2013), “Crianças vêem, crianças fazem. Faça sua influência positiva”, onde mostra as crianças repetindo os atos dos adultos. O ponto forte desse meio é a aprendizagem por observação, uma vez que as crianças normalmente reproduzem o que observam.

Quando o recurso de animação é utilizado na intenção educativa e de construção (ou reconstrução) social, é necessário pensar em como se dá a aprendizagem e como ela se desenvolve, após refletir em cima das ideias de Jófili (2002, p. 191-208), deve ser considerado desenvolvimento social, cognitivo,

intelectual e psicossocial, quando se leva mais em conta as teorias de Lev Vygotsky e sua teoria que envolve zona de desenvolvimento real, proximal e potencial, que de maneira resumida seria: o que a criança já aprendeu; o que precisa ser considerado e feito para chegar na zona potencial; o que a criança consegue alcançar com a interferência de outra ou outras pessoas, respectivamente.

Um exemplo prático de como isso funciona são os desenhos animados que possuem protagonismo infantil, mostrando acontecimentos cotidianos que se identificam com o público infantil e seu dia a dia. Isso leva à uma possível reprodução das ações e dos valores que forem apresentados, pela identificação que ela encontra com suas ações e tarefas, esse gênero de animação também apresenta alguma lição ao seu término que podem, conseqüentemente, levar à formação de valores e ideais para a vida. Por isso, é fundamental apresentar desenhos animados carregados de ensinamentos sociais, educacionais e éticos para a formação das crianças, uma vez que é uma forma lúdica de aprendizado.

Esse é um modo excepcional de introduzir a educação sexual infantil em suas vidas de modo descontraído e pode ser direcionado a diversas faixas etárias.

Através de estudos sobre aprendizagem e comportamento infantil, pretende-se desenvolver curtas-metragem de desenho animado com aproximadamente 2 minutos de duração, com protagonismo infantil, que mostre de maneira lúdica como pode ser um caso de abuso sexual infantil, como isso é errado e maneiras de como resolver esse problema e como evitá-lo, sendo uma coleção de curtas pensados e adaptados para faixas etárias, gêneros e níveis sociais diferentes.

O maior propósito deste trabalho é fornecer orientações básicas para a prevenção de abusos sexuais infantis utilizando a introdução da educação infantil de uma forma leve e implícita através do desenho animado.

2. METODOLOGIA

As fontes de informações e inspirações foram obtidas através de pesquisas virtuais, principalmente em artigos e documentários, livros e curtas animados. Eles serviram como inspiração, estudo de observação e pesquisa de similares. Além disso, participação em cursos extracurriculares para aprimorar o desenvolvimento do desenho animado.

Além disso, foram usados os princípios da metodologia do Design Thinking, que são: 1 - Empatia e imersão; 2 - Definição, análise e síntese; 3 - Ideação; 4 - prototipação; 5 - teste e implementação (STEIW, 2022). Sendo a parte de pesquisa correspondente as 4 primeiras fases.

3. CONTEXTUALIZAÇÃO E PROBLEMATIZAÇÃO

3.1 Educação sexual infantil – a necessidade e os benefícios

Educação sexual é um tema de extrema importância para toda a sociedade, mas muitas vezes é ignorado na base curricular escolar. É dito nas competências gerais que, há nas atribuições da matéria de Ciência, “Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.” (BNCC - Base Nacional Comum Curricular, 2023). Mas o que se ensina sobre o assunto são apenas seus aspectos biológicos, como a nomenclatura das partes reprodutivas do corpo humano, como se dá o processo de reprodução e as infecções sexualmente transmissíveis (ISTs). Ensinar apenas essa amostra sobre o tema é insuficiente, como pode ser visto na realidade atual brasileira.

Figura 1 – Trecho da Base nacional comum curricular do ensino fundamental - Brasil - 2018

Ciências	1º	Matéria e energia	Características dos materiais	(EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.
Ciências	1º	Vida e evolução	Corpo humano Respeito à diversidade	(EF01CI02) Localizar, nomear e representar graficamente (por meio de desenhos) partes do corpo humano e explicar suas funções.

Fonte: Base Nacional Comum Curricular (2018) <basenacionalcomum.mec.gov.br> Acessado em: 21 de mar. de 2023.

É extremamente comum encontrar nos noticiários as matérias sobre crianças que foram abusadas sexualmente, algumas durante anos, outras chegando até a engravidar de seus abusadores, cada caso mais assustador que o anterior. Muitos desses casos poderiam ser evitados ou solucionados mais rapidamente se a

educação sexual fosse tratada de forma mais completa desde o início da escolarização das crianças.

A educação sexual infantil não é, de maneira alguma, ensinar as crianças a fazerem sexo. Essa é uma grande mentira tida como verdade pelo senso comum e é uma das razões pelas quais se evita tanto o ensino do tema para as crianças. Então, o que se aprende com a educação sexual e por que ela é tão importante? Ela vai além da nomenclatura e das doenças, ensina sobre o funcionamento das partes íntimas, como elas funcionam, como cuidar delas e onde a criança não deve ser tocada. Ensina também sobre gravidez precoce, comportamentos e falas que se deve ter cuidado (DOUGLAS, 2020).

É comum ver casos em que o abusador é alguém muito próximo da criança, que a trata de modo “carinhoso”, que dá muitos presentes e faz muitas coisas que são do gosto da criança. Tudo isso gera confiança e afeto na criança, o que dificulta muito para ela entender que o toque em seu corpo em um lugar inadequado é errado, pois ela não foi informada do que é certo e errado em relação ao seu corpo (DOUGLAS, 2020).

Exemplos de casos de abusadores no núcleo familiar da criança mostram que deixar esse assunto somente a cargo da família é insuficiente. Em um lar abusador, não seria em hipótese nenhuma ensinado sobre educação sexual. Além disso, pode-se passar informações errôneas através de pessoas que não têm qualificações e conhecimentos suficientes para uma educação eficaz. Portanto, é necessário que as escolas assumam uma parcela da responsabilidade de educar as crianças sobre educação sexual de forma completa e apropriada, desde o início da escolarização.

3.2 A realidade brasileira com os problemas ligados ao abuso sexual contra crianças

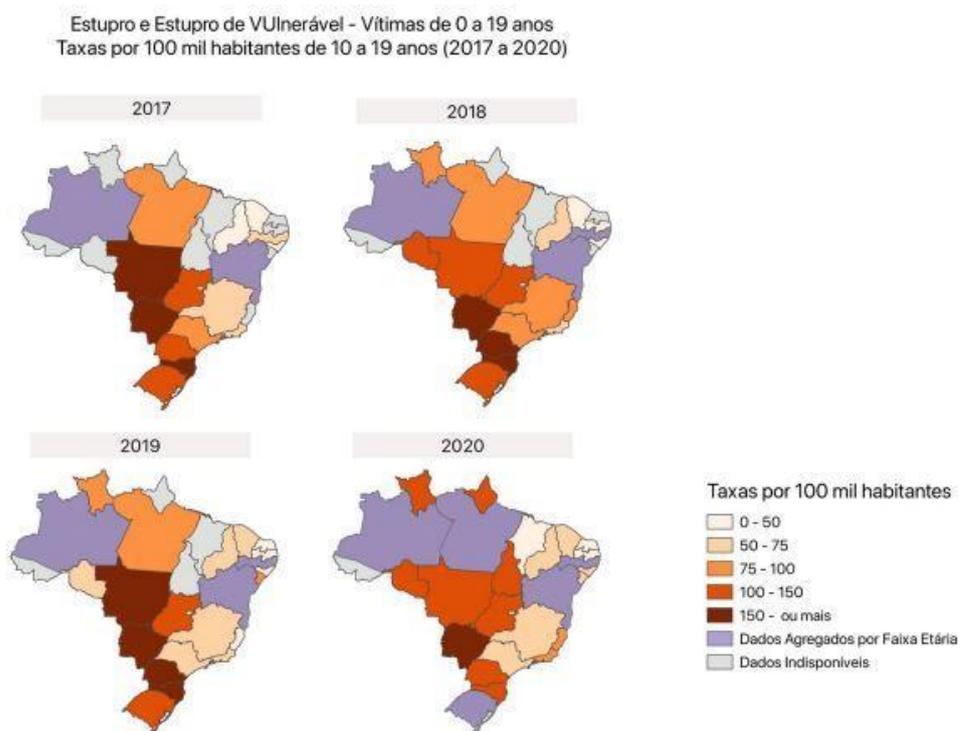
O relatório intitulado "Panorama da Violência Letal e Sexual contra Crianças e Adolescentes no Brasil", produzido pela UNICEF - Fundo das Nações Unidas para a Infância (2021, p.33), revela que entre 2017 e 2020 foram registrados 179.277 casos de estupro ou estupro de vulnerável com vítimas de até 19 anos, resultando em uma média de 45 mil casos por ano. Dentre esses, um terço (62 mil) ocorreu com crianças

de até 10 anos. A maioria dos casos aconteceu na casa da vítima, e 86% dos autores identificados tinham algum grau de proximidade com a vítima.

Quase 80% das vítimas de abuso sexual são meninas, com a maior incidência ocorrendo entre 10 e 14 anos de idade, período em que a maioria das jovens está passando pela puberdade e há um risco maior de gravidez indesejada. No caso das vítimas masculinas, as idades mais frequentes ficam entre 3 e 9 anos. No entanto, esses dados representam apenas os casos registrados e houve uma queda durante o isolamento causado pela pandemia do coronavírus.

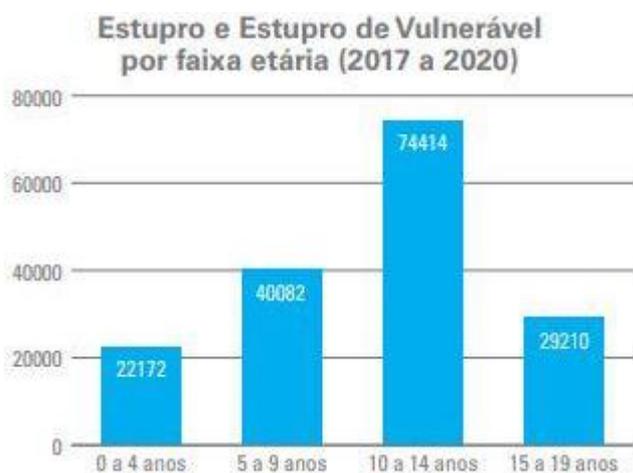
Além do que, a desorganização dos dados em alguns estados e a opressão que as vítimas sofrem para denunciar ou mesmo a falta de reconhecimento de sua situação abusiva dificultam a compreensão da real perspectiva. Analisando o mapa 1, é possível notar que os estados do Norte e Nordeste foram os lugares com maior falta de dados (UNICEF, 2021).

Mapa 1 -- Panorama da Violência Letal e Sexual contra Crianças e Adolescentes no Brasil - Brasil - 2021.



Fonte : UNICEF (2021, p.35) <<https://www.unicef.org/brazil/media/16421/file/panorama-violencia-letal-sexual-contra-criancas-adolescentes-no-brasil.pdf>> Acessado em: 16 de out. de 2022.

Gráfico 1 – Panorama da Violência Letal e Sexual contra Crianças e Adolescentes no Brasil - Brasil - 2021.



Fonte: UNICEF (2021, p.34.) <<https://www.unicef.org/brazil/media/16421/file/panorama-violencia-letal-sexual-contra-criancas-adolescentes-no-brasil.pdf>> Acessado em: 16 de out. de 2022.

Gráfico 2 – Panorama da Violência Letal e Sexual contra Crianças e Adolescentes no Brasil - Brasil - 2021.



Fonte: UNICEF (2021, p.34.) <<https://www.unicef.org/brazil/media/16421/file/panorama-violencia-letal-sexual-contras-criancas-adolescentes-no-brasil.pdf>> Acessado em: 16 de out. de 2022.

É importante salientar que a quantidade de casos de abuso sexual envolvendo crianças com idades entre 0 e 4 anos é menor. Isso se deve ao fato de que essas crianças são muito novas e podem não ter a compreensão do que está acontecendo com elas. Além disso, mesmo que elas saibam, podem não ter meios para denunciar, já que seus círculos sociais são limitados e muitas vezes determinados pelos responsáveis. Conforme mencionado anteriormente, a maioria dos abusadores é alguém próximo da vítima.

Já em relação ao grupo de 15 a 19 anos, é possível observar uma taxa menor de casos em comparação ao grupo de 10 a 14 anos. Isso pode ser explicado pelo entendimento social sobre consentimento e como a sociedade reage a uma denúncia de abuso sexual feita por um adolescente. Infelizmente, há diversos exemplos de linchamento virtual, bullying e descredibilização da vítima, o que mostra uma postura bem diferente daquela apresentada diante do relato de uma criança.

Outra consequência da falta de educação sexual eficiente é a gravidez na adolescência. A seguir, apresentam-se algumas tabelas retiradas do DATASUS, referentes aos anos de 2016 e 2020/2019:

Tabela 1 – Nascidos Vivos Segundo Idade da Mãe (Menor de 10 anos) - SINASC - Brasil - 2016.

Nascim p/resid.mãe por Ano do nascimento segundo Idade da mãe
Idade da mãe: Menor de 10 anos
Período: 2016

Idade da mãe	2016	Total
TOTAL	4	4
Menor de 10 anos	4	4

Fonte: MS/SVS/DASIS, SINASC (2016) <<https://datasus.saude.gov.br/>> Acessado em: 19 de out. de 2022.

Tabela 2 – Nascidos Vivos Segundo Idade da Mãe (Menor de 10 anos) - SINASC - Brasil - 2019.

Nascim p/resid.mãe por Ano do nascimento segundo Idade da mãe
Idade da mãe: Menor de 10 anos
Período: 2019

Idade da mãe	2019	Total
TOTAL	3	3
Menor de 10 anos	3	3

Fonte: MS/SVS/DASIS, SINASC (2019) <<https://datasus.saude.gov.br/>> Acessado em: 19 de out. de 2022.

Ao analisar esta tabela, é possível observar dados preocupantes. Embora o número de casos possa parecer baixo, quando combinado com outras informações, torna-se algo considerado absurdo. Crianças menores de 10 anos não deveriam estar incluídas nessas estatísticas, uma vez que seus corpos e mentes não estão preparados para receber uma criança, mesmo que já tenham passado pela menarca (primeira menstruação). Até os 15 anos ou dois anos após a menarca, toda gravidez é considerada de risco (FERNANDES, 2022).

Além disso, é importante destacar que essas tabelas contêm apenas informações sobre os nascidos vivos, o que significa que não se tem ideia real de quantas crianças com menos de 10 anos engravidam e sofrem abortos espontâneos ou induzidos no país.

É fundamental ressaltar que todas essas gravidezes em meninas tão jovens são resultado de estupro. Esses acontecimentos causam traumas e responsabilidades para essas crianças que mal chegaram aos 10 anos de idade.

Tabela 3 – Nascidos Vivos Segundo Idade da Mãe (10 a 14 anos) - SINASC - Brasil - 2016.

Nascim p/resid.mãe por Ano do nascimento segundo Idade da mãe
Idade da mãe: 10 a 14 anos
Período: 2016

Idade da mãe	2016	Total
TOTAL	24.135	24.135
10 a 14 anos	24.135	24.135

Fonte: MS/SVS/DASIS, SINASC (2016) <<https://datasus.saude.gov.br/>> Acessado em: 19 de out. de 2022.

Tabela 4 – Nascidos Vivos Segundo Idade da Mãe (10 a 14 anos) - SINASC - Brasil - 2020.

Nascim p/resid.mãe por Ano do nascimento segundo Idade da mãe
Idade da mãe: 10 a 14 anos
Período: 2020

Idade da mãe	2020	Total
TOTAL	17.579	17.579
10 a 14 anos	17.579	17.579

Fonte: MS/SVS/DASIS, SINASC (2020) <<https://datasus.saude.gov.br/>> Acessado em: 19 de out. de 2022.

Nessas tabelas se encontram os dados a respeito da gravidez precoce na faixa etária dos 10 a 14 anos, sendo dados absurdamente preocupantes, por mais que tenha sofrido queda entre 2016 e 2020 ainda é um número altíssimo se considerarmos a faixa etária.

Tabela 5 – Nascidos Vivos Segundo Idade da Mãe (15 a 19 anos) - SINASC - Brasil - 2016.

Nascim p/resid.mãe por Ano do nascimento segundo Idade da mãe
Idade da mãe: 15 a 19 anos
Período: 2016

Idade da mãe	2016	Total
TOTAL	477.246	477.246
15 a 19 anos	477.246	477.246

Fonte: MS/SVS/DASIS, SINASC (2016) <<https://datasus.saude.gov.br/>> Acessado em: 19 de out. de 2022.

Em seguida, apresentam-se os dados do grupo de 15 a 19 anos, que embora não esteja em risco de gravidez, ainda é considerado precoce. Em relação a essa faixa etária, os números mostram algumas centenas a mais em comparação com as outras apresentadas anteriormente. Isso ocorre porque é nesse intervalo de idade que

ocorrem as primeiras relações sexuais consensuais e, com a falta de informação ou consciência dos reais impactos de uma relação sexual imprudente, pode ocorrer gravidez.

Muitos menores de idade sabem da importância da proteção durante as relações sexuais e tudo o que ela previne, mas ainda podem não possuírem uma real noção do impacto que a falta de proteção pode causar em suas vidas. Essa é uma fase em que a imprudência e o pensamento de ser imune a tudo falam mais alto. É extremamente necessário fornecer uma educação sexual de qualidade para guiar esses jovens.

Tabela 6 – Nascidos Vivos Segundo Idade da Mãe (15 a 19 anos) - SINASC - Brasil - 2020.

Nascim p/resid.mãe por Ano do nascimento segundo Idade da mãe
Idade da mãe: 15 a 19 anos
Período: 2020

Idade da mãe	2020	Total
TOTAL	364.074	364.074
15 a 19 anos	364.074	364.074

Fonte: MS/SVS/DASIS, SINASC (2020) <<https://datasus.saude.gov.br/>> Acessado em: 19 de out. de 2022.

Embora haja uma redução em todas as tabelas para o ano de 2020, ainda há muito a ser feito para alcançar um cenário ideal.

Tabela 7 – Nascidos Vivos Segundo Idade da Mãe - SINASC - Brasil - 2020.

Nascim p/resid.mãe por Ano do nascimento segundo Idade da mãe
Período: 2020

Idade da mãe	2020	Total
TOTAL	2.730.145	2.730.145
10 a 14 anos	17.579	17.579
15 a 19 anos	364.074	364.074
20 a 24 anos	670.389	670.389
25 a 29 anos	657.405	657.405
30 a 34 anos	569.316	569.316
35 a 39 anos	352.885	352.885
40 a 44 anos	92.745	92.745
45 a 49 anos	5.262	5.262
50 a 54 anos	373	373
55 a 59 anos	34	34
60 a 64 anos	30	30
65 a 69 anos	3	3
Idade ignorada	50	50

Fonte: MS/SVS/DASIS, SINASC (2020) <<https://datasus.saude.gov.br/>> Acessado em: 19 de out. de 2022.

Por fim, a tabela apresenta uma visão geral da taxa de natalidade brasileira para fins de comparação. Dos nascimentos registrados, 13,97% são de meninas de até 19 anos de idade, enquanto apenas 0,64% correspondem a crianças entre 10 e 14 anos.

Outra consequência de extrema importância são as Infecções Sexualmente Transmissíveis (ISTs), que são doenças causadas por microrganismos como vírus e bactérias. E como é informado pelo Ministério da Saúde (2022), a transmissão é comumente realizada por meio de atos sexuais, com ou sem penetração, sem o uso de camisinhas ou com uso inadequado. Também há meios de transmissão não sexuais, como durante a gestação, parto, amamentação, transfusões de sangue e compartilhamento de objetos contaminados.

Existem doenças que podem ser revertidas, como a Sífilis, gonorreia, candidíase e tricomoníase. Já a Herpes genital e HPV podem ser controlados, mas não há cura definitiva para essas ISTs. Infelizmente, até o momento, o HIV/AIDS ainda não possui cura, apenas tratamento.

A seguir, apresentamos gráficos que mostram a situação brasileira em relação à contaminação pelo vírus HIV/AIDS nos últimos anos:

Gráfico 3 – Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis (Menores de 5 anos) - Brasil - 2020.



Fonte: MS/SVS/DCCI - Departamento de Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis.

Fonte : Departamento de Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis - DCCI/SVS Ministério da Saúde (2020) <<http://antigo.aids.gov.br/pt-br/gestores/painel-de-indicadores-epidemiologicos>> Acessado em: 01 de nov. de 2022.

Gráfico 4 – Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis (15 a 24 anos) - Brasil - 2020



Fonte: MS/SVS/DCCI - Departamento de Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis.

Fonte : Departamento de Doenças de Condições Crônicas e Infecções Sexualmente Transmissíveis - DCCI/SVS Ministério da Saúde (2020) <<http://antigo.aids.gov.br/pt-br/gestores/painel-de-indicadores-epidemiologicos>> Acessado em: 01 de nov. de 2022.

É perceptível a diminuição de casos no ano de 2020, que se dá a falta de coleta de informações que ocorreu durante a época pandêmica. Analisando as numerologias dos outros anos é notável o alto número de crianças e adolescentes com essas doenças, que tem cura, apenas tratamento. Um grave problema sagitário que pode ser reduzido com uma educação sexual mais efetiva.

3.3 As soluções possíveis para coibir e reduzir os problemas

As problemáticas sociais que já foram abordadas podem ser reduzidas por meio da educação sexual. Nesse caso, a maior preocupação são as crianças, que não deveriam estar expostas a tais situações. Ampliar a educação sexual infantil não resolverá completamente esses problemas, mas pode ajudar a reduzir o número de casos, ensinando as crianças a lidar com seu próprio corpo, o que é aceitável e o que não é, bem como o que fazer em caso de abuso.

Entretanto, como o público-alvo deste projeto são crianças, livros, cartilhas e palestras podem não ser tão eficazes. Para obter os melhores resultados, é preciso entender o público e seus interesses. Como pode ser observado quando em contato com crianças, e constatado na cartilha da UNICEF (2019), elas gostam de brincar e ouvir histórias, desenhos animados podem ser um meio eficaz de ensinar. Na infância, um dos melhores métodos de aprendizado é através de exemplos.

Dessa forma, ensinar educação sexual infantil por meio de desenhos animados parece ser promissor para alcançar bons resultados.

3.4 Métodos e recursos usados na educação sexual

Atualmente, no Brasil, a educação sexual é limitada e muitas vezes se restringe ao uso de recursos didáticos tradicionais, como livros, quadros e giz, com o professor lecionando à frente da turma. Algumas instituições de ensino podem distribuir folders e livretos, vídeos e filmes com informações adicionais, mas perante a realidade brasileira de escolas dependentes do governo, nem sempre recursos extras serão possíveis, “O Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD) é quem provê as escolas de educação básica públicas de obras didáticas, pedagógicas e literárias, assim como outros materiais de apoio à prática educativa.” (MEC, 2019), é o que garante o MEC. A seguir encontra-se uma tabela com os recursos usado de modo geral na educação brasileira:

Tabela 8 - Equipamentos e Materiais Didáticos - Brasil - 2013.

1. Álbum seriado	2. Gravador	3. Quadro magnético
4. Cartazes	5. Gravuras	6. Quadro de giz
7. Computador	8. Histórias em quadrinhos	9. Reális
10. Datashow	11. Ilustrações	12. Retroprojektor
13. Desenhos	14. Jornais	15. Revistas
16. Diorama	17. Letreiros	18. Slides
19. Discos	20. Livros	21. Televisão
22. DVDs	23. Mapas	24. Textos
25. Episcópio	26. Maquete	27. Transparências
28. Filme	29. Mimeógrafo	30. Varal didático
31. Flanelógrafo	32. Modelos	33. Videocassete
34. Folders	35. Mural	36. Aparelho de DVD
37. Gráficos	38. Museus	39. Projetor de multimídias

Foto: Maria Rosângela Mello – CRTE Telêmaco Borba

Fonte : Maria Rosângela Mello (2013, p. 39-40)

<http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/profuncionario/cadernos/disc_ft_ie_cad_15_equipamentos_e_materiais_didaticos.pdf> Acessado em 21 de maio de 2023.

Há campanhas contra a pedofilia que ajudam a aumentar o repertório de educação sexual da sociedade, utilizando recursos cinematográficos e desenhos animados para transmitir informações sobre como combater o abuso infantil. Também há músicas e videocliques que ensinam a importância de proteger o corpo, como "Eu amo o meu corpinho" do projeto Eu me protejo (2021).

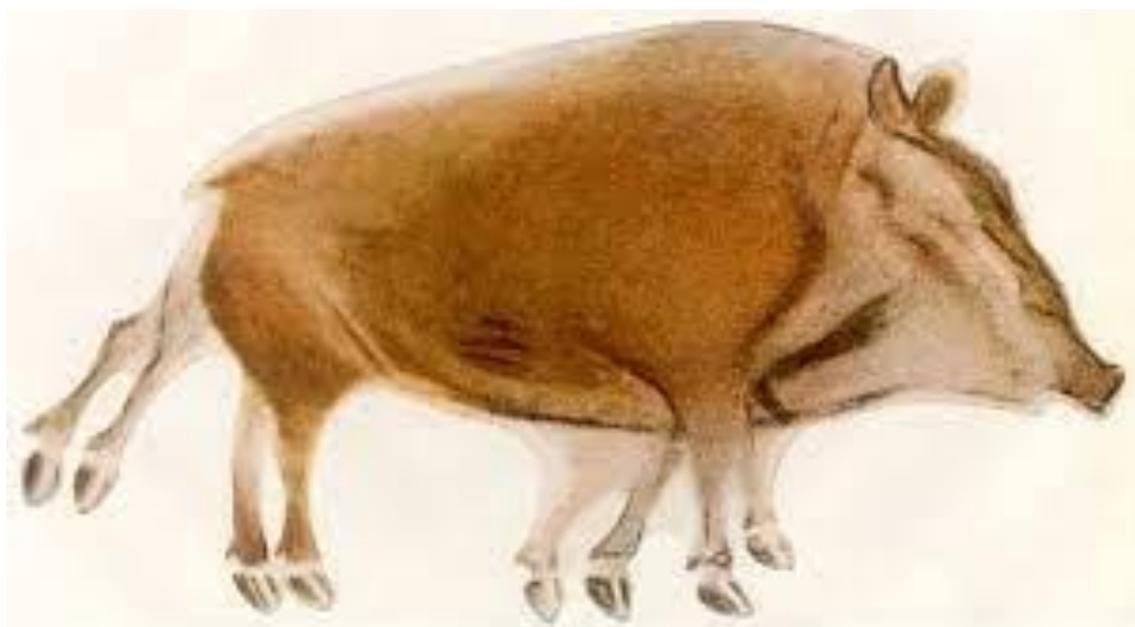
A educação sexual pode ser aplicada de diversas maneiras criativas e quanto mais criatividade for empregada, melhor, especialmente quando se trata de crianças.

4. DESENHO ANIMADO PARA CRIANÇAS

4.1 A produção dos vídeos animados educativos

Desde o período paleolítico há evidências de animação, que definido de forma sucinta é a arte de produzir imagens em movimentos:

Figura 2 – Javali de oito patas - Espanha



Fonte : Flávio Luiz Schiavoni (2017) <https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Javali-com-oito-patas-Cavernas-de-Altamira-Espanha-Foto-Copia-Autor_fig1_343797968> Acessado em: 27 de nov. de 2022.

Esta é uma fotografia de uma pintura rupestre encontrada nas Cavernas de Altamira, na Espanha. A caverna contém desenhos que datam de mais de 14.000 anos e é considerada um patrimônio da humanidade (SPAIN INFO, 2022). Uma análise breve da imagem revela que o javali retratado possui mais patas do que o comum. Quatro das patas são representadas de maneira suave, como se fossem um rastro, sugerindo movimento. Isso demonstra o interesse humano em retratar o movimento desde a antiguidade (UFES, 2009).

À medida que avançamos no tempo, encontramos o teatro de sombras, originário da China em 121 d.C. Há uma história por trás de seu surgimento, que relata

que o imperador Wu Ti, da dinastia Han, ficou muito abalado com a morte de sua bailarina mais estimada e ordenou que o mago da corte a trouxesse de volta do "Reino das Sombras" ou enfrentaria a morte. O mago então usou pele de peixe para produzir uma silhueta da bailarina e criou uma cortina branca voltada para longe do sol no jardim do palácio. Ele começou a movimentar a silhueta, criando a sombra de uma bailarina dançando. O teatro de sombras se espalhou pelo mundo e se aprimorou ao longo do tempo (SME GOIÂNIA, 2021).

Figura 3 – Teatro de sombras



Fonte: EduClub (2021) <<https://www.educlub.com.br/lenda-chinesa-sobre-a-origem-do-teatro-de-sombras/>> Acessado em: 27 de nov. de 2022.

No âmbito cinematográfico, a primeira animação foi produzida por Émile Reynaud, um francês, em 28 de outubro de 1892. Reynaud criou um sistema de animação de 12 imagens e filmes que possuíam de 500 a 600 imagens, chamado praxinoscópio. Esse sistema foi projetado em um anteparo, uma máquina antecessora do projetor de imagens da atualidade, no Museu Grévin em Paris, França (ECDD, 2021).

Entretanto, alguns consideram que Fantasmagorie de Émile Cohl, feito em 1908, é o primeiro desenho animado, pois foi produzido com a técnica de sequência

de desenhos que gera a ideia de movimento, uma técnica que ainda é usada atualmente. Assim, mesmo que Reynaud tenha criado o praxinoscópio, que é uma tecnologia importante para a animação, Cohl foi o primeiro a aplicar a técnica de animação propriamente dita (ECDD, 2021).

Figura 4 – Fantasmagorie



Fonte : João Novaes (2021) <<https://operamundi.uol.com.br/hoje-na-historia/30647/hoje-na-historia-1908-primeira-animacao-da-historia-fantasmagorie-estreia-no-cinema>> Acessado em: 29 de nov. de 2022.

Branca de Neve e os 7 anões, de 1937 produzido por Walt Disney, é considerado revolucionário no mundo da animação, por ser um longa-metragem complexo e completo para sua época, usando multiplano e rotoscopia (ECDD, 2021).

Figura 5 – Branca de Neve e os 7 Anões (1937)



Fonte : Recreio (reescrito em 2023) <<https://recreio.uol.com.br/noticias/entretenimento/fatos-sobre-branca-de-neve-e-os-sete-anoes-que-nao-fazem-sentido.phtml>> Acessado em: 29 de nov. de 2022

A arte da animação tem se aprimorado e se diversificado ao longo do tempo, incluindo técnicas como *stop motion*, que consiste em criar animações a partir de fotografias tiradas a cada mínima mudança para gerar a ideia de movimento; *motion graphics*, que envolve animação de vetores, como formas, *lettering*, ilustrações e ícones, geralmente usados para chamar a atenção para um elemento específico; animação em 3D, que emprega desenhos com maior profundidade, luz, sombra e forma; e computação gráfica, que é frequentemente usada para gerar efeitos especiais em filmes de *live action*, adicionando elementos ou personagens que não seriam possíveis ou viáveis na realidade, entre outras técnicas (NO AR FILMES, 2019).

Na atualidade, as animações costumam agradar o público infantil e adulto e serem produzidas animações para as diversas faixas etárias (ROCHA, 2018), e juntos a essas novas mudanças os desenhos educativos estão ganhando mais espaço e valorização atualmente, como é possível notar observando a quantidade de desenhos educativos sendo produzidos, e no Brasil existem excelentes exemplos de desenhos educativos, como o Show da Luna, Peixonauta, Meu AmigãoZão ,De onde vêm?, Mundo Bitá, A Turma do Seu Lobato, Palavra Cantada, entre outros. Além disso, há plataformas de streaming focadas em desenhos educativos para crianças, como o Brasil Paralelo.

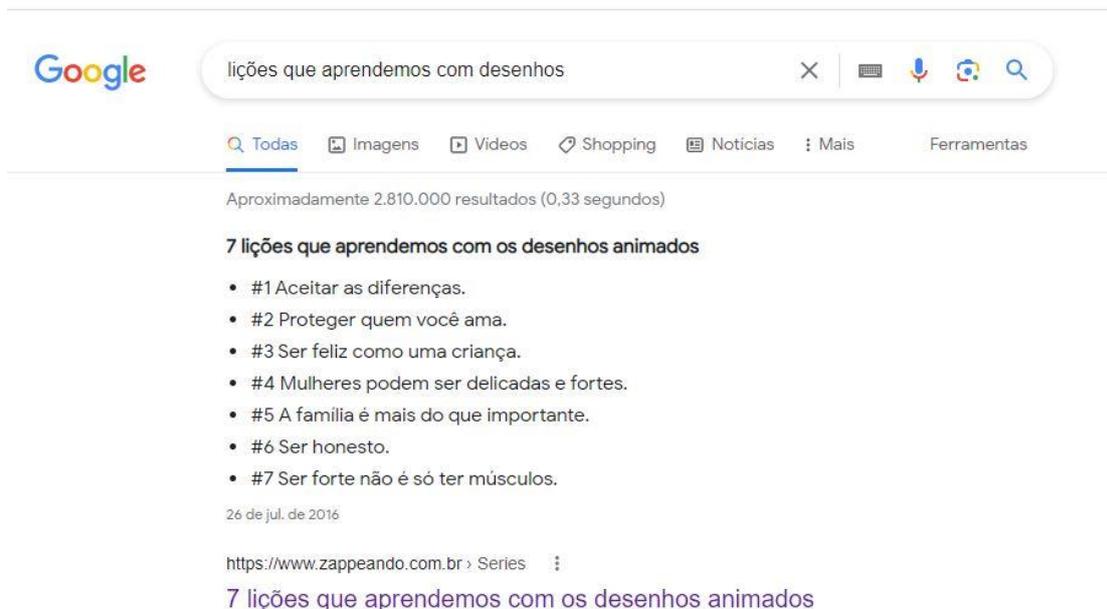
Figura 6 e 7 - O Show da Luna (2014) e Mundo Bitá (2011).



Fonte : Wikipédia (reescrito em 2023) < https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Show_da_Luna!>; <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mundo_Bitá> acessado em: 05 de dez. de 2022.

O desenho animado é um recurso audiovisual com alta capacidade educativa para todas as idades, não é difícil de encontrar depoimentos de lições e ensinamentos que os desenhos passam, e que ficam para a vida toda. Em uma rápida procura pela internet se encontra alguns exemplos:

Figura 8 – Exemplos



Fonte : Retirados da ferramenta de pesquisa Google <https://www.google.com/search?q=li%C3%A7%C3%B5es+que+aprendemos+com+desenhos&rlz=1C1GCEA_enBR969BR969&oq=li&aqs=chrome.2.69i60j69i57j69i59l2j69i60l2j69i65j69i60.2900j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8> Acessado em: 27 de maio de 2023.

Figura 9 – Exemplos



Fonte : Retirados da ferramenta de pesquisa Google

https://www.google.com/search?q=li%C3%A7%C3%B5es+que+aprendemos+com+desenhos&rlz=1C1GCEA_enBR969BR969&oq=li&ags=chrome.2.69i60j69i57j69i59l2j69i60l2j69i65j69i60.2900j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8> Acessado em: 27 de maio de 2023

Com conhecimento nas ferramentas de criação de desenhos animados, a imaginação se torna o único limite para sua criação, tornando-o uma ferramenta poderosa no âmbito acadêmico. É possível explicar ideias complexas de uma infinidade de assuntos de maneira bastante imersiva e simplificada. Por exemplo, uma animação sobre o sistema solar pode cativar a atenção dos estudantes mais do que fotos ou desenhos estáticos, além de ser um recurso de baixo custo na produção.

4.2 As ferramentas para a criação de vídeos animados

Do mesmo jeito que há várias maneiras de produzir um desenho animado, há várias ferramentas para tal: na animação tradicional são utilizados papel, lápis, câmera e programas de edição (Márcia, 2022), como Vegas, Adobe Premiere Pro e DaVinci Resolve. Já nas animações 2D, 3D e *Motion graphics* é necessário o uso de tecnologias mais avançadas, como mesa digitalizadora e programas para ilustração (Márcia, 2022), como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate e Affinity

Designer. Além disso, é necessário um programa específico para animação das ilustrações, como Synfig, Maefloresta, Moho (Estúdio de Anime) Pro, Stop Motion Studio, CelAction2D, Adobe After Effects, entre outros. Também é preciso o uso de programas para edição de vídeos, como já exemplificados acima.

4.3 A comunicação e as linguagens visuais do desenho animado

Quando se trata de linguagens visual atrativa para crianças logo vem à mente o uso de cores e animais, o que não são ideias erradas, mas há outros elementos que cativam a atenção das crianças, analisando desenhos populares entre as crianças mais novas (XIMENES; NASCIMENTO; GUIMARÃES, 2022) é possível notar quais.

Figura 10 – Pocoyo (2005)



Fonte : PuzzleFactory (2020) <<https://puzzlefactory.com/pt/quebra-cabe%C3%A7as-para-crian%C3%A7as/270107-pocoyo-e-seus-amigos-quebra-cabe%C3%A7as#5x4>> Acessado em: 07 de dez. de 2022.

É um desenho que usa formas mais simples e arredondadas, utiliza o estilo flat tanto nos personagens, quanto no cenário, faz mais uso de cores primárias e

secundárias não muito saturadas e animais com aparência e ações humanizados. Cada episódio tem em torno de 7 minutos de duração.

Figura 11 – Peppa Pig (2004)

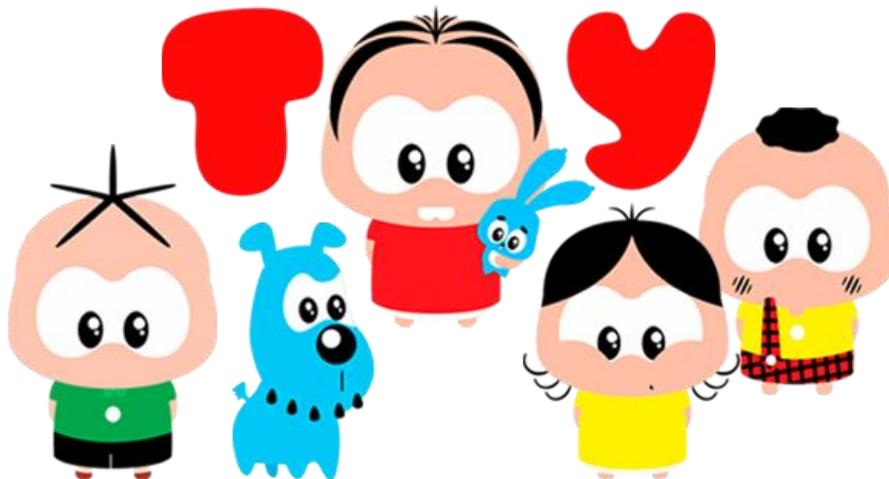


Fonte : Quizur <<https://pt.quizur.com/quiz/quem-tu-seria-em-peppa-pig-Pa0R>> Acessado em: 07 de dez. de 2022.

Em Peppa Pig o uso das cores é igual ao do Pocoyo, o design dos personagens e do cenário remete ao desenho feito por uma criança, com detalhes como, formas simples e traços irregulares e mais uma vez os animais são representados com ações e traços humanos e é um mundo onde os humanos não existem. Cada episódio possui em torno de 5 minutos.

Figura 12 – Mônica Toy (2013)

Turma da Mônica



Fonte : Imagenspng (2018) <<https://www.imagenspng.com.br/5123/imagens-png/turma-da-monica-toy-png/>> Acessado em: 07 de dez. de 2022.

Mônica Toy é um derivado da famosa Turma da Mônica, criado por Maurício de Sousa, que foi especialmente desenvolvido para crianças mais jovens. A estética do desenho é totalmente flat, com cores saturadas, e não possui diálogos, sendo compensada por um foley muito bem trabalhado. Diferentemente dos desenhos anteriores, a animação retrata os animais de forma mais realista. Os personagens têm cabeças grandes, olhos grandes e formato arredondado, o que transmite uma mensagem amigável e adorável. Cada episódio do desenho tem cerca de 38 segundos.

Com base nesses três desenhos que agradam muito as crianças, pode-se dizer que utilizar a realidade como base não é a melhor abordagem para atingir o público mais jovem. Animais humanizados, cores vibrantes, formas arredondadas, traços tremidos e desproporções são elementos que chamam a atenção e despertam o afeto das crianças. Além disso, é importante destacar a duração dos desenhos, já que a atenção das crianças tende a se dispersar rapidamente.

“Na infância, as estimativas de tempo de atenção em cada atividade variam de dois a cinco minutos por ano de vida. Seguindo essa média, crianças de 2 anos tendem a se concentrar de 4 a 10 minutos em uma atividade, crianças de 7

anos por cerca de 14 a 35 minutos, e crianças de 10 anos, durante 20 a 50 minutos.” (UNIMED, 2022).”

Por isso, é recomendável episódios de curta duração e que apresentem múltiplos assuntos para manter a atenção dos pequenos por mais tempo.

4.4 As mensagens expressas no conteúdo de vídeos

A ideia é produzir uma coleção de curtas-metragem educativos sobre prevenção ao abuso sexual infantil, meios de evitar ISTs, gravidez na adolescência. Sendo a animação que aborda o abuso sexual infantil a primeira a ser produzida, considerando a limitação de tempo, o foco será na conscientização sobre a importância de reconhecer e denunciar situações de abuso. Para isso, o desenho animado abordará de forma clara e adequada assuntos como partes íntimas, higiene pessoal e respeito aos limites pessoais. Será enfatizado que é normal sentir-se incomodado com toques e atos que desrespeitem a intimidade, e que é fundamental contar para alguém de confiança quando isso acontecer.

5. INDICATIVOS DE PROJETO

A proposta é produzir um desenho animado de aproximadamente dois minutos, tendo como público alvo intencional crianças na faixa etária de 2 a 7 anos, que será livre de diálogos, onde as mensagens serão transmitidas através do foley (reprodução de efeitos sonoros), mudanças nas cores, traços e expressões dos personagens. Dentre os desenhos apresentados para análise da linguagem visual, "Mônica Toy" é bastante semelhante à proposta de animação que será feita.

A animação utilizará o método moderno, ou seja, não será criada quadro a quadro, mas sim através de desenhos que serão animados por meio de um software. Os personagens e cenários serão desenhados com uma mesa digitalizadora nos programas Adobe Photoshop e Adobe Illustrator, e serão animados no Adobe After Effects. No Adobe Premiere Pro, serão organizados, editados e receberão os efeitos sonoros.

6. CONCLUSÃO

Após todas as pesquisas, informações e reflexões realizadas, percebe-se que a realidade brasileira em relação ao abuso e exploração sexual infantil é alarmante e exige atenção e ação de todos. A educação sexual é uma ferramenta indispensável para reduzir esses casos e precisa ser levada a sério e aplicada com mais afinco. Embora um desenho animado de apenas 2 minutos não possa mudar a realidade brasileira como um todo, espera-se que possa, ao menos, impactar positivamente a vida de algumas crianças.

7. PROJETO

7.1 Briefing

Será produzido um curta-metragem educacional, dedicado à educação sexual infantil. A animação terá no máximo dois minutos, sendo 24 frames por segundo, totalizando 2880 frames. Conterá com 2 personagens infantis e 2 adultas como principais, e conterá também com um agressor. A história conta sobre abuso sexual infantil da perspectiva de uma menina, que está na faixa etária de 5 anos de idade. O objetivo é mostrar de forma simples para as crianças como reagir e como identificar o abuso sexual, toques e ações inapropriadas, áreas do corpo que se deve preservar. Não haverá falas no desenho animado, suas mensagens serão transmitidas através do uso de elementos gráficos, foley, e expressões dos personagens e o uso do protagonismo infantil (para gerar identificação, como já citado anteriormente).

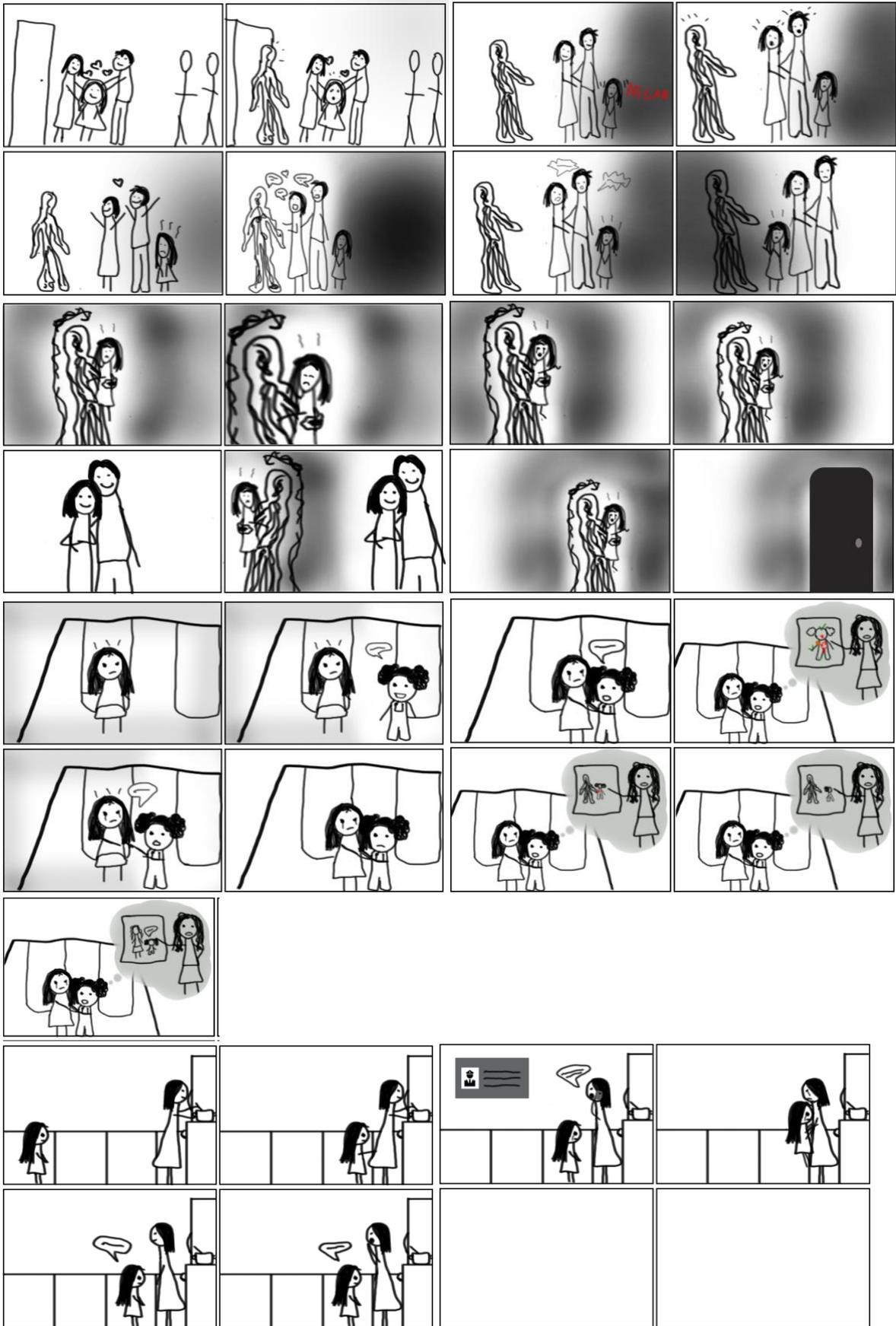
Este curta tem como público alvo crianças com idade média de 2 a 7 anos de idade. Conterá com uma linguagem visual e duração que agrada a essa faixa etária, obtida através de pesquisa de público alvo, que consistem em uso de texturas, estruturas corporais no estilo *chibi* (partes do corpo são desproporcionais, como cabeça, e olhos maiores corpo pequeno, e formato geral mais arredado), traços mais irregulares (com intenção de aparência de desenhos feitos por esse público), maior uso de cores primária e secundárias.

Sua exibição será feita através de projeção de vídeo em sala de aula, propaganda televisiva, YouTube, YouTube Kids, celulares, tablets e computadores.

7.2 Storyboard

O storyboard abaixo mostra uma parte do rascunho do roteiro da história completa:

Storyboard 1 – Rascunho de três cenas do desenho animado.



7.3 Personagens

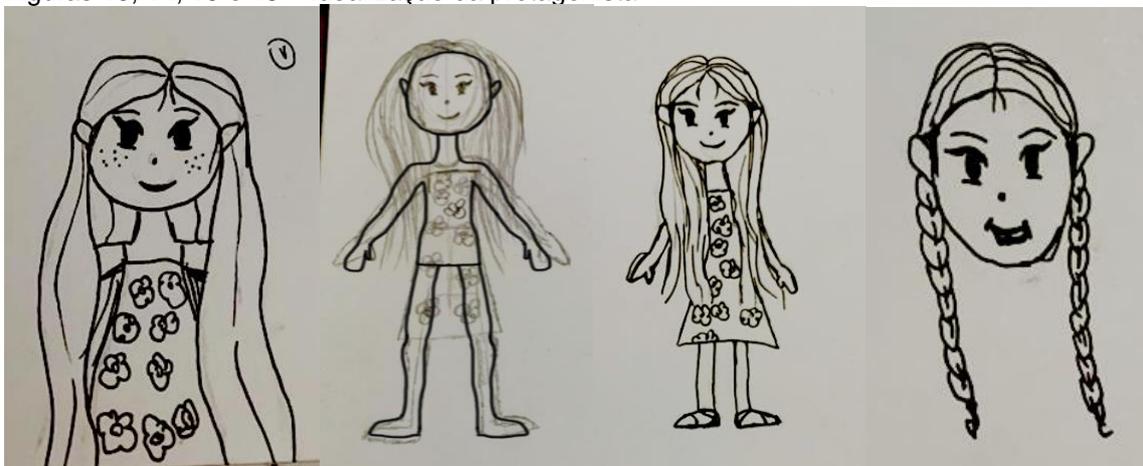
Para melhor organização e entendimento na criação dos personagens, suas características essenciais serão listadas, após determinar a essência do personagem a próxima etapa são os rascunhos da possível aparência da personagem da ilustração do personagem.

Protagonista:

- ★ Menina;
- ★ Segue a aparência de meninas que mais sofrem abuso sexual, branca, cabelo loiro longo e olhos claros;
- ★ Não terá recebido educação sexual nem pela família nem pela instituição de ensino;
- ★ Gosta de flores;
- ★ Gosta da cor azul e rosa;
- ★ Gosta de vestidos;
- ★ Adora ir ao parque, que fica perto da sua casa;
- ★ Possui uma personalidade calma;
- ★ Fala de maneira mais lenta;
- ★ Devido a situação de abuso se encontra constantemente com expressões de tristeza e apreensão;
- ★ Tem uma melhor amiga, que é seu oposto, para quem ela conta tudo.

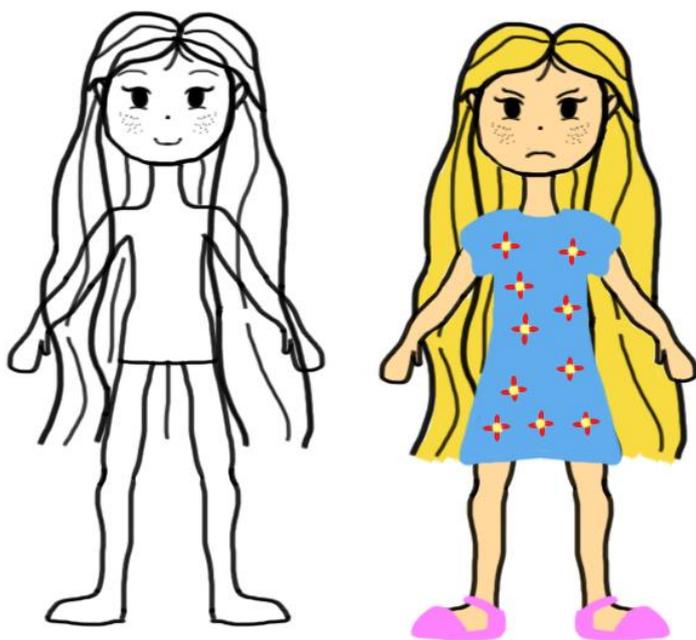
Rascunhos da protagonista:

Figuras 13, 14, 15 e 16 – Idealização da protagonista



Primeiros rascunhos feitos no papel.

Figuras 17 e 18 – Idealização da protagonista



Primeiro teste de ilustração da personagem no digital, feita no programa Adobe PhotoShop.

Logo depois de passar a ilustração para o digital foi observado que esse estilo não iria colaborar quando chegasse o processo de animação no programa Adobe After Effects, já que é necessário que o corpo do personagem esteja com os membros separados para poderem ser articulados. Com isso foi feito um estudo de exemplos de corpos no estilo *chibi*.

Figura 19 - Exemplos de corpos no estilo Chibi



Fonte : Exemplos retirados do Pinterest, salvos em uma pasta (2022)
 <<https://br.pinterest.com/emanuellygiovana/chibi/>> Acesso em 13 maio 2023.

Com a realização de estudo de similares chegou-se a estrutura corporal final:

Figuras 20, 21, 22, 23, 24 e 25 – Protagonista



Personagem ilustrada digitalmente, no programa Adobe PhotoShop através de uma mesa digitalizadora.

Na figura 25 é possível notar como é preciso ser desenhado o personagem para poder passar pelo processo de animação no programa que será usado. Os pontos de articulação são onde os membros devem ser separados, mas simular seu movimento, sendo adaptável para cada propósito do que será animado.

Figura 26 - Expressão do personagem



Demonstrativo de algumas expressões da protagonista.

Coadjuvante:

- ★ Menina;
- ★ Preta, olhos castanhos e cabelo cacheado e castanho;
- ★ Recebeu educação sexual no ambiente familiar;
- ★ Ama brincar;
- ★ Gosta de rosa e amarelo;
- ★ Sua altura é menor do que o normal em sua idade;
- ★ Fala de forma mais rápida e atrapalhada;
- ★ É muito agitada e brincalhona;
- ★ Gosta muito de conversar;
- ★ Melhor amiga da protagonista.

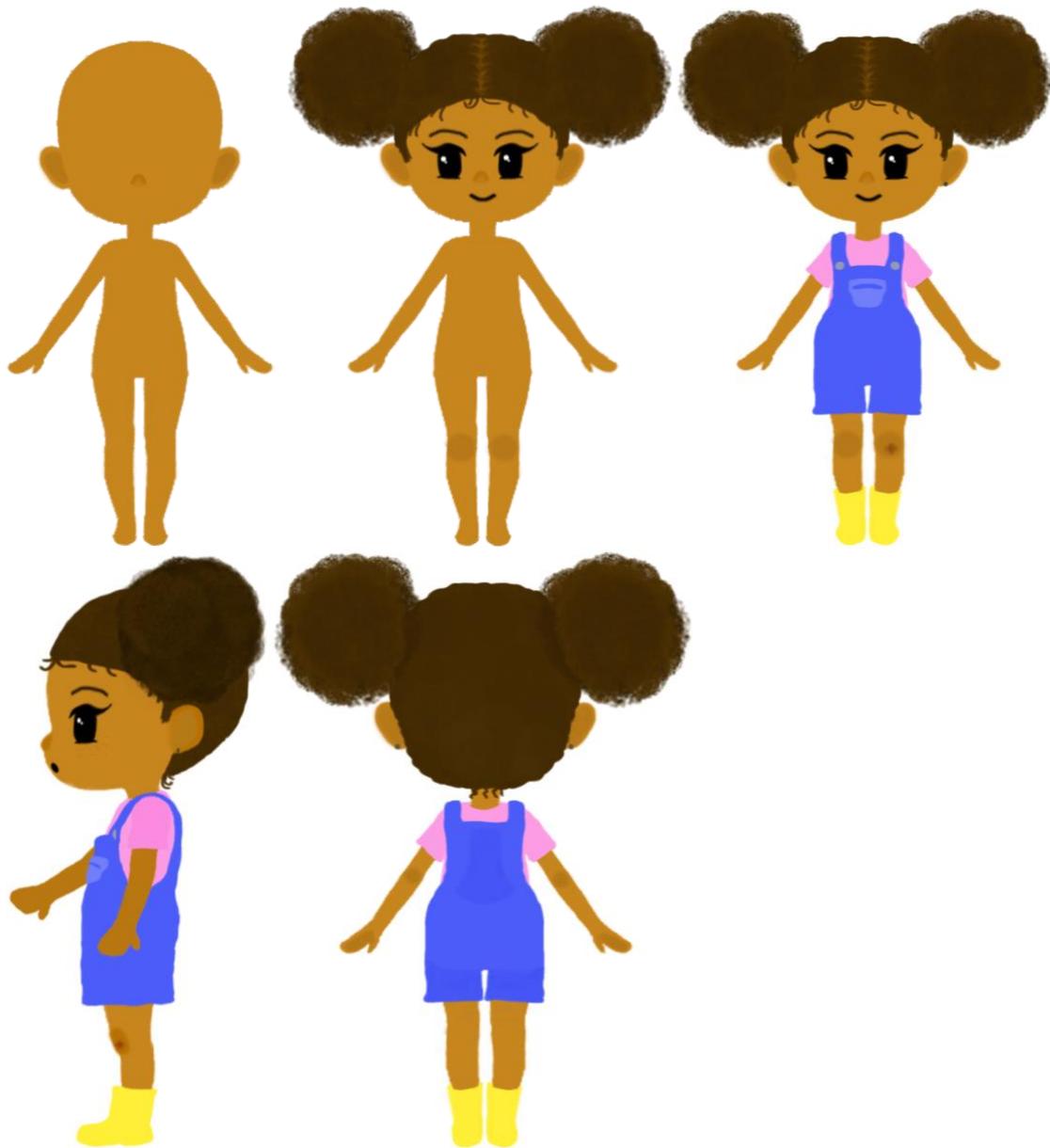
Rascunhos da coadjuvante :

Figuras 27, 28 e 29 – Idealização da coadjuvante



Primeiros rascunhos feitos no papel.

Figuras 30, 31, 32, 33 e 34 – Coadjuvante



Personagem ilustrada digitalmente, no programa Adobe PhotoShop através de uma mesa digitalizadora.

A estrutura corporal dela foi feita com base na estrutura da protagonista, recebendo ajustes como : achatamento, mudança de cor, nariz e orelhas.

Figura 35 - Expressão do personagem



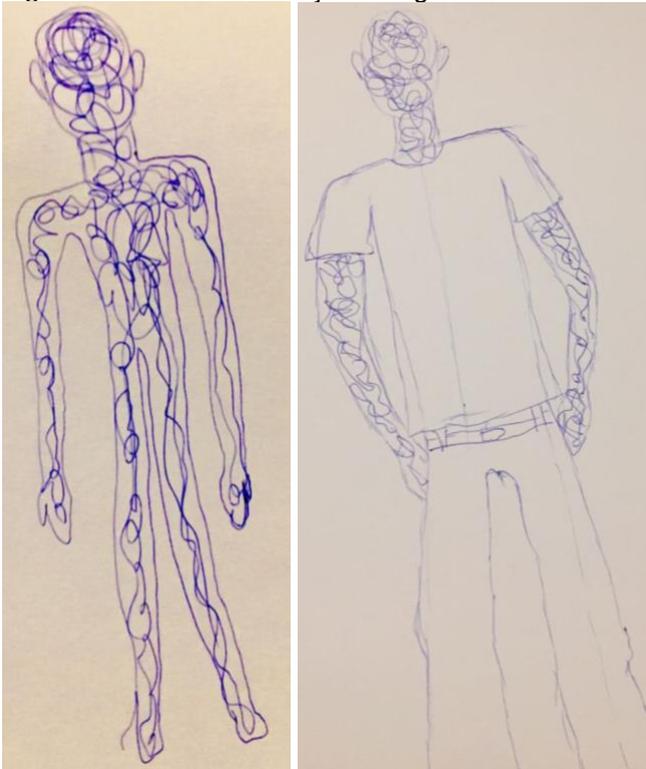
Demonstrativo de algumas expressões da coadjuvante.

Agressor :

- ★ Homem;
- ★ Não se parece com algum ser humano (para evitar comparação com alguém que a criança conheça);
- ★ Parecido com um desenho infantil;
- ★ Um pouco assustador;
- ★ Possui textura;
- ★ Aparência confusa;
- ★ Preto e branco;
- ★ Imprevisível.

Rascunhos do agressor :

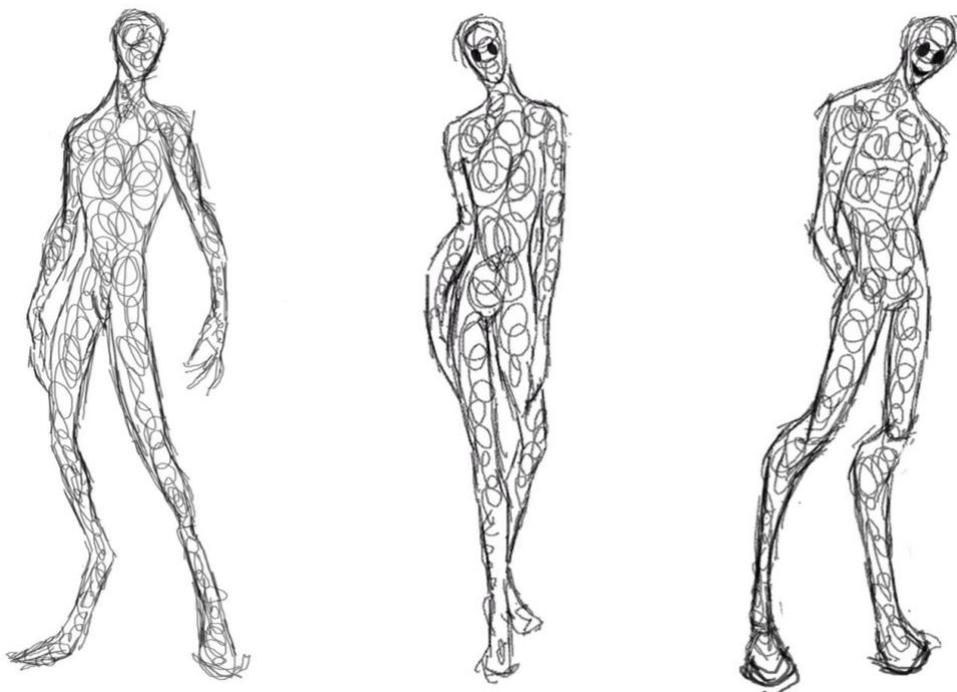
Figuras 36 e 37 – Idealização do agressor.



Primeiros rascunhos feitos no papel.

A intenção foi a de criar um abusador do ponto de vista de uma criança, que não pudesse ter semelhança com qualquer pessoa, sem expressão facial, para passar a ideia de imprevisibilidade.

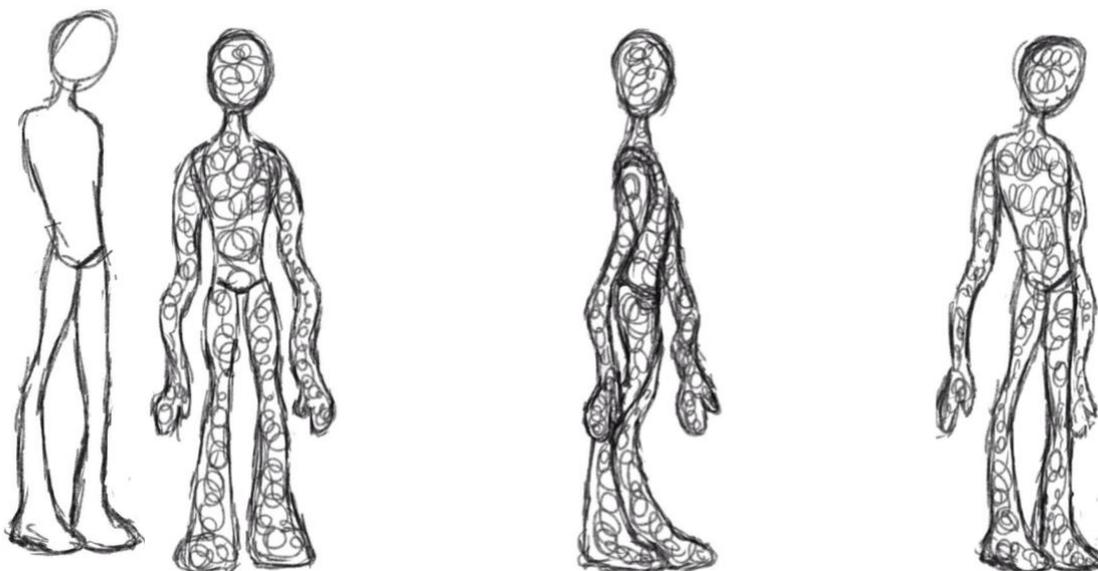
Figuras 38 – Idealização do agressor.



Primeiro teste de ilustração do personagem no digital, feita no programa CLIPStudioPaint.

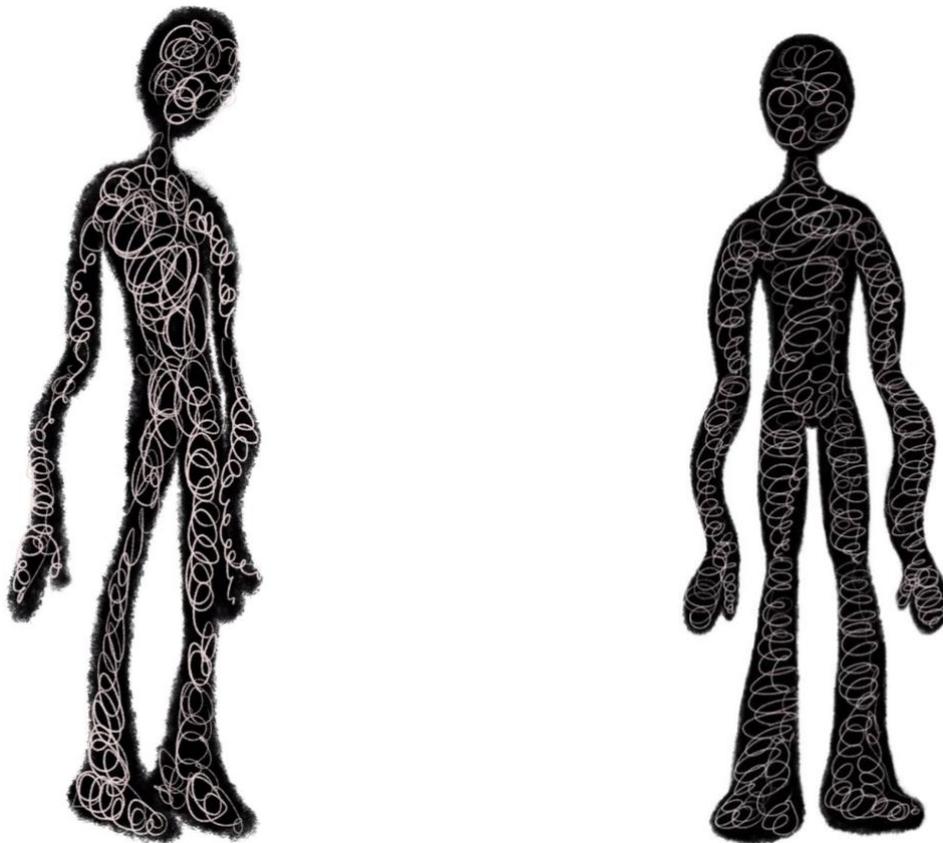
O primeiro rascunho digital ficou mais assustador que o esperado, sendo inadequado para a animação.

Figuras 39 e 40 – Idealização do agressor.



Segundo teste de ilustração da personagem no digital, feita no programa CLIPStudioPaint.

Figuras 41 e 42 – Agressor



Personagem ilustrada digitalmente, no programa CLIPStudioPaint através de uma mesa digitalizadora.

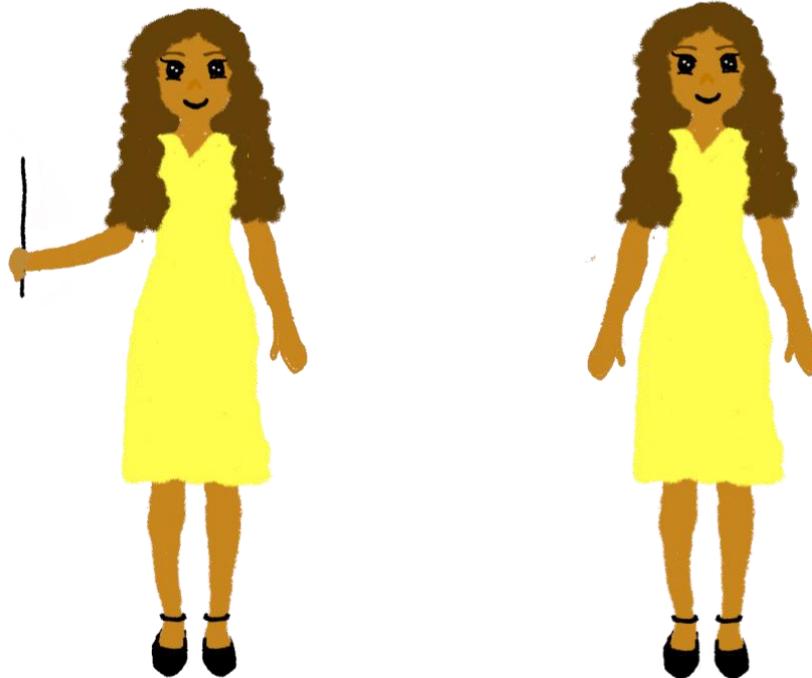
Mãe da coadjuvante:

- ★ Gosta de amarelo;
- ★ Parece um desenho infantil;
- ★ Aparência acolhedora.

Para essa personagem não foi feito propositalmente o uso de rascunhos, com o propósito de ser um desenho simples, livre, que passe a ideia que foi feita de giz de cera, retratando a primeira ideia que viesse diretamente, já que ela vai estar presente na lembrança da coadjuvante.

Em razão de ser uma parte muito importante do desenho animado é importante que seja lúdico, para chamar a atenção do público alvo.

Figuras 43 e 44 – Mãe da coadjuvante.

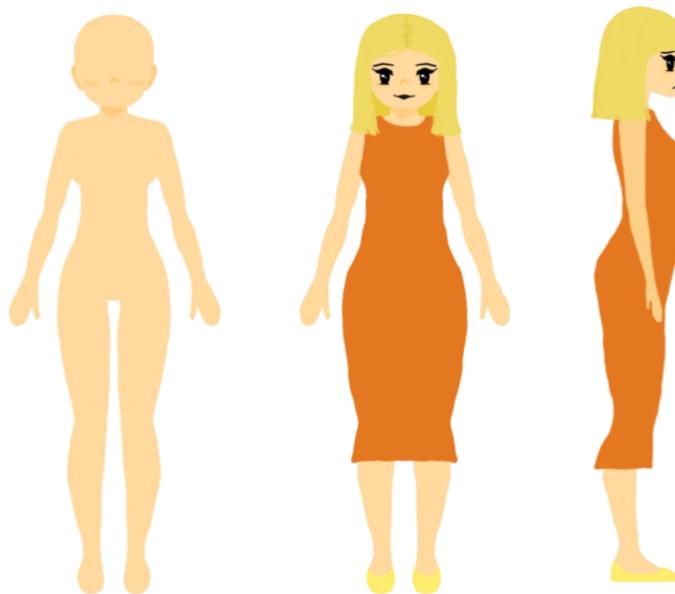


Personagem ilustrada digitalmente, no programa Adobe PhotoShop através de uma mesa digitalizadora.

Mãe da Protagonista:

- ★ Parecida com a filha;
- ★ Rosto achatado;
- ★ Roupas com cores complementares às da filha.

Figuras 45, 46 e 47 – Mãe da protagonista.



Personagem ilustrada digitalmente, no programa Adobe PhotoShop através de uma mesa digitalizadora.

7.4 Cenários

Os cenários que foram desenvolvidos são os que estão presentes no *Storyboard*, estes sendo : Sala, corredores e cozinha da casa da protagonista e o parque. Sendo a sala e corredores cenários da 1ª cena, o parque da 2ª e a cozinha da 3ª cena. Para os cenários foram utilizadas inspirações de *Flat Design*, onde não se trabalha totalmente a profundidade e os aspectos que dão a ilusão de realismo (PIMENTA, 2020).

Figura 48 - Exemplos de cenários *Flat*.

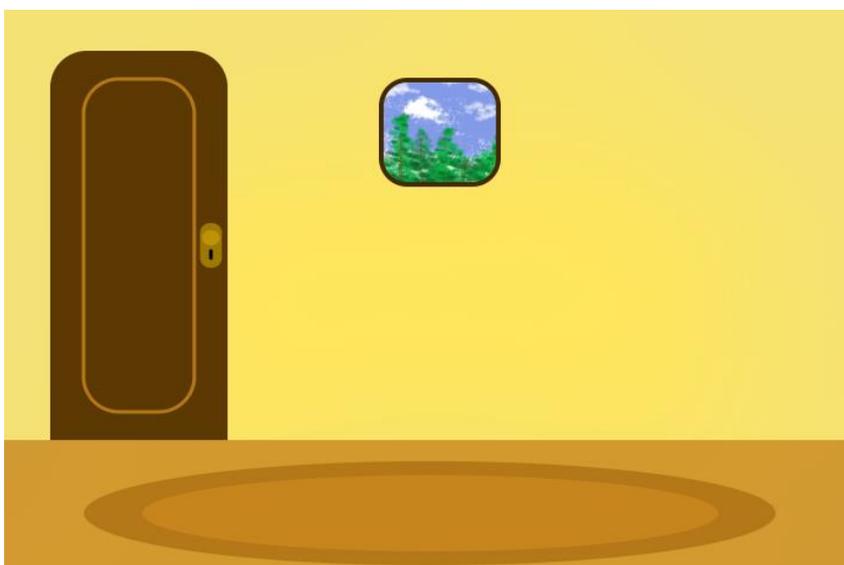


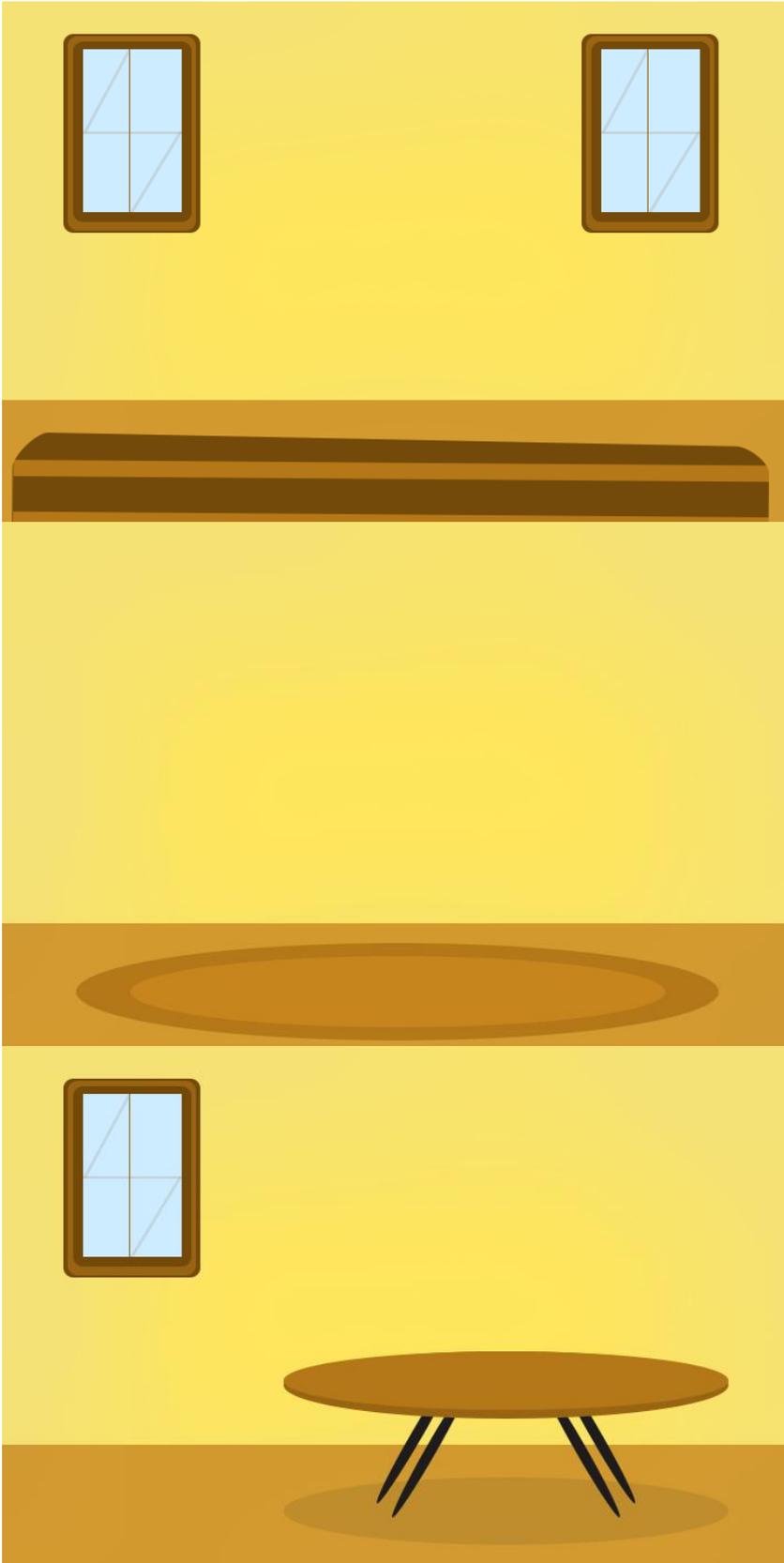
Fonte : Exemplos retirados do Pinterest, salvos em uma pasta (2023)

<<https://br.pinterest.com/emanuelygiovana/inspiration/>> Acesso em 17 maio 2023.

Todos os cenários que retratam os ambientes da casa foram feitos, em sua maioria, com a ferramenta *Formas* do programa Adobe PhotoShop. Contudo, o cenário do Parque foi, em grande parte, desenhado.

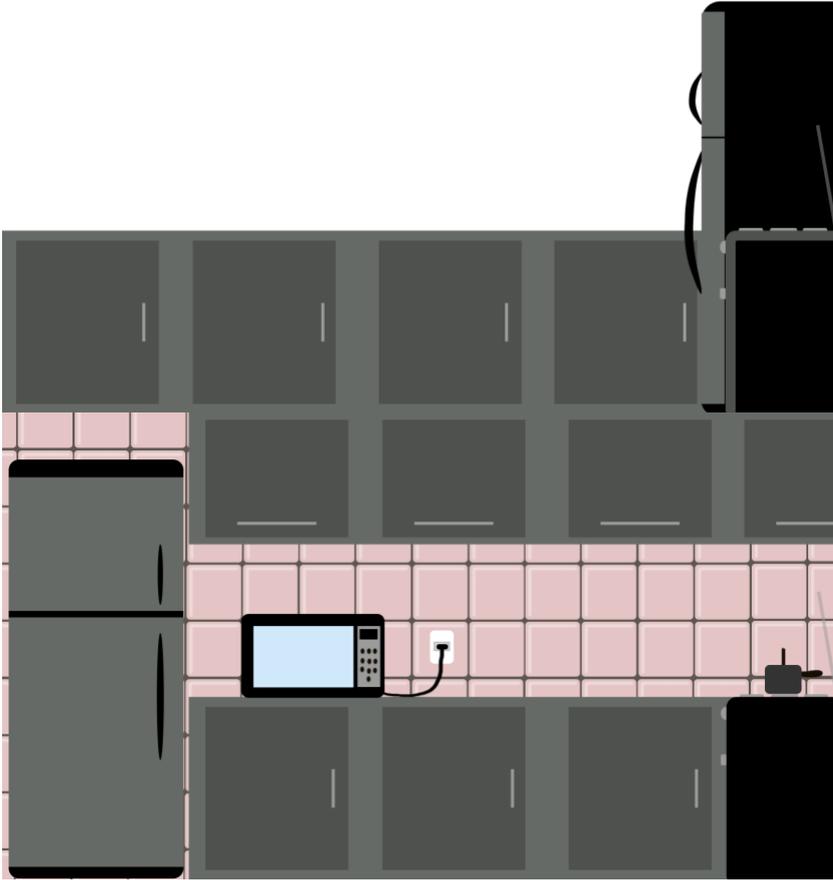
Figura 49, 50, 51 e 52 – Cenários da Cena 1.





Cenários feitos no programa PhotoShop, utilizando, em grande parte, a ferramenta *Formas*.

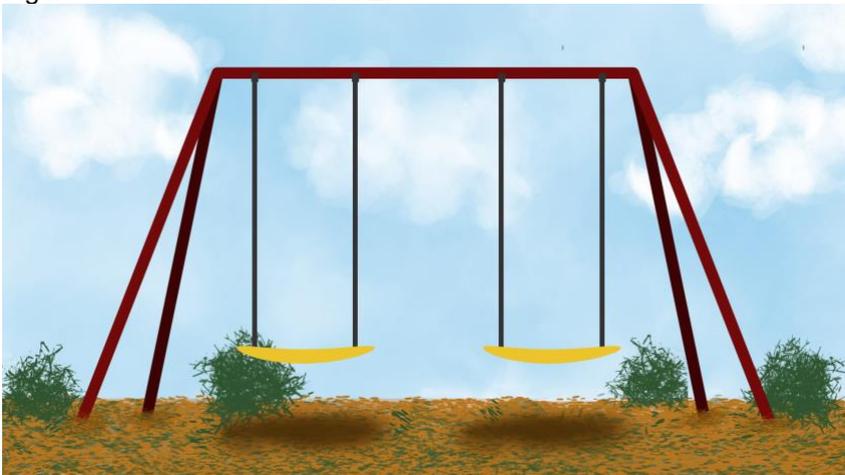
Figura 53 e 54 – Cenários da Cena 3.



Cenários feitos no programa PhotoShop, utilizando, em grande parte, a ferramenta *Formas*.

A figura 53 foi o primeiro cenário da cozinha feito, mas foi descartado por ter uma má distribuição dos elementos gráficos, o que deixou o lado direito da imagem com mais peso visual que o restante da ilustração.

Figura 55 – Cenários da Cena 2.



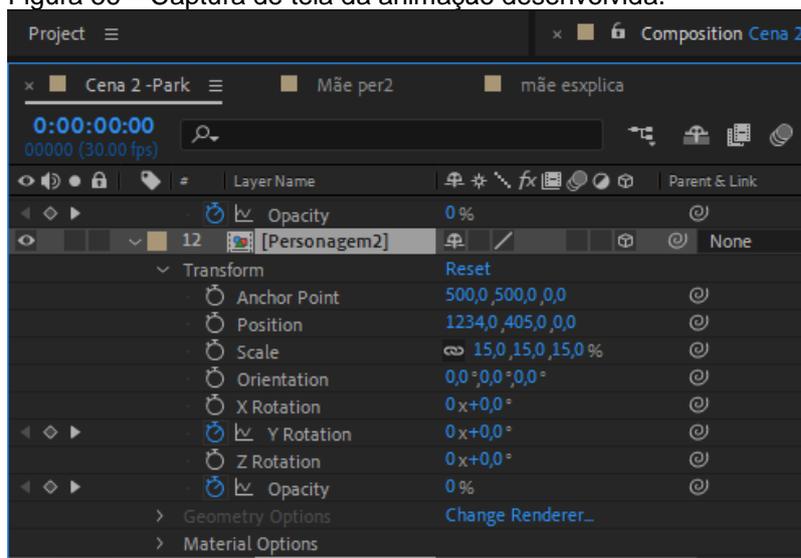
Cenário ilustrado digitalmente, no programa Adobe PhotoShop através de uma mesa digitalizadora.

7.5 Realização do pequeno vídeo

A 2ª cena foi animada com prioridade por ser uma cena onde é possível entender o enredo por si só e por conter o momento da lição sobre as áreas proibidas no corpo, que é o ponto principal do desenho animado.

Para animar no Adobe After Effects, é preciso entender que para cada mínimo movimento que será realizado deve ser executado um comando. Sendo os comandos mais usados os apresentados abaixo :

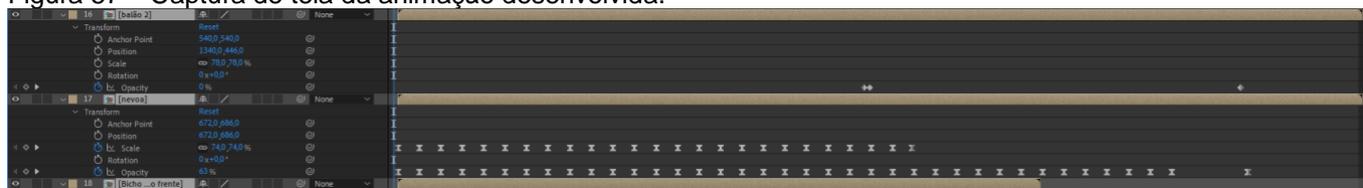
Figura 56 – Captura de tela da animação desenvolvida.



Captura de tela do programa Adobe After Effects.

Um exemplo de como funciona : para gerar a expressão de surpresa no rosto é necessário movimentar as sobrancelhas para cima, usando a *Position* (posição) é possível fazer ela se mover em todas as direções. E para controlar os momentos de movimento é indispensável adicionar o *keyframe*, que registra seu comando na linha do tempo.

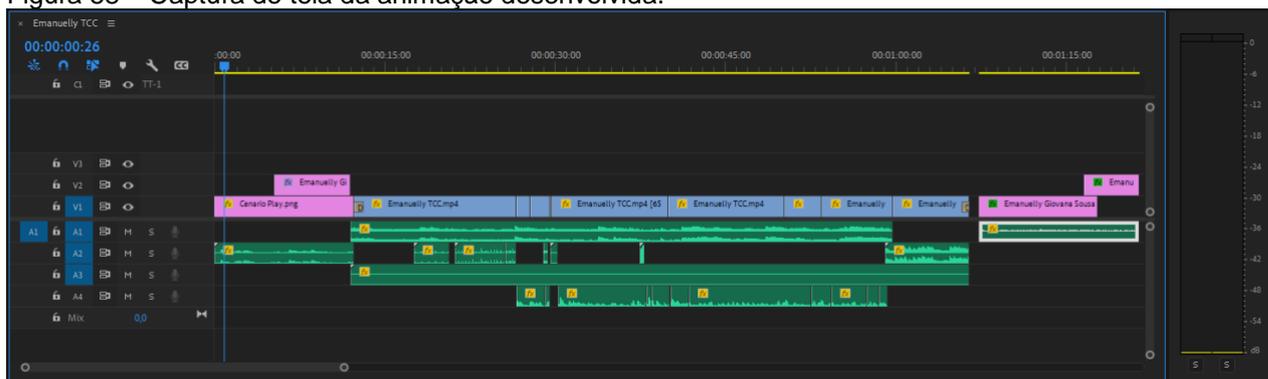
Figura 57 – Captura de tela da animação desenvolvida.



Captura de tela da linha do tempo no programa Adobe After Effects.

Após todas as animações serem feitas, o vídeo foi levado para o programa Adobe Premiere Pro, onde foram realizados os enquadramentos, *foley* (efeitos sonoros), e as demais informações (como título e créditos finais).

Figura 58 – Captura de tela da animação desenvolvida.



Captura de tela da linha do tempo no programa Adobe Premiere Pro.

As músicas usadas foram retiradas do site <<https://Slip.stream>>, e acompanham uma licença de uso. Os efeitos sonoros foram retirados da biblioteca gratuita do YouTube :

<<https://studio.youtube.com/channel/UCftPCpwtzfwR9NDV5UbhYQ/music>>, e do Noiiz : <<https://www.noiiz.com/sounds/instruments/91>>, que disponibiliza uma certa quantidade de efeitos sonoros de forma gratuita.

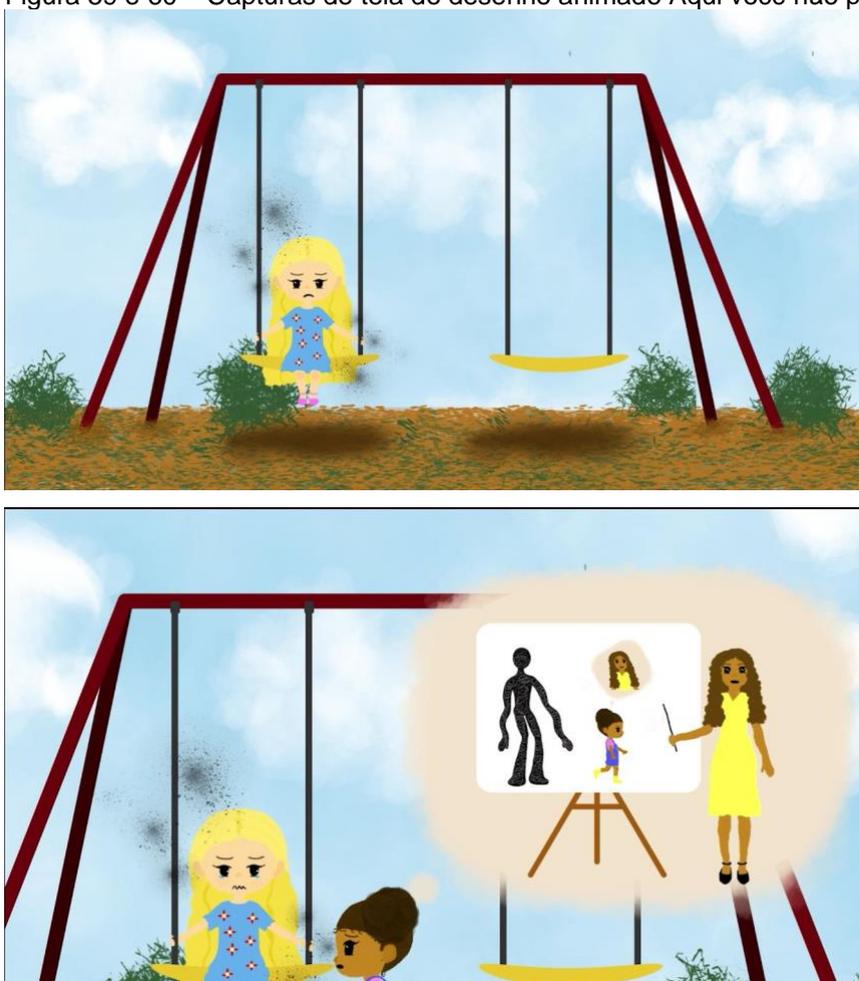
Os sons das vozes foram feitos com o intuito de ser um "alívio cômico", em meio às imagens que retratam momentos sensíveis, e manter a atenção da criança no desenho.

8. PRODUTO FINAL

A animação recebeu o nome de “Aqui você não pode tocar”, uma vez em que a mensagem principal se trata de alertar sobre locais em que as crianças não deveriam ser tocadas, e seu protótipo do desenho animado pode ser acessado através deste link:

https://drive.google.com/drive/folders/1U_DBtyc2Noh3VMEdc47hxs9_NM_DVgC?usp=sharing.

Figura 59 e 60 – Capturas de tela do desenho animado Aqui você não pode tocar.



Ao seu término foi desenvolvida uma ilustração para a produção de uma cartaz para a animação, no cenário que foi utilizado.

Figura 61 – Ilustração do cartaz para o desenho animado Aqui você não pode tocar.



Ilustrada por Emanuely Giovana Sousa (2023).

REFERÊNCIAS

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (Org.). **Base nacional comum curricular.**

Brasil, 2023, disponível em:

<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>>. Acesso em 21 mar. 2023.

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E DESIGN DIGITAL. **O que é animação?** Conheça essa área da produção multimídia. Rio de Janeiro, 2023, disponível em :

<<https://blog.ecdd.com.br/guia-o-que-e-animacao/>> Acesso em 29 nov. 2022

EU amo meu corpinho. Neusa Maria. [Compositor e intérprete] : Dan Gonçalves.

Brasil : Eu me protejo, 2021. 3 vídeos, disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=KLVtWObISyo>> Acesso em 14 nov. 2022.

FERNANDES, Luiz. **Menarca precoce e endometriose: existe relação?**. São Paulo 2022, disponível em:

<<https://drluizflavio.com/menarca-precoce-e-endometriose-existe-relacao/#:~:text=Considera%2Dse%20menarca%20precoce%20aquela,um%20horm%C3%B4nio%20feminino%20chamado%20estradiol>>. Acesso em 05 nov. 2022.

FREITAS, Olga (Org.). **Equipamentos e Materiais Didáticos**, Cuiabá, p. 39-40, 2013, disponível em:

<<http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/profuncionario/cadernos/discftiecad15equipamentosemateriaisdidaticos.pdf>>. Acesso em 21 maio 2023.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA (Org.). **O que a criança gosta de fazer?**, Brasil, 2013, disponível em:

<https://www.unicef.org/brazil/sites/unicef.org/brazil/files/2019-03/br_kit_fbf_album4_2013.pdf>. Acesso em 11 nov. 2022.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA (Org.). **Panorama da Violência Letal e Sexual contra Crianças e Adolescentes no Brasil**. Brasil, 2021, disponível em:

<<https://www.unicef.org/brazil/media/16421/file/panorama-violencia-letal-sexual-contracriancas-adolescentes-no-brasil.pdf>> .Acesso em 18 out. 2022.

HANA, Odara; MORAIS, Micael. **A importância da educação sexual no Brasil**, Universidade Católica de Pernambuco, Pernambuco, 2020, disponível em: <<https://portal.unicap.br/w/a-import%C3%A2ncia-da-educa%C3%A7%C3%A3o-sexual-no-brasil>>. Acesso em 27 set. 2022.

JÓFILI, Zélia. **Educação: teorias e práticas**; Piaget, Vygotsky, Freire e a construção do conhecimento na escola. ,Brasil, 2002, v. 2, n. 2, p. 191-208, Congresso- VI Congresso de Iniciação Científica : Os Construtivismos e o Ensino de Ciências, promovido pela Universidade Federal Rural de Pernambuco dentro da programação do simpósio sobre Construtivismo e Educação: 100 anos de Piaget e Vygotsky, Recife, em dez. 1996., disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/7560/7560.PDF>>. Acesso em 27 set. 2022.

MACEDO, Paloma. **O uso do audiovisual em sala de aula: desenho animado e suas contribuições**. Orientador: Marcus Vinicius Santos Kucharski, 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino) - Departamento de Educação ,Universidade Tecnológica Federal do Paraná Curitiba, disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/19956/1/CT_TCTE_I_2017_45.pdf>. Acesso em 15 nov. 2022.

MARCIA. **Quais as ferramentas necessárias para criar um filme de animação?**. Brasil, 2022, disponível em : <<https://www.superprof.com.br/blog/qual-o-material-para-fazer-um-desenho-animado/>> Acesso em 05 dez. 2022.

MARIA, Neusa; Gonçalves, Dan. Eu amo meu corpinho: **Eu me protejo**. Brasil, 2021. Disponível em : <<https://www.youtube.com/watch?v=KLVtWObISyo>>. Acessado em 14 de nov. 2023.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA (Org.). **A complexa logística de distribuição dos livros didáticos, desde as editoras até os estudantes**, Brasil, 2019. Disponível em :
<<http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/211-218175739/74171-a-complexa-logistica-de-distribuicao-dos-livros-didaticos-desde-as-editoras-ate-os-estudantes>>.
Acesso em 20 maio 2023.

MINISTÉRIO DA SAÚDE (Org.). **Infecções Sexualmente Transmissíveis**, Brasil, 2022, disponível em:
<<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/i/ist>>. Acesso em 08 nov. 2022.

NATIONAL ASSOCIATION FOR PREVENTION OF CHILD ABUSE AND NEGLECT (Org.). **Children See Children Do**. Make your influence positive. Austrália, 2013, disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=jOrGsB4qG_w>. Acesso em 20 de dez. de 2022.

NO AR FILMES. **História da animação**. Campo Grande, 2019, disponível em :
<<https://noarfilmes.com.br/lancamentos/historia-da-animacao/>> Acesso em 29 nov. 2022.

NOLTE, Dorothy; HARRIS, Rachel. **As crianças aprendem o que vivenciam**. Sextante, 2003. 312p.

ODARA, Hana; MORAIS, Micael. **A importância da educação sexual no Brasil**. Universidade Católica de Pernambuco, Recife, 2020. Disponível em:
<<https://portal.unicap.br/w/a-importancia-da-educacao-sexual-no-brasil>>. Acesso em: 24 maio 2023.

PIMENTA, Guilherme. **O que é flat design e como usá-lo**. Brasil, 2020, disponível em :
<[https://rockcontent.com/br/talent-blog/o-que-e-flat-design/#:~:text=Definir%20o%20flat%20design%20%C3%A9,elementos%20visuais%20econ%C3%B4micos%20e%20diretos](https://rockcontent.com/br/talent-blog/o-que-e-flat-design/#:~:text=Definir%20o%20flat%20design%20%C3%A9,elementos%20visuais%20econ%C3%B4micos%20e%20diretos.)>. Acesso em 01 jun. 2023.

RIBEIRO, Mayara Cristine. **Gravidez na adolescência no Brasil:** problematizações, avanços e retrocessos. Orientadora : Sônia Regina Nozabielli. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Serviço Social) - Instituto de Saúde e Sociedade, Universidade Federal de São Paulo, Santos, 2022. disponível em:

<<https://repositorio.unifesp.br/bitstream/handle/11600/63394/TCC%20Mayara%20Cristine%20Ribeiro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em 31 out. 2022.

SMT GOIÂNIA (Org.). **ARTE – A história do Teatro:** O Teatro de sombras. Goiânia, 2021, disponível em :

<https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/a-historia-do-teatro-o-teatro-de-sombras/#:~:text=O%20teatro%20de%20sombras%20%C3%A9,origem%20do%20teatro%20de%20sombras> Acesso em 27 nov. 2022.

SPAIN INFO (Org.). **Gruta de Altamira :** Importantes exemplos de arte rupestre pré-histórica. Espanha, 2022, disponível em : <https://www.spain.info/pt_BR/lugares-interesse/cavernas-altamira/> Acesso em 27 nov. 2022.

STEIW, Leandro. **Design Thinking:** o que é, como funciona e como estudar. Insper. 2022,

disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/design-thinking-o-que-e-como-funciona-e-como-estudar/?gclid=CjwKCAjwue6hBhBVEiwA9YTx8BJM-duuBZ2h4Au_mSX72LJL3at3uYlxTmz-Di7ac2tmtTAo_Bhc2RoCdLMQAvD_BwE>.

Acesso em 06 mar. 2023.

UNIÃO DOS MÉDICOS (Org.). **Concentração nos estudos:** foco e aprendizado. Brasil, 2022, disponível em :

<<https://www.unimed.coop.br/viver-bem/pais-e-filhos/concentracao-nos-estudos#:~:text=Na%20inf%C3%A2ncia%2C%20as%20estimativas%20de,durante%2020%20a%2050%20minutos>> Acesso em 13 mar. 2023.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO. **História do Pré-Cinema** : Pré-história à Idade Média. 2009. Trabalho acadêmico da matéria Comunicação e Informação (Graduação em Desenho Industrial), Vitória, 2009, disponível em : <<https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/pre-historia-a-idade-media/>> Acesso em 27 nov. 2022.

XIMENES, Larissa; NASCIMENTO, Vinícius; GUIMARÃES, Amanda. **Top 10 Melhores Desenhos Infantis Netflix para Ver em 2023**. Brasil, 2022, disponível em : <<https://mybest-brazil.com.br/20098>> Acesso em 05 dez. 2022.

RESOLUÇÃO n°038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante EMANUELLY GIOVANA SOUSA do
Curso de Design, matrícula 2019.2.0042.0012-5,
telefone: 64 984 32 04 09 e-mail emanuellygiovana@hotmail.com, na
qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos
do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o
Trabalho de Conclusão de Curso intitulado Design de vídeos animados para educação
sexual infantil, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos,
conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no
formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF,
SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou
impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de
graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 20 de setembro de 2022

Assinatura do(s) autor(es): Emanuelly Giovana Sousa

Nome completo do autor: EMANUELLY GIOVANA SOUSA

Assinatura do professor-orientador: Tai Hsuan An

Nome completo do professor-orientador: TAI HSUAN AN