

# Revista a EVOLUÇÃO



**José Wilton dos Santos**

**DESCOBRIR-SE EDUCADOR:  
O percurso exitoso de um Professor Poeta**



LANÇAMENTO



**DOCÊNCIA EM FOCO**  
Compartilhando Saberes

ANTÔNIO R. P. MEDRADO  
MANUELO FRANCISCO NETO  
(Org.)



Filada à:  
**ABEC  
BRASIL**  
Associação Brasileira de Educadores Científicos



INSTITUTO  
BRASILEIRO  
DE  
INFORMÁTICA



Platform &  
workflow by  
OJS / PKP

[www.primeiraevolucao.com.br](http://www.primeiraevolucao.com.br)

Coordenaram esta edição: Manuel Francisco Neto / Vilma Maria da Silva

Organização: Vilma Maria da Silva

<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.55>

**Editor Responsável:** Antônio Raimundo Pereira Medrado  
**Editor correspondente (ANGOLA):** Manuel Francisco Neto

**Coordenação editorial:**

Ana Paula de Lima  
Andreia Fernandes de Souza  
Antônio Raimundo Pereira Medrado  
Isac Chateaneuf  
José Wilton dos Santos  
Manuel Francisco Neto  
Vilma Maria da Silva

**Com. de Avaliação e Leitura:**

Prof. Dr. Adeílson Batista Lins  
Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt  
Profa. Esp. Ana Paula de Lima  
Profa. Dra. Andreia Fernandes de Souza  
Profa. Dra. Denise Mak  
Prof. Dr. Isac Chateaneuf  
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto  
Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco  
Profa. Esp. Mirella Clerici Loayza  
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo

**Bibliotecária:**

Patrícia Martins da Silva Rede

**Colunistas:**

Prof. Dr. Adeílson Batista Lins  
Prof. Dr. Isac Chateaneuf  
Prof. José Wilton dos Santos

**Edição, Web-edição e projetos:**

Antonio Raimundo Pereira Medrado  
Lee Anthony Medrado  
Vilma Maria da Silva

**Contatos**

Tel. 55(11) 99543-5703  
Whatsapp: 55(11) 99543-5703  
primeiraevolucao@gmail.com (S. Paulo)  
netomanuefrancisco@gmail.com (Luanda)  
<https://primeiraevolucao.com.br>

**Imagens, fotos, vetores etc:**

<https://publicdomainvectors.org/>  
<https://pixabay.com>  
<https://www.pngwing.com>  
<https://br.freepik.com>

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano 5, n. 55 (out. 2024). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2024. 116 p. : il. color

**Bibliografia**

Publicação contínua desde 2020.

Bimestral aguardar

e-ISSN 2675-2573

Disponível apenas online.

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

DOI 10.52078/issn2673-2573.rpe.55

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877

Colaboradores voluntários em:



São Paulo | 2024

Publicada no Brasil por:

Edições  
**Livro Alternativo**  
CNPJ: 28.657.494/0001-09

## 05 EDITORIAL

Antônio R. P. Medrado

## 7 DESTAQUE

# JOSÉ WILTON DOS SANTOS

DESCOBRIR-SE EDUCADOR:

O percurso exitoso de um Professor Poeta

## 17 Ciência, Tecnologia & Sociedade

Adeilson Batista Lins

## 21 POIESIS

Ode à educação



# ARTIGOS

1. A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS INFANTIS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA  
ANDREIA FERREIRA DE MELO FARIA 23
2. FORMAÇÃO DO DOCENTE NA PRÁTICA DA EDUCAÇÃO MUSICAL  
ANDRÉIA NOVAES SOUTO RIBEIRO 29
3. NEUROPSICOPEDAGIA E EDUCAÇÃO INFANTIL: CONSIDERAÇÕES SOBRE A SUA APLICAÇÃO  
ANGÉLICA GAVARRON 39
4. AUTONOMIA E APRENDIZAGEM NA PRIMEIRA INFÂNCIA  
ANGELITA APARECIDA FERREIRA GEBIN 47
5. REFLEXÕES SOBRE O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
ARLENE ALVES DA SILVA 55
6. A INFLUÊNCIA DO AMBIENTE ESCOLAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL  
DANIELA DE MELO SANTOS 61
7. A INCLUSÃO ESCOLAR DOS ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA  
EDNEIA MACHADO DE ALCÂNTARA 67
8. VERTENTES FEMINISTAS PARA UMA EDUCAÇÃO INFANTIL EQUITATIVA E EMANCIPATÓRIA  
FRANCISCA FRANCINEUMA DE LIMA 73
9. FORMAÇÃO DO CIDADÃO LEITOR E BIBLIOTECAS PÚBLICAS  
GRAZIELA DE CARVALHO MONTEIRO 79
10. NARUTO E A CULTURA DE PARTICIPAÇÃO DOS ESTUDANTES/FÃS NA ESCOLA: MAIS UM BREVE ENSAIO  
ISAC DOS SANTOS PEREIRA 85
11. A MOTRICIDADE DO BEBÊ NO PRIMEIRO ANO DE VIDA  
ROSA MARIA FOLHA MOS 93
12. A EDUCAÇÃO COMO PRIORIDADE, UMA RESENHA CRÍTICA SOBRE A OBRA DE DARCY RIBEIRO  
VANDERSON CRISTIANO DE SOUSA 99
13. OS JOGOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL  
VIVIANE DE CÁSSIA ARAUJO 105
14. O PAPEL DO PSICOPEDAGOGO CLÍNICO  
WIVIAN LINARES DE SOUZA 111



**ESTA REVISTA É MANTIDA E FINANCIADA POR PROFESSORAS E PROFESSORES.  
SUA DISTRIBUIÇÃO É, E SEMPRE SERÁ, LIVRE E GRATUITA.**

A **REVISTA PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é um projeto editorial idealizado pela **Edições Livro Alternativo** com o objetivo de **empoderar e inspirar educadores** na jornada de compartilhar suas pesquisas, estudos, experiências e relatos de vivências.

**UM CORPO EDITORIAL DE EXCELÊNCIA:**

Nossa equipe conta com especialistas, mestres e doutores(as), todos com vasta experiência na rede pública de ensino, além de profissionais experientes nas áreas do livro e da tecnologia da informação. Essa expertise garante a qualidade e o rigor científico das publicações da revista.

**INDEPENDÊNCIA E AUTONOMIA:**

Um dos nossos diferenciais é a total independência, viabilizada pelo **financiamento colaborativo de professores e professoras**. Essa autonomia nos permite defender a liberdade de expressão e a diversidade de ideias, priorizando a qualidade dos conteúdos e o impacto positivo na educação.

**PROPÓSITOS QUE IMPULSIONAM A TRANSFORMAÇÃO:**

- **Promover o debate** crítico e reflexivo sobre os diversos aspectos da educação, com base nas vivências, pesquisas, estudos e experiências dos profissionais da área;
- **Proporcionar a publicação** de livros, artigos e ensaios que contribuam para o aprimoramento da educação e o desenvolvimento profissional dos educadores;
- **Apoiar a publicação** de obras de autores independentes, democratizando o acesso à informação e promovendo a diversidade de vozes;
- **Incentivar o uso de softwares livres** na produção de materiais didáticos e na difusão do conhecimento, promovendo a inclusão digital e a redução de custos;
- **Fomentar a produção de livros** por professores e autores independentes, reconhecendo e valorizando a experiência e o saber dos profissionais da educação;

**PRINCÍPIOS QUE GUIAM A NOSSA ATUAÇÃO:**

- **Priorizar trabalhos voltados para a educação**, cultura e produções independentes, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e democrática;
- **Utilizar exclusivamente softwares livres** na produção de livros, revistas e materiais de divulgação, promovendo a transparência, a colaboração e a acessibilidade;
- **Incentivar a produção de obras coletivas** por profissionais da educação, fomentando a colaboração e o compartilhamento de conhecimentos;
- **Publicar e divulgar livros de professores** e autores independentes, valorizando a diversidade de vozes e perspectivas na educação;
- **Respeitar a liberdade e autonomia** dos autores, garantindo a originalidade e a autenticidade das obras publicadas;
- **Combater o despotismo, o preconceito e a superstição**, defendendo os valores da democracia, da tolerância e do respeito à diversidade;
- **Promover a diversidade e a inclusão**, valorizando as diferentes culturas, identidades e experiências presentes na comunidade educacional.

A **REVISTA PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é mais do que uma revista, é um movimento pela transformação da educação, um espaço para a colaboração, o aprendizado e a inovação.

**Junte-se a nós e faça parte da construção de um futuro mais promissor para a educação!**

Filiada à: \_\_\_\_\_



Produzida exclusivamente com utilização de softwares livres



Platform & content by OJS / PKP

# NARUTO E A CULTURA DE PARTICIPAÇÃO DOS ESTUDANTES/ FÃS NA ESCOLA: MAIS UM BREVE ENSAIO<sup>1</sup>

ISAC DOS SANTOS PEREIRA<sup>2</sup>

## RESUMO

Esta pesquisa explora *Naruto*, personagem icônico que vai além dos limites de um simples ninja, transformando-se em uma figura que permeia a imaginação de crianças, adolescentes e adultos no Brasil. Ao invés de seguir o estereótipo clássico de herói, *Naruto* provoca reflexões sobre questões sociais e resgata memórias emocionais e desafios da vida cotidiana. Sua jornada oferece uma perspectiva rica e complexa, que desafia convenções e inspira atos criativos. Baseado nas animações com as quais Masashi Kishimoto teve contato, além de sua própria imaginação, *Naruto* expande as fronteiras da visualidade, introduzindo elementos das artes gráficas, técnicas e aspectos culturais do Japão, reforçando a importância da comicidade, dramaticidade e questões sociais de humanidade em sua narrativa que podem ser atreladas e inseridas ao âmbito educacional.

**Palavras-chaves:** *Naruto*. Ninjas. Imaginário. Fãs.

## UM HERÓI ATEMPORAL? NARUTO VISTO, SENTIDO E CONVIDADO

Criado em 1999 como Mangá, *Naruto* foi adaptado para animação em 2002, com estreia no Brasil em 1º de janeiro de 2007, pelo Cartoon Network. Posteriormente, a série passou a ser transmitida em canal aberto pelo SBT em 3 de julho do mesmo ano (SILVA, 2012). Hoje, *Naruto* atrai um grande público, não apenas pela televisão, mas também por outros meios; sua popularidade vai além da tela, sendo reinterpretado e apropriado por crianças e adolescentes, seja em pinturas e desenhos na escola, como apontam algumas pesquisas (PEREIRA, 2019, 2020, 2021), ou em camisetas, mochilas e cosplays.

Apesar de sua presença constante, há aqueles que ainda desconhecem ou não se interessam em acompanhar os 720 episódios da série, seja por falta de tempo ou por achar a quantidade extensa, no entanto, *Naruto* continua a fazer parte da vida de muitos de maneira sutil ou evidente.

Diante disso, esta pesquisa propõe uma imersão no primeiro episódio da animação, com o intuito de explorar como ele serve de porta de entrada para o universo dos ninjas, bem como de que maneira ela cativa e inspira estudantes a trazê-lo, mais uma vez, para a sala de aula. Nesse mundo, os personagens não apenas lutam, mas desenvolvem habilidades impressionantes. A análise desse primeiro episódio busca refletir

1 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001, pela Universidade Anhembi Morumbi. This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) Finance Code 001.

2 Isac dos Santos Pereira, também conhecido artisticamente como Isac Chateaufort, é doutorando em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, USP e em Comunicação Audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi, UAM, onde também obteve seu título de mestre com uma pesquisa sobre a animação *Naruto* na sala de aula. Pesquisador do GPARTEDU: Grupo de Pesquisa Arte na Educação, Formação de Professores e Currículo Escolar, coordenado pela professora doutora Rosa Lavelberg, FEUSP. Especialista em Arte/Educação: Teoria e Prática pela Escola de Comunicações e Artes da USP, ECA/USP e em Neurociências Aplicada à Educação pela UAM. Licenciado em Artes Visuais pela Faculdade Paulista de Artes, FPA. Atualmente, é professor de Arte no Ensino Fundamental I e II na Prefeitura Municipal de São Paulo, SME, PMSP. E-mail: isacsantos02@hotmail.com

sobre a razão pela qual *Naruto* é tão bem aceito pelas crianças e como a série transforma seus espectadores, que não são apenas consumidores passivos, mas também participantes ativos dessa cultura de fãs.

Compreender o início dessa história é um convite para desvendar a saga de *Naruto* e as mensagens que a série transmite, incentivando os espectadores a serem mais do que meros observadores, mas também criadores de suas próprias narrativas.

A partir do processo narrativo de *Naruto*, que é visto como o ponto de partida para despertar o interesse de quem o assiste, a pesquisa explora os significados sociais (convivências) e imaginativos (mundo ninja e superpoderes) presentes no universo infantil e juvenil. O estudo se debruça sobre as interações entre os sistemas visuais (imagens dos personagens e cenários) e sonoros (diálogos) da série, mesmo que de forma sucinta.

A trama segue a história de *Naruto Uzumaki*, um garoto impulsivo e travesso que, junto com seus novos companheiros de equipe, Sakura e Sasuke, e sob a tutela do professor Kakashi Hatake, enfrenta adversários formidáveis. No entanto, a relação de *Naruto* com seus colegas é complexa, já que ele deseja conquistar Sakura e, ao mesmo tempo, superar Sasuke, que é o objeto de afeto de Sakura.

Diante disso, entende-se que além de compreender o universo de *Naruto* e sua popularidade entre os jovens, é fundamental que educadores, especialmente arte/educadores, estejam atentos às visualidades poéticas presentes nas produções audiovisuais que permeiam o cotidiano dos estudantes. Essas produções, como *Naruto*, não só dialogam com o processo criativo das crianças e jovens, mas também se inserem em suas vivências, contribuindo para a formação de suas identidades culturais e artísticas.

A problemática deste ensaio reside no fato de que muitos educadores ainda conhecem pouco ou não têm conhecimento suficiente

sobre as produções audiovisuais consumidas por seus alunos. Essa lacuna pode dificultar a criação de conexões significativas entre a arte ensinada em sala de aula e as referências culturais que os estudantes trazem consigo. O objetivo deste trabalho é, portanto, informar e dialogar com os educadores sobre a necessidade de estarem a par dessas audiovisualidades, a fim de promover um ensino mais conectado às vivências contemporâneas dos jovens.

A pesquisa se fundamenta em uma abordagem bibliográfica e de estudo de caso, explorando tanto a literatura existente quanto a própria vivência do pesquisador como arte/educador. A partir dessas reflexões, busca-se demonstrar a importância de integrar as referências culturais populares, como *Naruto*, no processo de ensino de arte, permitindo que os estudantes se vejam representados e engajados nas atividades escolares.

Como justificativa, ressalta-se que a compreensão das audiovisualidades que impactam os estudantes é crucial para que os educadores possam construir uma prática pedagógica mais eficaz, dialogando com o que de fato mobiliza o interesse e o imaginário das crianças e jovens. Desse modo, a educação se torna mais dinâmica, inclusiva e próxima das realidades vividas pelos estudantes, estimulando seu potencial criativo e reflexivo.

## O TRIO DE AMIGOS

Em meio a toda narrativa, o trio enfrenta a fase muitas vezes turbulenta da pré-adolescência, um período em que surgem conflitos tanto externos quanto internos, acompanhados de novos desejos e pensamentos em relação à convivência e às dificuldades sociais. Isso impulsiona o crescimento do senso de responsabilidade e metas, além de uma consciente busca por maior atenção em relação a essas questões. O que costumava ser prazeroso na infância pode não mais satisfazer, mas o desejo de alcançar o que se almeja oscila constantemente entre seguir livremente os impulsos do passado e adotar uma abordagem



mais madura, como parte do processo de amadurecimento. Um exemplo evidente disso é a postura de *Naruto*, que se assemelha a um jovem adulto com suas próprias responsabilidades.



Figura 1 *Naruto*; Sasuke; Sakura e Kakashi Hatake  
Fonte: Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=kj18GbbGeGI>>.

## EPISÓDIO 1- *NARUTO* UZUMAKI CHEGANDO

### 参上! うずまきナルト

O anime se inicia contando a história de uma temível raposa (Kyuubi) de nove caudas, que a partir da saga *Naruto* Shippuden passa a ser chamada de Kurama, que, sendo impossível de ser vencida, é aprisionada pelo quarto Hokage dentro do corpo do bebê *Naruto* Uzumaki, sabendo todos que ela destruiria toda a vila caso não fosse contida. A partir desse momento, muitos que ouviram falar ou que conhecem sua história, temem por aceitá-lo dentro do convívio social, o levando, por vezes, a ser rejeitado.

Esse sentimento de exclusão vivido por *Naruto* pode ser explorado no campo da Arte/Educação, especialmente nas Artes Visuais, como uma metáfora para discutir questões contemporâneas de pertencimento, exclusão social e aceitação. O personagem carrega uma marca simbólica — a raposa dentro de si — que provoca medo nos outros, e sua travessura de vandalizar as pedras esculpidas com as cabeças dos grandes Hokages pode ser interpretada como uma forma de expressão artística rebelde, refletindo a busca por visibilidade e pertencimento. No contexto educacional, esse tipo de narrativa visual oferece uma oportunidade para os estudantes não apenas interpretarem imagens e simbolismos, mas também se conectarem emocionalmente com temas como a identidade, o reconhecimento e amarginalização, frequentemente abordados por meio de produções artísticas.

Posteriormente, o episódio da série continua com essa travessura de *Naruto*, que não é a única; neste caso, ele vandaliza as pedras esculpidas com as cabeças dos grandes Hokages. Como punição, ele é obrigado a limpar o que fez e, ao tentar justificar sua lentidão na remoção da pintura, expõe um dos seus pontos, talvez, mais dolorosos: “E daí, não tem ninguém em casa me esperando! Não estou com pressa.” A partir dessa fala, é possível discutir com os estudantes a relação entre arte e expressão de sentimentos: *Naruto* usa o vandalismo como uma forma de manifestar sua dor e solidão, uma prática comum em muitos contextos sociais, onde a arte se torna um meio de catarse e comunicação de experiências internas.

Esse episódio é também um momento propício para se pensar; o que é arte de rua ou expressão artística periférica e o que é vandalismo e pichação?

Trazer a tensão entre essas questões é de suma importância para se pensar onde está a arte e qual o lugar que ela ocupa e/ou deve ocupar.

No entanto, ainda que essa não seja uma questão trazida em pauta dentro da aula, a própria narrativa convida quem o assiste a refletir sobre tais tensões, entre o subversivo e o aceito, a liberdade de expressão, seja ela raivosa, amorosa, introspectiva e o proibido, moral e ético.

No campo das Artes Visuais, podemos refletir sobre como a própria prática de pintura e escultura pode ser utilizada como meio de diálogo sobre as emoções e realidades vividas, tanto dentro como fora da sala de aula. As expressões faciais exageradas no anime, o uso de cores e movimentos dinâmicos são recursos que engajam o espectador de forma lúdica, mas, ao mesmo tempo, revelam profundos sentimentos e questões existenciais, convidando os estudantes a pensarem sobre como a imagem visual pode ser carregada de significados e interpretações. Elas são símbolos, cores, narrativas e objetos criados a partir de bases sensoriais, bem como disparadores para

entender e conjecturar outras possibilidades das sensações de determinados personagens.

A vivacidade das imagens e as expressões faciais exageradas atraem a atenção, conferindo um tom divertido e até mesmo hilário, ao mesmo tempo em que conseguem transmitir intensamente sentimentos que muitas vezes não podem ser totalmente expressos na vida real. Esse exagero, próprio da linguagem do anime, pode ser usado como disparador educativo, onde os estudantes são incentivados a explorar a representação visual das emoções em seus próprios trabalhos artísticos. No contexto da sala de aula, isso pode ser trabalhado através de atividades que utilizem o desenho, a pintura ou até mesmo o cinema de animação, para estimular a criação artística a partir das emoções e vivências individuais.

Como fazer uma pessoa assustado?

Será que se eu fizer um zigue-zague na boca do personagem eu consigo um ar de deboche?

E se eu fizer a personagem com uma boca aberta maior que seu próprio corpo?

Além disso, os processos imaginativos que revelam a raiva, desejos, anseios e outros sentimentos que geralmente são reprimidos em prol de uma boa convivência social são retratados de maneira humorística em vários momentos do episódio. Na Arte/Educação, essas representações visuais podem servir como ponte para o desenvolvimento de discussões sobre a arte como meio de contestação social e expressão pessoal, abrindo espaço para que os estudantes percebam o poder da arte em abordar questões de sua realidade cotidiana e em refletir sobre suas próprias emoções reprimidas ou ocultadas.

Mas, salientando de acordo com algumas considerações de Ana Mae Barbosa, que a arte não seja um grito da alma, somente, e pronto, acabou.

É crido que ela deve ser política, reacionária, humanista, que segue uma lógica contra sistemas hegemônicos, de dominação.

A linguagem das Artes Visuais, portanto, pode ser integrada ao processo educativo a partir da análise de animações como *Naruto*, onde a poética visual e narrativa dialoga diretamente com o processo criativo dos jovens e adolescentes.

Segundo Pereira e Magno (2022, p.108)

O que as crianças aprendem com as animações como *Naruto* nas plataformas que os projeta, como por exemplo, o saber sobre o trabalho em equipe e sua necessidade social, elas podem muito bem externalizá-la através de infindas possibilidades comunicativas, incluindo os seus próprios desenhos.

Nesse processo, “o imaginário mistura na mesma osmose o real e o irreal, o fato e a necessidade”, e tudo isso “não apenas para atribuir à realidade os encantos do imaginário, mas também para conferir ao imaginário as virtudes da realidade (MORIN, 2014, p.248), além de lhes proporcionar possibilidades para uma tomada de decisão mais eficaz em situações problemáticas. Compreende-se que agir sem antes imaginar, sem um pensamento prévio, pode levar à impulsividade, frequentemente resultando em respostas inadequadas, resultados inesperados e paralisantes desilusões. Às vezes, o ato de imaginar o que poderia ter sido é mais construtivo do que agir impulsivamente, evitando reações tristes e imprevisíveis.



**Figura 2** Da esquerda para a direita; professor Iruka brigando com Naruto, e Sakura irritada por ver Naruto beijando Sasuke sem querer  
**Fonte:** Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=kj18GbbGeGI>>.

Adiante, *Naruto* tenta passar de graduação no teste final, tendo como prova o Jutsu de clonagem, que nada mais é do que a capacidade de fazer com que seu corpo seja replicado em vários, possibilitando uma quantidade maior de lutadores do seu próprio



eu. Por imaturidade ainda de *Naruto*, sua clonagem sai errada, com um corpo em estado cadavérico, totalmente diferente de sua vivacidade. Mais uma vez ele é reprovado, não ganhando sua tão sonhada bandana de ninja, levando-o a se isolar e maquirar possíveis ações para sua aprovação.

Essa frustração da não aprovação é mais do que nunca uma realidade à ser trabalhada com diversos estudantes que hoje, estão no imediatismo, no logo, no querer agora, se não... Fica entendido que o sonhado e desejado não é tão depressa, fácil, pronto. Há um processo e uma batalha a ser vencida.

A bandana tão sonhada por *Naruto* é o símbolo de seu processo de avanço dentro do mundo ninja, além de representar o objeto de graduação na academia. Tendo em sua superfície a inscrição identificando o referido ninja, com o desenho que representa sua vila, ela pode ser utilizada em diferentes partes do corpo. Esse elemento visual, presente no anime, vai além da narrativa, pois impacta diretamente a imaginação das crianças e jovens que assistem à série. Em muitos casos, essa simbologia visual passa a ser incorporada no dia a dia de seus fãs, influenciando o grafismo, o comportamento e até a estética corporal das crianças e adolescentes que se conectam com o universo de *Naruto*.



Figura 3 Tipos de Bandanas

Fonte: disponível em <[https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/Protector\\_de\\_Testa?file=Kyoh%C5%8D\\_Fuefuki%281%29.png](https://naruto.fandom.com/pt-br/wiki/Protector_de_Testa?file=Kyoh%C5%8D_Fuefuki%281%29.png)>

Quem não se sente *Naruto* ou algum ninja com uma bandana na testa ou em alguma parte do corpo?

Ela é disparadora! Convida o corpo para correr como os ninjas, performar, parar, respirar e continuar tecendo ações imaginativas levadas pelo universo da narrativa.

Dando sequência: notando a fraqueza de *Naruto* mediante a reprovação no teste, um dos

ninjas, Mizuki, com más intenções o incita a roubar o pergaminho sagrado, salientando seu poder e sabedoria dado a quem possui-lo. *Naruto*, obstinado a melhorar suas técnicas de luta, o rouba e foge para a floresta, no entanto, é perseguido pelos demais ninjas, que logo foram avisados pelo grande Hokage.

Mizuki e Iruka encontram *Naruto* com o pergaminho. Em um extenso diálogo e resgate de memórias entre os três personagens, Uzumaki descobre que o espírito da raposa de nove caudas está selado dentro de seu próprio corpo. Além disso, ele descobre que foi o motivo da morte dos pais de Iruka e da destruição de parte da vila. Consciente da marginalização que *Naruto* sofreu por carregar esse espírito e sendo advertido pelo Hokage, Iruka tenta protegê-lo das maldosas palavras de Mizuki, que, de forma cruel, tenta deturpar os sentimentos do jovem estudante. As vidas de Mizuki e *Naruto* são semelhantes, pois ambos foram criados sem seus pais e fora do convívio familiar.

Em uma luta rápida, *Naruto* se mostra mais capaz ao defender Iruka de um golpe que seria desferido por Mizuki, finalizando a luta com o Jutsu de clonagem. O jovem guerreiro se multiplica em diversos outros, legitimando a si mesmo sua capacidade e mostrando ao seu professor que está apto para receber sua bandana e, enfim, transformar-se em um ninja.

O impacto de *Naruto* no cotidiano das crianças e adolescentes vai além da narrativa da animação. As imagéticas que surgem no universo do anime se infiltram no ato criativo desses jovens, influenciando sua maneira de desenhar, brincar e até mesmo se vestir. O grafismo característico de *Naruto*, com suas linhas dinâmicas e expressivas, se transforma em uma linguagem artística que muitas vezes é incorporada nos desenhos das crianças, não apenas em ambientes escolares, mas também em suas atividades criativas em casa. A estética dos personagens — suas poses, olhares e até a maneira como correm (com os braços estendidos para trás, estilo “*Naruto* run”) — também influencia diretamente o corpo em movimento

das crianças, transformando suas brincadeiras e interações cotidianas.

Essa inserção cultural através das imagens do anime não se limita à tela. A transformação estética atinge o comportamento e a expressão corporal das crianças, que passam a adotar elementos visuais e gestuais que imitam os personagens. O cosplay, por exemplo, se torna um campo de atuação artística que permite que os jovens expressem suas identidades de maneira lúdica e criativa, utilizando os elementos de *Naruto* como base. A própria maneira como as crianças se vestem, ao tentar recriar os trajes dos ninjas, ou como decoram seus cadernos com desenhos do personagem, reflete o impacto visual do anime em suas vidas.

*Naruto*, passa da animação assistida para o desenho no caderno, o se vestir como um ninja pela criança e, a as performances que se fisicalizam para se tornarem fotografias. Ele vai permeando diferentes campos das artes, incitando o corpo a deambular entre as possibilidades existentes que, mais uma vez, persiste o encontro.

Essas influências estéticas e culturais inseridas na vida cotidiana dos estudantes são de grande relevância dentro do campo da Arte/Educação, especialmente na linguagem das Artes Visuais. A partir da inserção de elementos audiovisuais como os de *Naruto*, o educador pode despertar nos alunos um interesse por essas novas formas de expressão artística, que dialogam diretamente com suas experiências e vivências contemporâneas. A deambulação pode vir do próprio estudante, ao ter um encontro e imersão com a obra animada, no entanto, ela também pode ser despertada pelo educador, trazendo outras propostas e subsídios para sua criação em arte.

As bandanas, os jutsus, e até mesmo os comportamentos expressos pelos personagens se transformam em materiais simbólicos que podem ser analisados artisticamente. A partir dessas representações visuais, os estudantes podem ser incentivados a criar suas próprias versões de personagens, desenvolver novos

grafismos e até mesmo repensar a relação entre corpo, espaço e imaginação, temas que perpassam o universo artístico. E não só o corpo dentro desse espaço imaginativo, mas também o corpo dentro do próprio espaço escolar e social.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que o primeiro episódio visa salientar o corpo como constructo inerente ao ser humano, objeto passível de mudanças e qualificações atreladas ao empenho de cada um face ao contexto inserido. Ele é a casa, o invólucro da mente, que, por sua vez, pode fazê-lo permanecer dentro de uma servidão aos ditames dos que o cercam, ou pode ser o lugar para a transformação e objeto imprescindível para alcançar o que se almeja frente aos embates da vida. No campo da Arte/Educação, esse processo de transformação e autoconhecimento está diretamente relacionado ao ato criativo, em que o corpo e a mente trabalham juntos para produzir arte que reflita tanto os contextos sociais quanto os mundos imaginários em que os jovens vivem.

A arte, como já dita, não é somente a expressão e o grito da alma, mas ela passa e deve ser política, reacionária, humana, visando o desenvolvimento das sensorialidades que prezam uma plenitude dentro dos contextos sociais.

Ao integrar os elementos visuais de *Naruto* ao cotidiano escolar, os professores podem ajudar os estudantes a conectarem suas experiências pessoais com a criação artística, ampliando as possibilidades de expressão e desenvolvimento.

## REFERÊNCIAS:

- MORIN, Edgard. O cinema ou o homem imaginário: ensaios de antropologia sociológica. Tradução de Luciano Loprete. São Paulo: Editora É Realizações, 2014.
- PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Igenes Carlos. *Naruto*, um artista ou um intruso na aula de arte? Interferências de memórias audiovisuais no discurso criativo da criança ao desenhar. Comunicação & Educação, [S. l.], v. 27, n. 2, p. 105-124, 2022. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v27i2p105-124.
- PEREIRA, Isac dos Santos; MAGNO, Maria Igenes Carlos. A animação *Naruto* e a poética visual da criança nas aulas de

---

Arte; novas representações ao desenhar. Revista Primeira Evolução, Ano II - Nº 14 - Março de 2021, p.72.

PEREIRA, Isac dos Santos. A incursão do audiovisual na Arte/Educação contemporânea; (Um intruso na sala de aula?) *Naruto* e a discursividade poética da criança ao desenhar. São Paulo; Universidade Anhembi Morumbi. Dissertação de mestrado, 2020.

PEREIRA, Isac dos Santos. Cérebros criativos no mundo das produções audiovisuais de massa? Entretenimento, fãs de animações e possibilidades criativas em artes visuais. 40 Revista GEARTE, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 40-66, jan./abr. 2019.





Revista n. 54 Maio 2024 ISSN 2675-2573



**ORGANIZAÇÃO:**  
Manuel Francisco Neto  
Vilma Maria da Silva

**AUTORES(AS):**

- Andreia Ferreira de Melo Faria
- Andréia Novaes Souto Ribeiro
- Angélica Gavarron
- Angelita Aparecida Ferreira Gebin
- Arlene Alves da Silva
- Daniela de Melo Santos
- Edneia Machado de Alcântara
- Francisca Francineuma de Lima
- Graziela de Carvalho Monteiro
- Isac dos Santos Pereira
- Rosa Maria Folha Mos
- Vanderson Cristiano de Sousa
- Viviane de Cássia Araújo
- Wivian Linares de Souza

**doi** <https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.55>



Produzida exclusivamente com utilização de softwares livres:



Platform & workflow by OJS / PKP

[www.primeiraevolucao.com.br](http://www.primeiraevolucao.com.br)

