ISSN: 2358-8829

A LENDA DE *AANG & KORRA*: O UNIVERSO DE AVATAR SOB A PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA

João Victor Silva Chagas [1]
Tercília Mária da Cruz Silva [2]

INTRODUÇÃO

A inclusão de Pessoas com Deficiência (PcDs) constitui um tema fundamental no campo dos direitos humanos e promoção da igualdade social, sobretudo no âmbito educacional. Desse modo, é pertinente compreender que, ao longo da história, as formas de conceber e tratar as pessoas com deficiência foram marcadas por diferentes paradigmas, entre elas a exclusão e a segregação, que antecederam o século XX. Nesses períodos essas pessoas foram marginalizados, excluídas e enfrentavam barreiras para acessar diferentes espaços sociais, sobretudo a escola.

A partir da segunda metade do século XX, ganhou força a fase da integração, marcada pelo ingresso de pessoas com deficiência no ensino regular. Entretanto, nesse modelo, cabia principalmente aos estudantes se adaptarem ao ambiente escolar, e não o contrário. Para Mantoan (2003, p.15) esse processo tem sido compreendido em seus vários aspectos, o vocábulo "integração", por exemplo, a autora aponta que "refere-se mais especificamente à inserção de alunos com deficiência nas escolas comuns, mas seu emprego dá-se também para designar alunos agrupados em escolas especiais para pessoas com deficiência".

Diante disso, faz-se necessário problematizar a concepção de inclusão, questionando os paradigmas de uma educação que se autodenomina inclusiva, mas que, em suas práticas e estruturas, continua a reproduzir mecanismos de segregação e exclusão. Essa contradição evidencia a necessidade de ressignificar a inclusão para além do acesso à escola, assegurando a participação, a aprendizagem e o reconhecimento das diferenças em diferentes contextos sociais.

[1] Graduando do Curso de Licenciatura Interdisciplinar em Ciências Humanas/História da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, Centro de Ciências de Codó, chagasjoaovictor.academico@gmail.com;
[2] Docente do Curso de Licenciatura Interdisciplinar em Ciências Humanas/História da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, Centro de Ciências de Codó, tercilia.mcs@ufma.br.

A última fase, denominada inclusão, diferencia-se da integração, pois as pessoas com deficiência não devem apenas ingressar na sala de aula e se adaptar às suas exigências. Na perspectiva da educação inclusiva, cabe às escolas reconhecer e respeitar as diferenças, promovendo condições para a participação e a aprendizagem de todos os estudantes. Como destaca Mantoan (2003, p. 16), as escolas devem atender "[...] às diferenças sem discriminar, sem trabalhar à parte com alguns alunos, sem estabelecer regras específicas para se planejar, para aprender, para avaliar [...]".

É importante compreender que a Educação Inclusiva vai muito além de inserir estudantes com deficiência nas salas de aula e torná-los meros observadores. Ela busca atender às necessidades de cada indivíduo, reconhecendo suas características, experiências e saberes. Nesse sentido, a perspectiva da educação ao longo da vida, desde a Educação Infantil até a preparação para o trabalho, está presente tanto na Declaração de Salamanca quanto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394, de 1996, contemplando uma visão ampla do desenvolvimento humano, além dos princípios estabelecidos pela Lei nº 13.146/2015 - Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI), que assegura o direito à educação em um sistema educacional inclusivo em todos os níveis e ao longo da vida.

A Declaração de Salamanca, elaborada em 1994, no âmbito da Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais, promovida pela UNESCO, representou um avanço importante na discussão internacional sobre a educação inclusiva e na formulação de políticas voltadas ao atendimento das necessidades educacionais de todos os estudantes.

Já a LDB constitui um marco da legislação educacional brasileira. Em seu capítulo V, dedicado à Educação Especial, estabelece disposições para o atendimento educacional de estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação. A lei também prevê a oferta de serviços de apoio especializado nas escolas regulares, quando necessário, como estabelece o artigo 58, parágrafo 1º: "haverá, quando necessário, serviços de apoio especializado, na escola regular, para atender às peculiaridades da clientela de educação especial" (BRASIL, 1996).

A Declaração de Salamanca e a LDB de 1996 são marcos históricos importantes para a construção de sistemas educacionais mais equitativos e inclusivos, somada a Lei Brasileira de Inclusão (LBI), instituída pela Lei nº 13.146/2015, representam um importante marco legal na garantia dos direitos das pessoas com deficiência, ao assegurar

condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais, bem como a inclusão social e a cidadania.

Além das contribuições dos marcos normativos para a construção de uma educação inclusiva, a discussão sobre a inclusão das pessoas com deficiência também se estende ao campo social e cultural, especialmente por meio de suas representações na mídia e nos meios de comunicação, como novelas, filmes, documentários e histórias em quadrinhos.

Nesse sentido, Wellichan e Lino (2019, p. 44) destacam que "iniciativas interessantes têm sido criadas e disponibilizadas no intuito de orientar de forma divertida e simples, pois retratam em situações do cotidiano, o autismo, a acessibilidade, a cegueira, a amputação, a Síndrome de Down entre outras deficiências". Nessa perspectiva, a representação de personagens com deficiência, quando realizada de maneira responsável, sem reforçar estereótipos e práticas capacitistas, pode contribuir para ampliar a compreensão sobre a inclusão dessas pessoas nos diferentes espaços sociais, principalmente na escola.

Diante disso, esse estudo parte do interesse em compreender como a deficiência é representada em produções audiovisuais e quais possibilidades essas representações oferecem para discutir a inclusão no ambiente escolar. As animações Avatar: A Lenda de Aang (2005–2008) e Avatar: A Lenda de Korra (2012–2014) foram escolhidas por abordarem, além de questões sociais e políticas, temas como diversidade cultural, desigualdades, guerras, imperialismo e a presença de personagens com deficiência.

Há ainda uma justificativa pessoal para a escolha da obra, tendo em vista que assisto as duas séries completas diversas vezes desde 2010, e algumas de suas representações contribuíram para ampliar meu olhar e compreensão sobre as pessoas com deficiência. Essa experiência motivou o interesse em analisar as obras de forma mais sistemática, sem substituir a análise acadêmica pela experiência pessoal.

A escolha do tema parte da compreensão de que o ambiente escolar vai além do processo de ensino-aprendizagem, desempenhando também um papel importante na formação social e cultural dos estudantes. Nesse contexto, as experiências vivenciadas na escola contribuem para a construção de valores, atitudes e formas de compreender as diferenças. Essa função torna-se ainda mais relevante diante da influência dos meios de comunicação e das produções audiovisuais na formação dos indivíduos, uma vez que

essas produções podem contribuir tanto para a reprodução de estereótipos quanto para a valorização da diversidade.

Assim, a questão que norteia essa pesquisa é: de que maneira as animações Avatar: a Lenda de Aang e Avatar: a Lenda de Korra representam personagens com deficiência e quais possibilidades essas representações oferecem para discutir a inclusão no ambiente escolar?

O objetivo geral desta pesquisa consiste em analisar as animações do universo de Avatar: A Lenda de Aang e Avatar: A Lenda de Korra sob a perspectiva da Educação Especial e Inclusiva, considerando as representações de personagens com deficiência e as possibilidades pedagógicas dessas obras. Como objetivos específicos, busca-se: a) identificar os personagens com deficiência presentes nas animações e suas principais características; b) analisar como a deficiência é representada nas narrativas, considerando as habilidades dos personagens, as barreiras enfrentadas e suas relações sociais; c) discutir as possibilidades de utilização das animações como recursos pedagógicos para abordar a inclusão de pessoas com deficiência na Educação Básica.

Os procedimentos metodológicos utilizados foram: i) estudos teóricos sobre Educação Especial e Inclusiva, fundamentados por Mantoan (2003) e os marcos normativos, como a Constituição Federal de 1988, a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e a Lei Brasileira de Inclusão (LBI) de 2015; ii) análise das obras audiovisuais Avatar: a lenda de Aang e Avatar: a lenda de Korra, com vistas a explorar suas possíveis aplicações e contribuições em ambientes educacionais.

Os principais resultados apontam que, mesmo em um mundo ficcional, a inclusão dependerá da construção de ambientes educacionais flexíveis e responsivos as necessidades de cada estudante. A investigação evidencia que a presença da "magia" não implica na eliminação das deficiências, mas a sua ressignificação. Ou seja, as "limitações" podem ser compensadas ou reinterpretadas por meio de estratégias adaptativas e pelo desenvolvimento de habilidades específicas.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Para haver um entendimento melhor sobre o assunto, se fez necessário um levantamento bibliográfico que, conforme Gil (2002) é o tipo de pesquisa que basea-se em análise de materiais já formulados e estudados por outros autores e cientistas da área desejada, sendo composta, especialmente, por livros e artigos científicos. Este tipo de

pesquisa, ainda por cima, possui a vantagem de "permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente" (Gil, 2002, p. 45), servindo, assim, para obter e ampliar o grau do conhecimento sobre o tema.

Outrossim, este estuda ainda se enquadra dentro da pesquisa bibliográfica pois esta "abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, [...] até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audivisuais: filmes e televisão" (Marconi; Lakatos, 2003, p. 183). Dessa maneira, A escolha de Toph, Teo e Ming-Hua ocorreu pela maneira como suas representações chamaram atenção e nos provocaram a refletir sobre as experiências das pessoas com deficiência sob outras perspectivas.

Por conseguinte, a análise das obras foi orientada por cinco critérios: 1) a presença de personagens com deficiências; 2) a representação das características e habilidades dos personagens; 3) estratégias de adaptação e participação; 4) as relações sociais e percepções da deficiência e 5) potencial de uso pedagógico. A partir desses critérios, se buscou identificar situações que permitissem relacionar os conteúdos das animações às discurssões sobre inclusão e valorização das diferenças.

Assim, a pesquisa caracteriza-se como bibliográfica e descritiva, com abordagem qualitativa. É bibliográfica por dialogar com estudos e documentos já publicados; descritiva por examinar como a deficiência é apresentada nas animações; e qualitativa por interpretar os elementos narrativos, as relações entre os personagens e as situações selecionadas. Embora a experiência de assistir às séries tenha orientado a escolha do tema e dos personagens, a discussão foi organizada a partir dos critérios de análise e do diálogo com a bibliografia consultada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A animação Avatar: A Lenda de Aang (abreviada como ATLA e conhecida pelo título original *Avatar: The Last Airbender*) foi criada por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. A série possui três temporadas, denominadas “livros”, e conta com 61 episódios. Foi exibida originalmente pelo canal Nickelodeon entre 2005 e 2008 e, no Brasil, também foi transmitida pela televisão aberta, no canal Rede Globo.

Nesse pano de fundo, quanto a ideia de inclusão, o seriado tem dois personagens com deficiência. Dos 61 episódios da animação, em 37 deles há ao menos um desses personagens, o que indica a importância do tema inclusão e o potencial pedagógico do seriado para tratar da temática.

Já Avatar: A Lenda de Korra (abreviada como TLOK e conhecida pelo título original *Avatar: The Legend of Korra*) é uma sequência direta da animação anterior, desenvolvida pelos mesmos criadores. A série possui quatro temporadas, ou "livros", e um total de 52 episódios. Sua exibição ocorreu entre 2012 e 2014, pelo canal Nickelodeon. O seriado também possui um personagem com deficiência.

Tanto *Avatar: A Lenda de Aang* (ATLA) quanto *Avatar: A Lenda de Korra* (TLOK) são ambientadas em um mundo fictício habitado por humanos e animais híbridos, que é dividido em quatro grandes nações, associadas a um dos quatro elementos da natureza: fogo (Nação do Fogo), ar (Nômades do Ar), água (Tribos da Água) e terra (Reino da Terra), além de possuir um mundo espiritual paralelo. Nesse universo, algumas pessoas possuem a habilidade de dominar um desses elementos, já outras não, enquanto o Avatar é o único capaz de dominar os quatro.

O Avatar, que pode ser homem ou mulher, tem a responsabilidade de manter a harmonia entre as nações e atuar como uma ponte entre o mundo humano e o espiritual. Essa função está relacionada à sua união com Raava, o espírito da luz e da ordem. Quando o Avatar morre, ele logo reencarna em uma pessoa da nação seguinte, seguindo a sequência do Ciclo do Avatar: fogo, ar, água e terra.

Em *Avatar: A Lenda de Aang*, a história se passa durante a Guerra dos Cem Anos, conflito iniciado pelos planos de expansão da Nação do Fogo. Após permanecer congelado por cem anos, Aang, um jovem dominador de ar, é encontrado por Katara, uma dominadora de água, e seu irmão Sokka, um não-dominador. A partir desse encontro, Aang inicia uma jornada para dominar os elementos que lhe faltam e pôr fim à guerra antes do retorno do cometa de Sozin, que aumenta os poderes dos dominadores de fogo.

Durante essa jornada, Aang, Katara e Sokka, conhecidos como Equipe Avatar, encontram diversos personagens que contribuem para o desenvolvimento da história. Entre eles, destacam-se Toph e Teo, que são relevantes para esta pesquisa por permitirem discutir a representação da deficiência na animação. Ambos participam de diferentes situações da narrativa, permitindo analisar como suas características, habilidades e relações com os demais personagens são representadas.

Toph é uma personagem importante e querida pelo público das animações. Sua primeira aparição ocorre na segunda temporada de *Avatar: A Lenda de Aang*, no episódio 6, intitulado "A Bandida Cega", nome que faz referência à identidade que a personagem assume para participar secretamente de torneios de dominação de terra. Na busca por um mestre que o ensine a dominar esse elemento, Aang conhece Toph, uma garota cega de 12 anos que, apesar da pouca idade, demonstra grande habilidade e domínio da terra. Impressionado com seu talento, ele pede aos pais da garota que permitam que ela se torne sua mestra. No entanto, seus pais, pertencentes a uma família rica do Reino da Terra, não a consideram capaz de assumir essa responsabilidade, tratando-a como indefesa e necessitada de proteção constante.

O que eles não sabem é que Toph participa escondida de torneios de dominação de terra e é a atual campeã. Quando ela e Aang são sequestrados, a garota consegue salvá-los, demonstrando suas habilidades e sua capacidade de enfrentar situações difíceis. Mesmo diante dessa demonstração, seus pais continuam a subestimá-la e decidem aumentar sua proteção, o que provoca a frustração da personagem. Diante disso, Toph foge de casa e decide se juntar à Equipe Avatar, buscando conquistar sua independência e demonstrar que sua cegueira não a impede de desenvolver suas habilidades ou de assumir responsabilidades.

A representação de Toph permite problematizar as concepções que associam a deficiência visual à incapacidade e à dependência. Essa discussão pode ser fundamentada no modelo social da deficiência, abordado por Débora Diniz (2007), segundo o qual é necessário considerar as barreiras sociais que restringem a participação das pessoas com deficiência, em vez de atribuir exclusivamente aos seus impedimentos corporais as dificuldades vivenciadas.

A superproteção dos pais de Toph acaba limitando sua autonomia, pois eles a consideram incapaz de realizar determinadas atividades e tarefas devido à sua cegueira. Essa situação pode ser relacionada à realidade, uma vez que, em alguns ambientes, pessoas sem deficiência acabam reforçando comportamentos capacitistas ao subestimar as habilidades das pessoas com deficiência e desconsiderar suas diferentes formas de perceber e interagir com o ambiente.

Dessa forma, a trajetória da personagem permite discutir como a superproteção, mesmo quando justificada pela intenção de cuidar, pode se tornar uma barreira à autonomia e à participação social das pessoas com deficiência. Na perspectiva da

educação inclusiva, essas questões podem ser apresentadas a partir de “elementos que ultrapassam as questões da acessibilidade física, curricular e atitudinais, exigindo estratégias pedagógicas para efetivar o acesso, a permanência e a aprendizagem destes estudantes” (Martins; Monteiro, 2020, p. 204).

A trajetória de Toph também se destaca pela maneira como a personagem desenvolve sua autonomia e participa ativamente da narrativa. Ainda na infância, após se perder em uma caverna, ela encontra as toupeiras-texugo, animais fictícios da obra que, assim como ela, são cegos e a ensinam a perceber o ambiente por meio das vibrações da terra. Essa habilidade permite que Toph desenvolva uma forma própria de identificar o que está ao seu redor, como explica a Aang: “mesmo nascendo cega, eu nunca tive problemas para enxergar. Eu vejo pela dominação de terra, é como ver pelos pés. Eu sinto as vibrações da terra e posso ver onde está tudo [...]” (*Avatar [...]*, 2006, temp. 2, ep. 6, 15:04-15:17).

Ao longo da animação, Toph demonstra que sua cegueira não a impede de desenvolver habilidades, participar de combates e contribuir com a Equipe Avatar. Em diferentes momentos, os demais personagens interagem com ela sem que sua deficiência seja o aspecto central da relação, reconhecendo suas capacidades e sua participação no grupo. Essa representação se aproxima da discussão proposta por Podestá et al. (2024, p. 9), segundo os quais a personagem comunica uma mensagem que ressalta suas habilidades, contrapondo-se à percepção negativa da deficiência.

Embora Toph apareça em aproximadamente 35 episódios de ATLA e assuma um papel importante junto aos demais protagonistas, Teo aparece em apenas oito episódios. Apesar de seu menor tempo de tela, o personagem também contribui para a narrativa e permite discutir a representação da deficiência na animação.

Teo é apresentado no episódio “O Templo do Ar do Norte”, o 17º da primeira temporada. Inicialmente, Aang e seus amigos acreditam que ele seja um dominador de ar, pois o veem utilizando um planador para se locomover. Ao se aproximarem, percebem que se trata de um garoto cadeirante que utiliza um equipamento adaptado para voar. A surpresa dos protagonistas está relacionada principalmente à possibilidade de utilizar o planador dessa maneira. Em seguida, Teo apresenta aos visitantes seu pai, um inventor que construiu uma cadeira de rodas adaptada às suas necessidades após o filho perder os movimentos das pernas.

A participação de Teo permite discutir a autonomia das pessoas com deficiência e o papel da tecnologia assistiva na ampliação de suas possibilidades de locomoção. Na animação, a cadeira de rodas adaptada e o planador são recursos que possibilitam ao personagem se deslocar e participar de diferentes atividades, demonstrando como a tecnologia pode contribuir para sua independência. Essa representação também permite refletir sobre a importância da acessibilidade e dos recursos adaptados para a inclusão de pessoas com deficiência, sem reduzir o personagem à sua condição física, mas reconhecendo suas habilidades, seus interesses e sua participação na narrativa.

Ambos os personagens contribuem, à sua maneira, para o desenvolvimento da narrativa de *Avatar: A Lenda de Aang*. Entretanto, eles não são os únicos a apresentar características relevantes para a discussão sobre a representação da deficiência no universo de *Avatar*.

Outro exemplo é Ming-Hua, uma dominadora de água que não possui os membros superiores. Antes de abordar sua participação na narrativa, é importante contextualizar a animação em que aparece. *Avatar: A Lenda de Korra* se passa cerca de 70 anos após os acontecimentos de *Avatar: A Lenda de Aang* e acompanha as aventuras de Korra, uma jovem de aproximadamente 17 anos pertencente à Tribo da Água do Sul. Korra é a reencarnação de Aang e a próxima Avatar, dando continuidade ao ciclo de reencarnações.

A trama de *TLOK* se desenvolve, em grande parte, na Cidade República, um território criado após a Guerra dos Cem Anos com a participação de Aang e seus aliados, com a proposta de reunir pessoas das diferentes nações em um mesmo espaço. Durante a terceira temporada, Korra e seus aliados precisam enfrentar a Lótus Vermelha, um grupo de quatro criminosos que pretendem capturar a Avatar e matá-la para encerrar o ciclo de reencarnações. Entre os integrantes desse grupo está Ming-Hua, cuja participação permite ampliar a análise das diferentes formas de representação da deficiência nas animações.

Ming-Hua é uma das integrantes da Lótus Vermelha e se destaca por ser uma dominadora de água que não possui os dois braços. Mesmo com essa característica, a personagem demonstra grande habilidade ao utilizar a água para formar membros líquidos, que lhe permitem lutar, escalar paredes, se locomover com agilidade e dirigir veículos. Ao longo da narrativa, ela participa diretamente dos combates e contribui para as ações do grupo, sendo apresentada não apenas por sua deficiência, mas também por suas habilidades e pelo papel que desempenha na história.

A forma como Ming-Hua utiliza a dominação de água permite discutir as diferentes maneiras de realizar atividades e interagir com o ambiente. Sua representação também pode ser trabalhada em sala de aula para questionar ideias capacitistas que associam a deficiência à incapacidade. Entretanto, como a personagem faz parte de um grupo de antagonistas, é importante considerar como suas ações e sua personalidade são construídas na narrativa, sem associar sua deficiência ao seu comportamento criminoso.

Nessa perspectiva, Mello (2016) contribui para compreender o capacitismo como uma forma de preconceito que atribui menor capacidade às pessoas com deficiência, tomando como referência padrões socialmente estabelecidos de normalidade. Em resumo, os personagens analisados são pessoas com deficiência que, em diferentes aspectos, se afastam de representações baseadas na incapacidade e na dependência.

Essa análise pode ser relacionada ao modelo social da deficiência, que, segundo Boff e Machado (2024, p. 2), compreende a deficiência a partir das barreiras sociais, e não apenas das características individuais. Nesse sentido, as trajetórias de Toph, Teo e Ming-Hua permitem discutir habilidades, formas de adaptação e participação social, além de questionar ideias capacitistas.

Essa abordagem também se aproxima da Lei Brasileira de Inclusão (Lei nº 13.146/2015), que assegura à pessoa com deficiência o direito à igualdade de oportunidades e à não discriminação (Brasil, 2015). Portanto, as animações do universo de Avatar apresentam "potencial educativo de relacionar as características dos referidos personagens com o contexto vivido pelos alunos, dos desafios da convivência com a diversidade e diferenças" (Podestá et al., 2024, p. 9).

Desse modo, a representação de personagens como Toph, Teo e Ming-Hua pode contribuir para problematizar concepções capacitistas que associam a deficiência à incapacidade, promovendo discussões sobre autonomia, respeito às diferenças e valorização das potencialidades humanas em contextos educativos. Em suma, as animações evidenciam seu potencial pedagógico ao favorecer a aproximação entre os conteúdos abordados e as experiências dos estudantes, possibilitando diálogos mais significativos sobre diversidade e inclusão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das animações Avatar: A Lenda de Aang e Avatar: A Lenda de Korra permitiu identificar diferentes formas de representação da deficiência a partir das trajetórias de Toph, Teo e Ming-Hua. Apesar das diferenças entre os personagens, suas participações nas narrativas mostram que a deficiência não impede o desenvolvimento de habilidades, a autonomia ou a participação em diferentes atividades. Ao mesmo tempo, as situações apresentadas permitem refletir sobre as barreiras e as atitudes que podem limitar a participação das pessoas com deficiência na sociedade.

Nesse sentido, Toph, Teo e Ming-Hua oferecem possibilidades distintas para discutir a inclusão no ambiente escolar. A trajetória de Toph permite questionar a superproteção e a ideia de que a pessoa com deficiência é incapaz de realizar determinadas atividades. Teo possibilita abordar a importância da acessibilidade e da tecnologia assistiva, enquanto Ming-Hua permite refletir sobre diferentes formas de realizar tarefas, sem associar sua deficiência ao seu comportamento. Essas representações podem contribuir para debates sobre capacitismo, respeito às diferenças e participação social, desde que sejam trabalhadas de maneira crítica e relacionadas à realidade dos estudantes.

Dessa forma, considera-se que as animações do universo de Avatar apresentam potencial educativo para abordar a deficiência e a educação inclusiva na Educação Básica. Entretanto, sua utilização depende da forma como os episódios são selecionados e discutidos pelo professor, considerando os objetivos da aula e as experiências dos alunos. Como esta pesquisa se concentrou na análise bibliográfica e audiovisual, ainda é necessário investigar como essas possibilidades podem ser desenvolvidas na prática escolar. Assim, o trabalho abre espaço para novas pesquisas sobre o uso das animações como recursos pedagógicos e suas contribuições para a construção de uma escola que reconheça e respeite as diferenças.

Palavras-chave: Direitos Humanos, Educação Inclusiva, Produções Audiovisuais.

REFERÊNCIAS

AVATAR: A LENDA DE AANG. Criação: Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Estados Unidos: Nickelodeon, 2005–2008. Série de animação.

AVATAR: A LENDA DE KORRA. Criação: Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Estados Unidos: Nickelodeon, 2012–2014. Série de animação.

BOFF, Ana Paula; MACHADO, Andreia de Bem. **Educação especial na perspectiva inclusiva: uma revisão pautada no direito de todos à educação**. Educar em Revista, Curitiba, v. 40, e85133, 2024. DOI: https://doi.org/10.1590/1984-0411.85133.

BRASIL**. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência)**. Brasília, DF: Presidência da República, 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 14 set. 2026.

DINIZ, Débora. **O que é deficiência.** São Paulo: Brasiliense, 2007.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

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

MELLO, Anahí Guedes de. **Deficiência, incapacidade e vulnerabilidade:** do capacitismo ou a preeminência capacitista e biomédica do Comitê de Ética em Pesquisa da UFSC. Ciência & Saúde Coletiva, v. 21, n. 10, p. 3265–3276, 2016.

PODESTÁ, Letícia Trindade de; NASCIMENTO, Rodrigo Silva; SO, Marcos Roberto; LEITÃO, Arnaldo Sifuentes. **Leituras temáticas para uma educação inclusiva a partir de Avatar: A Lenda de Aang**. Revista Eixos Tech, [S. l.], v. 11, n. 4, 2024. DOI: https://doi.org/10.18406/2359-1269v11n42024440. Disponível em: https://eixostech.pas.ifsuldeminas.edu.br/index.php/eixostech/article/view/440. Acesso em: 09 set. 2026.

UNESCO. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. Salamanca: UNESCO, 1994.

WELLICHAN, Danielle da Silva Pinheiro; LINO, Carla Cristine Tescaro Santos. **A inclusão que está nos quadrinhos: como os personagens podem divertir e ensinar sobre as pessoas com deficiência**. Doxa: Revista Brasileira de Psicologia e Educação, Araraquara, v. 21, n. 1, p. 44–61, jan./jun. 2019. DOI: https://doi.org/10.30715/doxa.v21i1.12693.