

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE HISTÓRIA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA - LICENCIATURA

YAGO ARAÚJO PINTO

ENTRE FURTOS E DEVOLUÇÕES:

O uso do desenho animado Carmen Sandiego (2019) para o Ensino de História e a valorização
do patrimônio histórico-cultural

Uberlândia
2025

YAGO ARAÚJO PINTO

ENTRE FURTOS E DEVOLUÇÕES:

O uso do desenho animado Carmen Sandiego (2019) para o Ensino de História e a valorização do patrimônio histórico-cultural

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial exigido para a conclusão do curso de graduação em História - Licenciatura.

Orientadora: Profa. Dra. Mônica Brincalepe Campo

Coorientadora: Profa. Dra. Nara Rúbia de Carvalho Cunha

Uberlândia

2025

YAGO ARAÚJO PINTO

ENTRE FURTOS E DEVOLUÇÕES:

O uso do desenho animado Carmen Sandiego (2019) para o Ensino de História e a valorização do patrimônio histórico-cultural

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial exigido para a conclusão do curso de graduação em História - Licenciatura.

Orientadora: Profa. Dra. Mônica Brincalepe Campo

Coorientadora: Profa. Dra. Nara Rúbia de Carvalho Cunha

Uberlândia, 18 de setembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Mônica Brincalepe Campo (Orientadora)
Universidade Federal de Uberlândia - UFU

Profa. Dra. Ana Paula Spini
Universidade Federal de Uberlândia - UFU

Profa. Ma. Lígia Gomes Perini
Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais - SEEMG

AGRADECIMENTO

Assim, como muitos outros trabalhos que li, meus primeiros agradecimentos são para minha família, meu pai Paulo, minha mãe Maria Lucinês e minha irmã Layssa. Sem eles, eu jamais conseguiria ter concretizado esta graduação da forma que fiz - sou grato por poder dizer que fiz tudo e mais um pouco durante o curso -, agradeço por todos os privilégios que me possibilitaram especialmente o de me levarem e buscarem, já que o ir e vir sempre se deu por grandes distâncias do Mansour ao Santa Mônica. Também, por todos os conselhos e conversas, apoios e confrontos, amo vocês.

As minhas duas pinschers Jully e Sofia e minha tartaruga Flora, que cresceram comigo desde a infância e acompanharam os ciclos: o Ensino Fundamental, o Ensino Médio e o Ensino Superior. Infelizmente, a Jully que veio a falecer esse ano, depois de 18 anos muito bem vividos, mas sinto a emoção da presença dela enquanto escrevo esses agradecimentos, obrigado por tudo.

As minhas amigas que conheço há mais de uma década, Aryanne e Maria Clara, por todo apoio, abraços, discussões e escutas. Sempre me sinto feliz em saber que saímos lá do Cecy Cardoso para uma Universidade Federal, a gente conseguiu.

Aos meus amigos que conheci na faculdade, há poucos anos, mas que com toda certeza fizeram parte da minha trajetória de alguma forma. Agradeço não só aos que continuo tendo a amizade até hoje, mas a todos os que em algum momento eu considereei como pessoas importantes para mim, especialmente meus queridíssimos Ítalo e Tiago, com quem compartilhei muitos projetos, muitas matérias, muitas conversas e vivências.

Por fim, não poderia deixar de agradecer à minha orientadora, Profa. Dra. Mônica Brincalpe Campo, por cada ensinamento, auxílio e indicação, não só sobre o Trabalho de Conclusão de Curso, mas aqueles presentes em suas falas nos diferentes momentos que pude participar, particularmente nas aulas de História da América Colonial e Patrimônio e Memória. A minha coorientadora, Profa. Dra. Nara Rúbia de Carvalho Cunha, que esteve presente de múltiplas formas em minha formação ao longo de toda a graduação, acolhendo e possibilitando que minha criatividade fosse expandida. E, a banca, Profa. Dra. Ana Paula Spini e Profa. Ma. Lígia Gomes Perini, que além de aceitar gentilmente o meu convite, também estiveram presentes em minha construção como futuro historiador e professor de História.

*“Roubar não é um jogo.
Isso prejudica as pessoas.
Ainda mais se estiver disposto a roubar vidas.”
(Carmen Sandiego, 2019)*

RESUMO

O presente trabalho buscou analisar se o desenho animado *Carmen Sandiego* (2019) pode contribuir para o Ensino de História e na valorização de patrimônios histórico-culturais, a partir dos desdobramentos da trama animada que envolve roubos/furtos e devoluções de diferentes patrimônios. Foi possível constatar as possibilidades dentro das animações para com o aprendizado histórico que permeia também um conhecimento das noções de patrimônios histórico-culturais, os valores agregados a eles e quais as potencialidades em se trabalhar envolvendo os três temas centrais: o desenho animado (*Carmen Sandiego*), o Ensino de História e os patrimônios histórico-culturais.

Palavras-chave: Carmen Sandiego. Ensino de História. Patrimônio histórico-cultural.

ABSTRACT

This study sought to analyze whether the cartoon *Carmen Sandiego* (2019) can contribute to history teaching and the appreciation of historical and cultural heritage, based on the developments of the animated plot, which involves robberies/thefts and returns of various heritage sites. It was possible to identify the possibilities within animations for historical learning, which also permeates an understanding of the notions of historical and cultural heritage, the values added to them, and the potential of working involving the three central themes: the cartoon (*Carmen Sandiego*), history teaching, and historical and cultural heritage.

Keywords: Carmen Sandiego. History Teaching. Historical-Cultural Heritage.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem de uma das missões presentes no jogo eletrônico <i>Where in the World is Carmen Sandiego?</i> de 1985.....	16
Figura 2 - Documento da <i>Brøderbund Software</i> , jogo de tabuleiro e primeira versão do jogo eletrônico <i>Where in the World is Carmen Sandiego?</i>	17
Figura 3 - A personagem Carmen Sandiego de 1994 na animação <i>Where on Earth is Carmen Sandiego?</i> da FOX/DIC Productions LP.....	19
Figura 4 - A personagem Carmen Sandiego de 2019 na animação <i>Carmen Sandiego</i> da Netflix.....	19
Figura 5 - Frase de Carmen Sandiego sobre o ato de roubar no episódio <i>Quem é Carmen Sandiego - Parte 2</i>	24
Figura 6 - Declaração de um dos objetivos da V.I.L.E. pela Treinadora Brunt no episódio <i>Quem é Carmen Sandiego - Parte 1</i>	26
Tabela 1 - Informações sobre os patrimônios nos episódios de <i>Carmen Sandiego</i> (2019).....	28
Figura 7 - Conversa entre Carmen Sandiego e um arqueólogo no episódio <i>Quem é Carmen Sandiego - Parte 2</i>	29
Figura 8 - Conversa entre Carmen Sandiego e a arqueóloga Dra. Pilar Marquez no episódio <i>Missão Peixe Recheado</i>	31
Figura 9 - Carmen Sandiego fala sobre seus furtos e doações no episódio <i>Missão Gato da Sorte</i>	32

SUMÁRIO

Introdução.....	10
Onde no mundo está Carmen Sandiego: a construção e desenvolvimento do desenho animado de 2019.....	15
Do real ao fictício: o roubo/furto de patrimônios histórico-culturais materiais.....	23
Carmen Sandiego no Ensino de História e na valorização do patrimônio.....	28
Considerações Finais.....	34
Referências.....	35

Introdução

O primeiro registro de um desenho animado¹ é francês e data do século XX, em 1908 com a animação *Fantasmagorie* de Émile Cohl, exibida no *Théâtre du Gymnase Marie-Bell*, na cidade de Paris, o desenho era “um curta de pouco mais de um minuto, mas que já apresentava as principais características do que viria a ser o desenho animado: traços simples e caricaturizados e humor *nonsense*” (Kohatsu; Molina; Ferreira, 2013, p. 3386). Essa origem e difusão dos desenhos animados são quase que conjunta às origens do cinema, compartilhando inovações em maquinários, referências, públicos e inclusive, produzindo o chamado cinema de animação, que une ambos os produtos. Embora, na animação “a possibilidade de operar com recursos específicos de linguagem, e especialmente de não ficar adstrita ao corte (ruptura do plano cinematográfico) como elemento sintático necessário” (Menezes, 2005, p. 14), diferenciando, por exemplo, uma filmagem corrida do cinema tradicional, do estilo quadro a quadro das animações e, por conseguinte, dos desenhos animados.

Atualmente, as animações antes feitas à mão, com os avanços tecnológicos passaram a ser produzidas, costumeiramente, de forma digital, mas não perderam suas características de produto comercial e o potencial cultural extenso dentro dos grupos pelos quais são consumidas, produzindo ideias, aprendizados, críticas, reflexões e debates em diferentes temas históricos (Neto, 2012; Neto, 2016; Oliveira, 2016; Paulo, 2019; Lima, 2021; Paulo, 2025).

Entretanto, apesar das potencialidades dos desenhos animados como fonte e/ou objeto de pesquisa, para Lima (2021) os desenhos animados, mesmo sendo amplamente fabricados sob as mais diversas temáticas e temporalidades, “ainda são pouco utilizados no ambiente escolar e como documento de investigação histórica, sendo comum encontrar trabalhos das áreas de artes e psicologia sobre a temática, ao passo que se observa a escassez de estudos da área de história” (p. 4), diferente das obras cinematográficas e do cinema em si, que conseguiram ocupar um espaço consolidado como fonte no campo da História e da Historiografia.

¹ O ato de animar é considerado uma técnica antiga, que busca transparecer movimentação com determinados enquadramentos que dão a sensação de movimento. Os desenhos animados são formados, enquanto estes são o conjunto de diversos desenhos estáticos, digitais ou manuais, que se unem para formar o movimento que vemos, técnica conhecida como *frame by frame* e animação tradicional. Na atualidade, ao invés dos desenhos feitos em produtos de celulose, os desenhos muitas vezes são produzidos por meio de aparelhos eletrônicos, como: computadores, notebooks e tablets que utilizam programas específicos para criar a animação. Os desenhos animados são compostos por conjuntos de elementos 2D, 3D e/ou mesmo realistas para construir sua estrutura narrativa (Menezes, 2005; Kohatsu; Molina; Ferreira, 2013).

Visão reforçada por Neto (2012), que há 9 anos já passava dificuldades para encontrar referências bibliográficas em torno das relações entre desenhos animados, História e Ensino de História. O autor precisou adaptar suas escolhas de referenciais teórico-metodológicos aos que trabalhassem a questão do audiovisual no geral, especialmente no cinema, para buscar formas de unir a animação desenhada à historiografia. Também compartilhamos essa visão, dadas as dificuldades para encontrar trabalhos acadêmicos, ainda em 2025, no campo da História e Ensino de História, feito por historiadores, que trabalhassem a questão do desenho animado e suas possibilidades de utilização.

Dentre os trabalhos encontrados, Alexia Pádua Franco (2010) escreve que desenhos animados, particularmente os infantis, podem ser uma das formas para se trabalhar a consciência história, a noção de tempo histórico e outros temas do conteúdo de História, pois esses produtos estão presentes no cotidiano das crianças e “precisam ser levados para a sala de aula não apenas para torná-la ‘mais interessante’ ou para ilustrar uma informação, mas para discutir suas representações e confrontá-las com outras.” (Franco, 2010, p. 320). Os desenhos animados se tornam passíveis de investigação, justamente por estarem tão presentes nas rotinas como uma forma de lazer descontraída, mas que pode trazer modulações de (re)conhecimentos.

Já mencionado aqui, o historiador Neto (2016) retorna a discussão envolvendo desenhos animados em sua dissertação de mestrado em História, intitulada: *O Terrorismo e o Temor Nuclear em Desenhos Animados Estadunidenses (2001-2007)*. Um dos pontos chamativos dentro de seu trabalho está justamente na crítica rápida que realizada ainda no primeiro capítulo em torno de ser “recorrente nos trabalhos que utilizam fontes midiáticas, ou vulgarmente falando “fontes marginais” a utilização retórica clássica, recorrendo aos *Annales* como grandes precursores” (Neto, 2016, p. 50), porém argumenta que “não é preciso mais defender a animação quanto fonte ou quanto uma fonte confiável” (Neto, 2016, p. 50), por utilizar mídias já ser um fator consolidado, não tendo coerência excluir os desenhos animados das possibilidades de dialogar com a História, desde que feita de modo crítico e científico. Reforçando sua ideia de 2012, com a conclusão de que suas escolhas por desenhos animados se dão ao fato de que “em história, pouco (comparado a outras áreas) se fala em mídia, muito menos em mídias voltadas para crianças, menos ainda em mídias voltadas para crianças produzidas no século XXI” (p. 264).

Oliveira (2016) utilizou desenhos animados produzidos pela empresa *The Walt Disney Company* durante o período da Segunda Guerra Mundial para trabalhar o Ensino de História. Percebendo que alguns alunos “conseguiram enxergar os desenhos como fonte histórica, com

um propósito em sua produção, que estavam sendo feitos para fazer propaganda dos Estados Unidos, exaltando sua nação” (Oliveira, 2016, p. 117), isto é, o desenho animado não foi visto apenas como um produto comercial e cultural detentor da verdade, mas passível de ser questionamento, interrogado e analisado devidamente como objeto historiográfico.

Em seu mestrado (2019) e doutorado (2025), ambos na área de História, Inajara Barbosa Paulo, assim como os autores acima, reforça mais uma vez que os desenhos animados - diferente do cinema e de outros produtos das mídias audiovisuais - ainda são escassos dentro dos trabalhos acadêmicos ainda que constantemente estão se inspirando em situações da historicidade para construir suas narrativas. Assim, como Oliveira (2016), Paulo também trabalhou desenhos animados do período da Segunda Guerra Mundial em seu mestrado, porém de outra grande indústria do audiovisual, a *Warner Bros. Entertainment*, pontuando no doutorado que sua escolha foi motivada porque mesmo com a falta de referenciais específicos de desenhos animados, “o estúdio do Mickey Mouse [*The Walt Disney Company*] permanece sendo o objeto mais visitado pelos interessados em expandir tal área de estudo” (Paulo, 2025, p. 19). Assim, é necessário expandir os escopos para outras indústrias do entretenimento que estão modificando o consumo de desenhos animados no contemporâneo, como as empresas de *streaming* privado: *Netflix*, *Amazon Prime*, *Crunchyroll*, entre diversas outras.

No mais, guinando para outro ponto de debate, é certo que as sociedades estão em constante transformação, inclusive de seus próprios valores individuais e coletivos, levando a alteração de seus significados e significantes que recaia sobre a forma como elencamos algo com graus de importância ou irrelevância para nós mesmos e para o outro, criando e destruindo identidades (Gonçalves, 2015). E, essas mudanças similarmente ocorrem num aspecto específico, mas que determina um grau de interesse ou desinteresse revelador dos parâmetros de uma comunidade: a definição do que é o seu patrimônio.

A palavra patrimônio pode ter amplos significados em diferentes campos: economia, direito, arquitetura, entre outros, embora seja interessante perceber como o significado básico de uma “transferência” - social, cultural, econômica, histórica - entre pessoas, pareça estar entremeado nas múltiplas possibilidades de definição (Bembe, 2014), por isso destaca-se aqui sua especificidade na área da História. O patrimônio pode indicar diferentes escolhas, tais como uma memória a ser protegida ou esquecida, uma identidade que quer ser conhecida ou desconhecida, o desejo de manutenção ou fragmentação do *status quo*, a necessidade de construção ou destruição, um repasse de ganhos ou dívidas, um indicativo das resistências ou desistências e, inclusive, um meio de se analisar essas transformações de historicidade.

Na atualidade, os patrimônios podem ser classificados em materiais (prédios, monumentos, pinturas, quadros, esculturas, roupas, acessórios, etc.)² e/ou imateriais (manifestações, ritos, danças, receitas, cânticos, idiomas, gestos, etc.)³, compostos por uma diversidade e pluralidade de possibilidades - que inclusive podem se entrelaçar - já que sendo móveis, imóveis, materializados fisicamente ou não, perpassam pelo conjunto de valores individuais e coletivos que estão se modificando ou se mantendo ao longo da História (Lacerda *et al.*, 2015). Essa visão já foi restrita ao só considerar o chamado patrimônio material como o único patrimônio a ser valorizado, não reconhecendo aquilo que ultrapassa as barreiras da existência física e material da mesma forma que os chamados tradicionalmente de “pedra e cal”. Pensando na contemporaneidade brasileira, o termo oficial é patrimônio cultural⁴ e está descrito em nossa Constituição Federal (1988), que também trouxe a ampliação da noção do que é patrimônio:

Art. 216. Constituem **patrimônio cultural brasileiro** os bens de **natureza material e imaterial**, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de **referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos** formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I - as formas de expressão;

II - os modos de criar, fazer e viver;

III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

V - os conjuntos urbanos e sítios de **valor histórico**, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico (Brasil, 1988, grifo nosso).

Destacamos que para além do conceito de patrimônio, há o conceito de patrimônios não consagrados, ou seja, aqueles que não foram reconhecidos oficialmente como patrimônios, mas desempenham praticamente as mesmas funções, sendo, portanto, incluídos dentro da nossa análise adjuntos aos patrimônios que iremos nos referir, por entender que “o processo de patrimonialização é uma prática, aliás, mutável no tempo e em conformidade com os valores de cada época” (Lacerda *et al.*, 2015, p. 29). Assim, conforme consta na Constituição, é possível (re)conhecer diferentes patrimônios culturais dentro das comunidades nacionais. Há

² Para conhecer mais informações sobre o patrimônio material brasileiro, acesse o site: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/276>.

³ Para conhecer mais informações sobre o patrimônio imaterial brasileiro, acesse o site: <https://www.gov.br/iphan/pt-br/patrimonio-cultural/patrimonio-imaterial>.

⁴ Pensando que “a perspectiva histórica é inevitável nos estudos acerca do patrimônio cultural, sejam eles relativos a inventários, a formas de atribuição de valor de patrimônio ou a sua gestão” (Chuva; Nogueira, 2012, p. 13), como demonstra a definição oficial em unir perspectivas, utilizaremos predominantemente o termo “patrimônio histórico-cultural” para nos referirmos às questões do patrimônio ao longo do texto.

aqueles patrimônios lembrados mundialmente, tal qual o Cristo Redentor no Rio de Janeiro⁵ - um patrimônio material - ou mesmo os que só são reconhecidos em localidades específicas, por exemplo, a Festa em Louvor à Nossa Senhora do Rosário e São Benedito - um patrimônio imaterial -, que apresentam a manifestação cultural da Congada em Uberlândia⁶. Dois exemplos que demonstram o quão diverso o patrimônio histórico-cultural pode ser e o quão plural ele pode atuar na memória, identidade e reflexão do que pretendemos reconhecer como parte importante de nossas comunidades.

No entanto, ambos lidam com ações diversas que tendem a extinguir suas possibilidades de serem democraticamente (re)conhecidos e (trans)formados. Para os materiais, destacamos o seu roubo/furto e para os imateriais seu apagamento e esquecimento, que lemos aqui como uma forma metafórica de se roubar ao destituir o outro das possibilidades de identidades, ações e memórias pertinentes aos patrimônios conforme a definição constitucional citada. Pois, embora não possa ser tomado diretamente, como com um patrimônio material, seus potenciais valores - históricos, culturais e sociais - são subtraídos. Porém, aqui focaremos apenas no que tange os patrimônios histórico-culturais materiais.

Contudo, “na luta contra um passado de esquecimento, contradições e discontinuidades, as sociedades pós-coloniais e pós-independência reivindicam outras formas de patrimonialização” (Brito; Britto; Santos, 2024, p. 147), sendo notório um movimento de reivindicações pela devolução de itens subtraídos aos países/instituições de origem e a valorização e conservação de componentes do patrimônio histórico-cultural material e imaterial seguindo uma lógica inversa à da exploração. É uma ação que pende pela decolonialidade ao subverter a lógica do domínio, devolvendo o que foi roubado ao seu local - ou minimamente do espaço geográfico/território - do qual foi usurpado e ações que inibam o apagamento e/ou esquecimento das práticas, ritos, manifestações, entre muitas outras (Brito; Britto; Santos, 2024). Dentro dessa dinâmica, no que tange o campo do patrimônio material, ocorre o que é denominado repatriação, ou seja, o ato de se tornar novamente parte oficial - e principal - da sua nação de origem⁷, independente de qual seja, evocando identidades,

⁵ Tombada como Patrimônio Cultural de Natureza Material em 30 de setembro de 2008 pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN).

⁶ O decreto municipal nº 11.321, de 29 de agosto de 2008 registrou a manifestação no Livro de Registro das Celebrações da cidade de Uberlândia como um bem cultural de Natureza Imaterial. Embora de ordem municipal, através desse registro e da luta subsequente de diferentes grupos para uma ampliação da visibilidade do movimento congadeiro, em 17 de junho de 2025 a Congada se tornou Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil.

⁷ Ainda que o presente trabalho não se proponha a discutir os caminhos perpassados pelo processo de repatriação, é necessário evidenciar que há uma gama de problemáticas em torno das maneiras pelas quais é feita e para quem dentro da nação o patrimônio é devolvido. Como ocorreu com o recente Manto Tupinambá, também chamado de *Assojaba Tupinambá*, que se encontrava na posse do *Nationalmuseum*, o Museu Nacional da

significados e memórias que estão inseridas dentro dessa lógica dos deslocamentos físicos e simbólicos.

Essa mudança nos paradigmas das sociedades pode contribuir para o Ensino de História e a valorização do patrimônio histórico-cultural e são observadas até mesmo no âmbito ficcional dos produtos audiovisuais, como pretendemos investigar na animação *Carmen Sandiego* (2019), analisando se um desenho animado pode ser uma forma de agregar novos aspectos a esses dois pontos, a Educação e o Patrimônio por meio das discussões sobre furto/roubo. Pretendemos, assim, contribuir para os diferentes campos que permeiam a História através de suas interligações que já são plenamente consolidadas.

Dessa maneira, nosso texto será organizado em três frentes. Na primeira parte, será explicitada as características da animação *Carmen Sandiego*, seu surgimento, a justificativa de utilização, a personagem principal e as tramas que a série possui dentro de sua narrativa envolvendo os roubos/furtos de patrimônios histórico-culturais. Já a segunda parte, pretende ser uma discussão e análise teórico-metodológica com a fundamentação necessária para investigação das questões do roubo/furto em diferentes instituições, locais públicos e outros espaços em que há a existência dos considerados patrimônios materiais. A terceira parte ficará a par de analisar a utilização de desenhos animados, no caso *Carmen Sandiego*, no Ensino de História e na valorização patrimonial de acordo com as discussões apresentadas nas duas partes anteriores. A animação atuará como meio problematizador interdisciplinar, inserida de diferentes formas em todas as etapas propostas.

Onde no mundo está Carmen Sandiego: a construção e desenvolvimento do desenho animado de 2019

O desenho animado *Carmen Sandiego* estreou sua primeira temporada em 18 de janeiro de 2019 na plataforma privada de *streaming* Netflix. Após seu lançamento, ganhou mais três temporadas até ser oficialmente encerrada em 2021, somando no total, trinta e dois episódios com duração média de 24 minutos cada, ou seja, mais de 12 horas e 48 minutos de conteúdo assistível. Embora com o selo e divulgação de original da referida plataforma, *Carmen Sandiego* na realidade é derivada de uma extensa franquia que surgiu a partir dos jogos eletrônicos educacionais, “*Where in the World is Carmen Sandiego?*” (1985). Produto

Dinamarca e foi devolvido ao Brasil após mais de 300 anos em solo europeu. Porém, foi entregue para ser exposto no Museu Nacional, no Rio de Janeiro, ao invés de retornar ao povo tupinambá, que o tinha como referência cultural, e de quem foi subtraído há séculos.

desenvolvido e comercializado pela já inexistente empresa americana Brøderbund Software (1980-1999), como “fruto do trabalho de Gene Portwood e Lauren Elliot, que criaram juntos um jogo dinâmico no qual o mesmo estimula o aprendizado da história e geografia” (Marques; Chagas, 2008, p. 7). O *game* se tornou um clássico dos anos 80 e 90 dentro do que se propunha a ser: uma mistura de investigação, aventuras e aprendizados educativos sobre países de todo o globo, incluindo uma investigação em busca de Carmen Sandiego na cidade do Rio de Janeiro, Brasil. (Figura 1).

Figura 1 - Imagem de uma das missões presentes no jogo eletrônico *Where in the World is Carmen Sandiego?* de 1985



Fonte: Site da Folha de São Paulo⁸.

Com o sucesso do jogo lançado em 1985, mais de vinte jogos foram desenvolvidos embora a empresa Brøderbund Software tenha sido a majoritária em apenas 12⁹ versões/spin-offs dos games da franquia, além de ter comercializado a propriedade intelectual e seus direitos em jogos de tabuleiro diversos, mais de 20 obras literárias, dois games shows infantis, o *Where in the World is Carmen Sandiego?* (1991) e o *Where in Time is Carmen Sandiego?* (1996). De acordo com Dias e Cabral (2020, p. 94), “o programa também visava combater os resultados alarmantes de uma pesquisa do *National Geographic*, que revelou que 1 em 4 estadunidenses não saberiam apontar a localização da União Soviética ou do Oceano

⁸ Disponível em: <https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/4701-brasil-nos-games>.

⁹ Dentre os 10 jogos, estão: *Where in the U.S.A. Is Carmen Sandiego?* (1986), *Where in Europe Is Carmen Sandiego?* (1988), *Where in North Dakota Is Carmen Sandiego?* (1989), *Where in Time Is Carmen Sandiego?* (1989), *Carmen Sandiego in Japan* (1989), *Where in America's Past Is Carmen Sandiego?* (1991), *Where in Space Is Carmen Sandiego?* (1993), *Carmen Sandiego: Junior Detective* (1995), *Where in the World Is Carmen Sandiego?* (1996), *Where in the U.S.A. Is Carmen Sandiego?* (1996), *Carmen Sandiego's Great Chase Through Time* (1997), *Carmen Sandiego Word Detective* (1997) e *Carmen Sandiego Math Detective* (1998).

Pacífico”, ou seja, demonstrando um problema da Educação estadunidense na falta de conhecimentos gerais de elementos da História e Geografia internacional. No mais, também surge outro produto para a mídia audiovisual, o desenho animado *Where on Earth Is Carmen Sandiego?* (1994)¹⁰. A franquia ganhou tal fama que foi uma das escolhidas para ter alguns de seus produtos expostos (Figura 2) e figurar em 2021 um lugar no *World Video Game Hall of Fame* presente no museu histórico *The Strong National Museum of Play*, na cidade de Nova York, Estados Unidos.

Figura 2 - Documento da Brøderbund Software, jogo de tabuleiro e primeira versão do jogo eletrônico *Where in the World is Carmen Sandiego?*



Fonte: Site do The Strong National Museum of Play¹¹.

A premissa dos jogos e do desenho animado antes da série de 2019, era de se agir como um detetive da A.C.M.E. (*Agency to Classify and Monitor Evildoers*/Agência para Classificar e Monitorar Malfeitores em tradução livre) para encontrar artefatos histórico-culturais roubados e espelhados por todo o mundo pela vilã Carmen Sandiego, a líder da V.I.L.E. (*Villains' International League of Evil*/Liga Internacional dos Vilões do Mal em tradução livre). Mas, para conseguir recuperar os objetos era “preciso responder algumas perguntas relacionadas à história e geografia. Nesse processo, além do jogador aprender sobre as referentes disciplinas, o mesmo toma conhecimento das características de muitos países do mundo” (Marques; Chagas, 2008, p. 7). Os jogos foram - e ainda são - utilizados em diferentes pesquisas acadêmicas para tratar, por exemplo, o conceito de gamificação e sua utilização, isto é, a utilização de elementos de jogos em outras áreas com o intuito de fomentá-las. A título de demonstração, dentre as inúmeras referências nacionais e

¹⁰ O programa traduzido como “*Em que lugar da Terra está Carmen Sandiego?*” chegou a ser exibido no Brasil entre 1996 e 2003, a princípio pela TV Globo e posteriormente pelo Sistema Brasileiro de Televisão (SBT).

¹¹ Disponível em: <https://www.museumofplay.org/games/where-in-the-world-is-carmen-sandiego/>.

internacionais existentes, menciono algumas produzidas por brasileiros: gamificação na área da Comunicação (Barboza, 2024), gamificação no ensino de História (Freitas; Leite, 2023; Molina, 2013; Marques; Chagas, 2008), gamificação na área de Engenharia de Software (Rodrigues *et. al*, 2024), gamificação no ensino de Geografia (Ferreira; Nascimento; Pitta, 2020), reforçando a utilização do conteúdo apresentado na ampla franquia *Carmen Sandiego* para fins de estudos na área educacional e/ou outras que possam ser contempladas.

Atualmente, o desenho animado ganhou um novo significado ao se tornar uma série da Netflix, com um site¹² oficial que contempla os novos rumos da personagem homônima. E, embora seu conteúdo esteja disponibilizado apenas em inglês, a plataforma apresenta páginas dedicadas a ampla divulgação da nova série com trailers das 4 temporadas, produtos comerciais - camisetas, roupas para *cosplay* e bonecos do estilo *action figure* -, indicações de recursos e atividades educativas e a promoção de um novo jogo virtual da personagem, lançado em 2025. O nome clássico da extensa franquia de jogos e programas de televisão, “*Where in the world is Carmen Sandiego?*”, foi escolhido para configurar a única frase cantada em diferentes entonações na música tema/abertura¹³ do desenho animado de 2019.

Uma frase simples, mas que resume a obra de jogos, filmes e desenhos, dado que independe do meio escolhido para sua difusão, os jogadores/espectadores são levados a conhecer - embora de uma forma não tão aprofundada visto a imensidão cultural, histórica, geográfica, etc. das nações elencadas - cidades dos 5 continentes: África, América, Ásia, Europa e Oceania. Além disso, a animação mais recente também se tornou uma fonte de análise para trabalhos acadêmicos de diferentes vertentes, passando por áreas como: Comunicação (Thomé; Costa, 2023; Pacetti, 2022; Dias; Cabral, 2020) e ensino de Geografia (Berrocal; Bayón, 2017), o que já demonstra seu possível potencial como objeto de estudo e de ferramenta pedagógica.

A mudança dos elementos construídos até então deram origem a uma nova Carmen Sandiego no desenho animado de mesmo nome derivado da franquia em 2019. Nessa nova animação, temos uma narrativa que:

sintetiza sua **nova estética cartunesca** e sua **mudança de comportamento**, sofrendo, assim, alterações extremamente simbólicas e afetuosas. A personagem **não é mais a vilã que rouba os artefatos dos lugares turísticos em benefício próprio**, mas sim aquela que impede que outros o façam, **devolvendo todo o dinheiro para**

¹² Disponível em: <https://www.carmensandiego.com/>.

¹³ A música tema pode ser encontrada na íntegra através da conta Netflix After School no Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=ILTWNFH4F5g>). Ela foi postada na plataforma como forma de divulgação da série animada em 11 de janeiro de 2019 e se encontra com mais de 3 milhões de visualizações.

instituições museológicas ou instituições de caridade. Carmen Sandiego agora é a heroína da história (Pacetti, 2022, p. 194, grifo nosso).

Conforme tais apontamentos, sob fins de análise, iremos comparar a versão da personagem Carmen Sandiego de 1994 (Figura 3) - escolhida dentre os múltiplos produtos da franquia por se tratar também de um desenho animado em 2D com várias temporadas, aspectos em que se assemelha a versão mais recente - com a versão de 2019 (Figura 4). A delimitação será às características das personagens apresentadas na primeira temporada de cada uma de suas respectivas animações.

Figura 3 - A personagem Carmen Sandiego de 1994 na animação *Where on Earth is Carmen Sandiego?* da FOX/DIC Productions LP



Fonte: Pluto TV¹⁴.

Figura 4 - A personagem Carmen Sandiego de 2019 na animação *Carmen Sandiego* da Netflix



Fonte: Netflix¹⁵.

Dessa vez, a personagem vem numa versão heróica, que subverte a antiga personagem Carmen Sandiego que se propunha a ser vilã, para dar origem a uma “Robin Hood” do

¹⁴ Disponível em: <https://pluto.tv/br/on-demand/series/66462527af79c700130beb69>.

¹⁵ Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80167821>.

patrimônio histórico-cultural. Isto é, enquanto a Sandiego (1994) rouba ou furta patrimônios espalhados por todo o mundo, a Carmen (2019) devolve o que é roubado/furtado para o local ao qual ele foi furtado/roubado. Além disso, é importante destacar outra mudança relevante na história da personagem, pois além da transição de vilã para heroína, também houve a alteração de antagonista para protagonista. Na série *Where on Earth is Carmen Sandiego?* (1994) a personagem era o elemento da narrativa que dificultava as ações dos protagonistas sendo líder da V.I.L.E. e vilã principal em contraponto aos detetives da A.C.M.E., os irmãos Zack e Ivy, que investigam seus crimes e recuperam os patrimônios roubados/furtados. Já a personagem de 2019, é a protagonista principal, fato esse evidenciado pelo próprio nome do desenho, *Carmen Sandiego*. Seus antagonistas - ligados à instituição V.I.L.E. - são diversos e diversificados entre os episódios e os irmãos Zack e Ivy são ressignificados na nova versão, atuando como parceiros diretos de Carmen na disputa pela devolução dos patrimônios histórico-culturais subtraídos.

O desenho “segue uma tendência recente de apelo à nostalgia [...] no entanto, são necessárias algumas alterações ao material original, adequando-o à contemporaneidade” (Dias; Cabral, 2020, p. 94). A nova Sandiego tem seu *background* formado, contando sua história de fundo a nós, o público espectador, para que possamos nos identificar com as características (re)afirmadas e assistir ao máximo possível, fixados à tela, como se pretende fazer numa plataforma de *streaming*. Mesmo com similaridades, a mudança de personalidade de mal para bem e de protagonista para antagonista são duas das características essenciais, pois todo o enredo de seus respectivos desenhos é baseado no arquétipo que reproduzem e no papel narrativo posto. Entrando em consenso com que é defendido por Dias e Cabral (2020) e Pacetti (2022), para as novas escolhas funcionarem como um produto educacional seria necessário uma mudança dentro das suas motivações (roubar/furta de quem rouba/furta e devolver). Ambas apresentam astúcia, sagacidade e esperteza em lidar com as situações em que se encontram, mas há “um processo de ressignificação de toda a narrativa e não uma continuidade ou a apresentação de uma mesma história com nova roupagem” (Dias; Cabral, 2020, p. 95), fazendo com que sejam adequadas ao mercado audiovisual, cada qual ao seu tempo dentro das diferenças existentes nos 25 anos entre suas comercializações.

Conforme se faz possível notar nas imagens acima, a grande referência à personagem original - a que surge dos jogos educacionais da franquia e suas subsequências - se mantém em ambas as produções: o sobretudo em uma tonalidade de vermelho bem chamativa. A Carmen de 2019, além de apresentar os traços de uma jovem adulta, “a fim de facilitar sua identificação com o público” (Dias; Cabral, 2020, p. 99), tendo cerca de 20 anos na animação.

Seus cabelos são castanho-avermelhado, olhos pretos, pele parda e os detalhes de suas roupas são pretos, seus traçados pretendem serem os de uma mulher latino-americano¹⁶. Já a Sandiego de 1994, é uma mulher com aspecto mais adulto e maduro, de cabelos pretos, pele branca, olho azul e adorno dourados, uma aparência que “chama muita atenção, pela sua aparição inesperada nos lugares simulando a imagem de algo inatingível” (Pacetti, 2022, p. 194), uma ladra esperta e que não pode ser capturada facilmente.

Pacetti (2022) diz que ela ainda apresenta características da “representação do estereótipo visual feminino: o apontamento é sobre seu rosto maquiado, o batom vermelho, cílios pintados, o cabelo totalmente grande e chamativo” (p. 204), que interligam a participação nas cenas de aventuras, ações e dinâmicas energéticas ao ideal social padrão de continuarem “impecáveis” e “femininas”. Porém, Dias e Cabral (2020), contrapõe essa visão ao concluir que *Carmen Sandiego* traz uma persona que:

foi feita com o intuito de entreter e conectar-se com um público que discute com mais ardor o **papel da mulher na sociedade moderno-contemporânea**. [...] imbuída de **novas significações e sentidos**. Dentre eles, percebe-se a ênfase ao “**empoderamento**” feminino, [...] que acompanha uma backstory, ambições, metas e sonhos próprios ao invés de uma lógica de games; e (ii) **transformação de Carmen Sandiego em uma heroína a la Robin Hood**, apropriando-se de um mito masculino e subvertendo-o (p. 106, grifo nosso).

Assim, numa mistura de manutenções e adequações, a nova Carmen busca se encaixar a lógica do presente como uma personagem feminina forte, determinada e extremamente inteligente, mas que também traz constantemente o debate de uma ladra que faz o bem, roubando/furtando para devolvê-la aos locais dos quais foram usurpados e impossibilitados de serem (re)vistos como parte histórica, cultural e social de diferentes sociedades.

Além disso, é importante conhecer uma síntese de cada um dos episódios que compõem a trama narrativa da primeira temporada de *Carmen Sandiego* para que uma linha de raciocínio entre os roubos/furtos e devoluções seja traçada. No primeiro episódio “*Quem é Carmen Sandiego - Parte 1*” assistimos *flashbacks* da origem da protagonista, conhecida apenas como “Ovelha Negra”, uma órfã que é encontrada na Argentina e levada para a Academia V.I.L.E., a escola de ladrões localizada secretamente nas Ilhas Canárias. Destaca que a personagem cresceu repleta de referências culturais diferentes, ela acaba ingressando na escola para ser treinada como uma futura ladra de elite, pensando nos roubos apenas como jogos e brincadeiras. Porém, após o fim do ano letivo, ela é reprovada, mesmo tendo sido uma

¹⁶ Embora a 2ª temporada de *Carmen Sandiego* (2019) não esteja sendo analisada, é revelado nela que a personagem principal nasceu na Argentina, na América do Sul, sendo, portanto, uma mulher latino-americana.

das melhores alunas da turma, decidindo provar que está pronta, ela se infiltra no roubo que os aprovados precisam concluir. Na sequência, "*Quem é Carmen Sandiego - Parte 2*", vemos que os aprovados são selecionados para roubar o Olho de Vishnu¹⁷, encontrado numa escavação arqueológica em Casablanca, no Marrocos. Infiltrada, Carmen acaba conhecendo o chefe do local, que explica que achados históricos pertencem a todos e por isso não deveriam ser roubados. "Ovelha Negra" impede que o chefe seja morto e acaba mudando radicalmente sua percepção sobre a V.I.L.E. e seus objetivos criminosos. Ela foge da academia, levando um arquivo digital com diversas informações sobre a organização criminosa. Na fuga ela adota o icônico nome de Carmen Sandiego, seus trajes vermelhos e jura roubar/furtar apenas para devolver os bens aos locais dos quais foram usurpados.

Já no terceiro episódio, "*Missão Arroz Grudento*", Carmen, agora com a ajuda do seu parceiro Player, o hacker chapéu-branco¹⁸, e os irmãos Zack e Ivy, viajam para Java, na Indonésia, no intuito de impedir que a V.I.L.E. cause uma crise de fome no país com uma arma biológica que destrói campos/sementes de arroz¹⁹. No episódio 4, "*Missão Peixe Recheado*", a equipe viaja para Quito, no Equador, em busca de um raro dobrão²⁰ num naufrágio que está na mira da V.I.L.E. por ser um item único. No episódio, há momentos de interação entre o grupo e a arqueóloga Dra. Pilar Marquez, a cientista, além de explicar a história do objeto, reafirma sua importância não pelo valor financeiro, mas pela importância cultural que detém.

No quinto episódio, "*Missão Duque de Vermeer*", a trama se desenrola em Amsterdã, nos Países Baixos, onde a V.I.L.E. planeja roubar e substituir uma coleção inteira de obras de arte do pintor holandês Johannes Vermeer por falsificações, com o objetivo de vender os originais em um leilão para seletos colecionadores. Vemos Carmen elaborar um plano para interceptar a venda e recuperar todos os quadros, que no final retornam às instituições das quais foram subtraídos. O episódio 6, "*Missão Ópera no Outback*", se passa na Austrália,

¹⁷ É uma pedra preciosa ficcional em formato esferoide e tons de azul claro.

¹⁸ O hacker "chapéu-branco" é um especialista em cibersegurança que, ao contrário do hacker comum, invade os sistemas digitais apenas para descobrir e relatar falhas na segurança para que elas possam ser corrigidas.

¹⁹ Dentre os 5 primeiros episódios, o terceiro e o quinto são os únicos a ter patrimônios reais representados na animação. No terceiro, que trata dos campos/sementes de arroz, é possível traçar um panorama entre eles e o *Jatiluwhi*, o maior campo de arroz da Indonésia, considerado Patrimônio Mundial da UNESCO desde 2012. Já no quinto episódio, há algumas das pinturas de Johannes Vermeer (1632-1675). No episódio, identificamos as seguintes obras: *De Melkmeid* (c. 1657), *Dame en twee heren* (c. 1659), *Brieflezende vrouw* (c. 1663), *Meisje met de parel* (c. 1665), *Vrouw met weegschaal* (c. 1665), *De astronoom* (c. 1668), *Girl with a Red Hat* (c. 1669) e *The Lacemaker* (c. 1669).

²⁰ A moeda abordada no episódio é inspirada no mesmo dobrão mencionado no livro *Moby Dick* de 1851, escrito por Herman Melville. De acordo com Martins e Farina (2011, p. 37), a moeda era "de ouro do Equador, mais especificamente de Quito, pregada ritualisticamente por Ahab no mastro do navio Pequod e prometido ao marinheiro que primeiro avistasse a grande baleia branca."

precisamente na região desértica conhecida como Outback. A V.I.L.E. usa um evento de ópera para hipnotizar a chefe de estação espacial da HelioGem, Dra. Jeanine Dennam, no intuito de sabotar o lançamento de um foguete espacial para obter a licença de uso da estação. Carmen e o grupo precisam evitar o lançamento porque seus fragmentos poderiam cair no monólito Uluru, uma região considerada sagrada para os povos indígenas australianos. Já no sétimo episódio, "*Missão Cata Papel*", uma exposição em Mumbai, na Índia, vai exibir as cópias originais do importante documento britânico, a Magna Carta de 1215²¹. A V.I.L.E. pretende roubar os papéis históricos para demonstrar que o “mal pode triunfar sobre a lei e ordem”. Em uma perseguição eletrizante de trem, acompanhamos Carmen recuperando os documentos furtados e os entrega para Julia Argent, parceira do detetive Chase Devineaux, ambos investigadores da A.C.M.E. que procuravam pela própria Sandiego.

Na penúltima trama, o episódio 8: "*Missão Gato da Sorte*" Sandiego está em São Francisco, nos Estados Unidos participando de um leilão para a Fundação das Crianças. O episódio mais uma vez reforça que ela usa o dinheiro roubado/furtado da V.I.L.E. em suas missões para comprar e doar à diferentes instituições beneficentes. Durante o leilão, somos apresentados ao próximo objeto furtado pelos antagonistas, o selo Um Centavo Preto Sobre Magenta²², Carmen recupera o objeto após um embate na Ponte Golden Gate. O nono e último episódio da 1ª temporada, "*Missão Conexão Francesa*", é uma construção narrativa e gancho para a próxima temporada do desenho animado. O episódio revela uma reviravolta entre Shadowsan, um dos ex-professores de Carmen, que não só traiu V.I.L.E., como também tem uma conexão mais profunda e obscura com o passado dela.

Do real ao fictício: o roubo/furto de patrimônios histórico-culturais materiais

Embora o ato de roubar/furtar patrimônios histórico-culturais materiais se mantenha em pleno movimento no contemporâneo, ele não é recente. É uma característica que está muito ligada às ações imperialistas e expansionistas que já praticavam o roubo em invasões, guerras e conflitos diversos para demonstrar sua posição de poder, relevância e soberania perante

²¹ No ano de 2018, houve uma tentativa de roubo a uma das quatro cópias originais da Magna Carta de 1215 que está exposta dentro da Catedral de Salisbury, na Inglaterra. Você pode ler mais sobre em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2018/10/homem-e-preso-apos-tentar-roubar-documento-rarissimo-de-1215-em-catedral.html>.

²² Conhecido como *British Guiana 1c magenta*, o único exemplar do verdadeiro selo foi leiloado por US\$ 9,5 milhões em 2014 para um comprador anônimo. Para saber mais você pode ler a notícia virtual: <https://g1.globo.com/economia/negocios/noticia/2014/06/selo-de-1856-bate-recorde-ao-ser-leiloado-por-us-95-milhoes.html>.

outras nações, que tinham seus bens tomados à força. Conforme é explicitado por Neves e Sanjad (2021), dentro de diferentes recortes temporais:

O tráfico de bens culturais é uma prática que já se manifestava na Antiguidade, como o saque de bens com valor simbólico para determinado povo, a exemplo do que ocorreu com o Parthenon, em Atenas. Na Roma Antiga, o saque era uma prática considerada lícita em contexto de guerra, sendo costume o vencedor destruir propriedades de seus adversários, além de pilhar seus bens culturais. Mais tarde, durante as cruzadas da Idade Média, também foram comuns os saques aos bens culturais [...]. O mesmo ocorreu ao longo da história moderna e da contemporânea, sendo bem documentados os saques feitos em diversos lugares do mundo pelos impérios britânico e napoleônico, assim como pelos alemães do Terceiro Reich. (Neves; Sanjad, 2021, p. 80, grifo nosso).

Além da pilhagem, ainda há a glória em exibir os “ganhos de sangue” de suas vitórias antepassadas como troféus em museus, exposições ou outros espaços de memória que “ao mesmo tempo em que testemunham outros lugares e épocas, estas peças transformam-se em símbolos concretos da superioridade da cultura ocidental, das maravilhas do progresso, do poderio do Estado e da Nação” (Lara, 1991, p. 101). Itens que são trazidos aos milhares de um país ao outro para servirem como essa fonte de exibição da “superioridade” que alegam possuir e até mesmo do controle de narrativa que se procura construir sob o outro, demonstrando que não só se ganha o embate, como também se conquista os espólios que contam sua história. No segundo episódio de *Carmen Sandiego*, a personagem principal declara (Figura 5) seu descontentamento com os roubos/furtos que a antiga organização ao qual estava ligada - a V.I.L.E. - demonstrando que para além do objeto surrupiado, o descontentamento com crime do tráfico de patrimônios que prejudica as comunidades e suas populações.

Figura 5 - Frase de Carmen Sandiego sobre o ato de roubar no episódio *Quem é Carmen Sandiego - Parte 2*



Fonte: Netflix.

É curioso pensarmos que entrar, por exemplo, em um museu num determinado país e ver mais patrimônios histórico-culturais de outra nação em quantidades exacerbadas, até mesmo mais do que se veria nesta própria, essa visão remete à colonização e ao imperialismo, dado que esse espaço deveria ser educativo, de difusão e cuidado, subverte os valores que devia seguir expondo furtos/roubos (Brito; Britto; Santos, 2024). O outro, a quem esse objeto já pertenceu, é posto como incapaz de cuidar dele, inferiorizado e menosprezado, reforçando uma ação colonizadora e de demonstração de poder. Esse comércio ilícito de bens, movimenta entre US\$ 3 bilhões e US\$ 15 bilhões por ano no mundo, de acordo com a iniciativa financiada pela União Europeia “*NETwork and digital platform for cultural heritage enhancing and rebuilding*” (Queiroz, 2023)²³, sendo um crime extremamente lucrativo para quem o pratica

os furtos e roubos de objetos em espaços de preservação públicos e privados, saque de artefatos e obras de arte durante conflitos armados e ocupações militares, exportação e importação ilícita de artefatos e tráfico de bens culturais autênticos ou falsificados são considerados uma das principais atividades de comércio ilegal, comparáveis às vendas de drogas e armas (Queiroz, 2023).

Há constantes ações de menor/menor escalada de roubos/furtos dos patrimônios histórico-culturais, Horta (1996) aponta cinco características dessas ações no Brasil:

²³ A notícia completa, com suas fontes devidamente mencionadas, por ser lida na Revista Pesquisa FAPESP no link: <https://revistapesquisa.fapesp.br/brasil-avanca-no-combate-ao-trafico-de-bens-culturais/>.

- 1- O tráfico ilícito no Brasil ocorre notadamente **dentro das próprias fronteiras do país**, que como já dissemos, possui as dimensões de um continente. [...]. O controle torna-se mais difícil, no caso, por **não existirem alfandegárias rígidas e estritas**, como ocorre entre um país e os demais países.
- 2- A **demanda pela “mercantilização” dos bens culturais** é alimentada por agentes e clientes do próprio país [...].
- 3- Os antiquários, “marchands” e colecionadores respondem por uma grande parte do problema, sem excluir o roubo por amadores, que **objetivam unicamente o valor do material dos objetos em questão** [...].
- 4- A maior parte das ocorrências de pilhagem e roubo de bens culturais **ocorre nas igrejas de cidades históricas ou do interior do país** [...].
- 5- No campo da Arqueologia e da Etnografia, mais uma vez a **enorme vastidão do país e a ingenuidade dos indivíduos que compõem a população** local, indígena ou rural, faz com que sejam fáceis presas da ambição de falsos arqueólogos, pesquisadores ou “missionários” [...] (Horta, 1996, p. 40-41, grifo nosso).

Juridicamente, além das determinações e definições dos patrimônios materiais e imateriais posta na Constituição Federal de 88, temos diferentes decretos²⁴ que objetivam proteger os patrimônios, como nosso foco está no que tange o material, destacamos a mais antiga e que inclusive deu origem ao órgão que atualmente cuida dessa proteção, o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), que surge como Serviço de Proteção do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN) por meio do Decreto-Lei nº 25, de 30 de novembro de 1937.

Apesar da comercialização de patrimônios em si não ser considerada crime, já que pessoas jurídicas privadas podem deter os direitos sob o uso de um patrimônio histórico-cultural, esta tende a ser feita de modo fraudulento, criminoso e expropriando os objetos de seus locais, sem passar pelo crivo e determinações do IPHAN, “nos últimos trinta anos, o comércio ilícito de bens culturais se tornou um problema sério que transcende as fronteiras e cujo impacto vai muito além da perda do patrimônio cultural” (Conselho, 2023, p. 2). Como a autora afirma, há aqueles que participam desses crimes por reconhecerem o valor social e cultural, para além do financeiro, e aqueles que estão ali meramente para obter lucro com a transação dos patrimônios. Como a agência V.I.L.E. do desenho animado *Carmen Sandiego* (2019), que não percebe os patrimônios para além de possíveis ganhos monetários (Figura 6) e, se o percebe, busca privatizá-lo apenas para si.

²⁴ Decreto-Lei nº 25, de 30 de novembro de 1937; Decreto nº 44.841, de 11 de novembro de 1958; Lei nº 3.924, de 26 de julho de 1961; Lei nº 4.845, de 19 de novembro de 1965; Lei nº 5.471 de 9 de julho de 1968. Decreto nº 72.312, de 31 de maio de 1973. Portaria nº 262 do IPHAN, de 14 de agosto de 1992; Decreto Nº 5.760, de 24 de abril de 2006; Instrução Normativa do IPHAN nº 1, de 11 de junho de 2007. Lei nº 12.840, de 9 de julho de 2013; Portaria do IPHAN nº 44, de 19 de fevereiro de 2016; Portaria do IPHAN nº 396, de 15 de setembro de 2016; Portaria do IPHAN nº 80, de 7 de março de 2017 (Conselho, 2023, p. 3).

Figura 6 - Declaração de um dos objetivos da V.I.L.E. pela Treinadora Brunt no episódio *Quem é Carmen Sandiego - Parte 1*



Fonte: Netflix.

De fato, os patrimônios histórico-culturais pilhados em sua maioria são advindos de instituições religiosas, Banco de Bens Culturais Procurados (BCP)²⁵, uma plataforma oficial que reúne informações sobre diversos objetos que foram furtados/roubados por todo o país colabora para essa argumentação. Porém, Neves e Sanjad (2021) trazem a crítica ao site já ele e o Cadastro de Bens Musealizados Desaparecidos (CBMD), uma plataforma semelhante do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), são limitados dentro das categorias de itens que procuram abranger em seus registros de dados, não sendo possível calcular a real dimensão ao envolvermos os patrimônios não consagrados.

Porém, discordamos de Horta em sua afirmação e culpabilização das populações locais, observando seu quinto ponto com receio ao os chamar de ingênuos. Numa comunidade em que há diversos fatores sociais, culturais, políticos e econômicos é muito raso afirmar que vendem seus patrimônios apenas por serem ignorantes dos valores múltiplos que podem apresentar. Além disso, os patrimônios, como já discutimos em outros momentos do texto, estão em constante flutuação de significados, (re)moldando seus valores conforme as próprias

²⁵ No BCP, há 1857 bens cadastrados, com 1748 ainda sendo procurados e 109 recuperados, a maioria desses bens histórico-culturais têm ligações religiosas. Todos os objetos listados são bens tombados.

sociedades se (re)moldam, “um artefato ser uma narrativa não é uma obviedade, mas uma elaborada concepção teórica” (Santiago Jr., 2023, p. 27). Dessa maneira, patrimonializar e proteger não deve “cristalizar”, um patrimônio histórico-cultural pode e deve ser observado de modo crítico, um movimento interessante para essa análise está nas derrubadas e destruição de patrimônios que reforçam ideais racistas, misóginos e coloniais, isto é, “que o culto patrimonial tem sido apontado como um dos maiores exemplos de como as sociedades ocidentalizadas espetacularizam o passado sem lhe conferir capacidade transformadora” (Santiago Jr., 2023, p. 17).

Postas estas razões, é necessário observarmos como o patrimônio histórico-cultural pode ser valorizado para que ações de roubo/furto sejam minimizadas e possamos integralizar os conhecimentos de forma a perceber as historicidades e flutuações dentro do próprio conceito de patrimônio, um caminho possível se faz dentro da educação básica, com o Ensino de História para crianças e adolescentes. O Brasil é uma nação diversa, com produções culturais distintas que se unem e se separam para formar novas interações sociais, econômicas, políticas, históricas e culturais, reforçando que “todos os povos produzem cultura e que cada um tem uma forma diferente de se expressar é aceitar a diversidade cultural e reconhecer também que não existem culturas superiores a outras” (Grunberg, 2007, p. 4), independente desta ser considerada, oficialmente ou não, patrimônio histórico-cultural.

Carmen Sandiego no Ensino de História e na valorização do patrimônio

Em 1996, Horta já propunha que a “maneira mais segura e eficiente de garantir a inibição das ações de pilhagem, vandalismo e tráfico de bens [culturais]” (p. 42), se dá através dos trabalhos educativos em diferentes espaços da sociedade, principalmente nas escolas com os alunos do ciclo básico de Educação. Uma perspectiva que se liga diretamente ao público que é o grande consumidor de desenhos animados, ou seja, crianças e adolescentes que rotineiramente assistem alguma programação que tenha origem nas técnicas de animação sejam elas animes ou cartoons e digitais ou manuais (Neto, 2012; Neto, 2016; Oliveira, 2016; Paulo, 2019; Lima, 2021; Paulo, 2025). E, as aulas de História podem ser uma forma de entrelaçarmos esses três aspectos: o desenho animado, o ensino e o patrimônio.

Focalizando no Ensino Médio, embora o ensino de História tenha passado por uma mudança em sua estrutura com a da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada em 20 de dezembro de 2017, ainda é possível encontrar no documento momentos que se alinham ao ensino de História como parte da formação de um sujeito com consciência

histórica, pensamento crítico e reflexivo. Isto é, que “traz à tona a importância do olhar sobre as diferentes fontes e os documentos. [...], explorar[ando] como professores de História poderão e podem se apropriar desse documento curricular” (Ralejo, Mello Amorim, 2021, p. 16). Dentro da competência 1, a habilidade (EM13CHS104), que propõe “analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço” (Brasil, 2017, p. 572) permite as imbricações para utilizarmos Carmen Sandiego no Ensino de História e na valorização do patrimônio, discutindo criticamente a partir dos episódios da primeira temporada.

Abaixo, estruturamos uma tabela sobre a primeira temporada de *Carmen Sandiego* com o episódio específico, a localidade em que a trama ocorre, qual patrimônio histórico-cultural é destacado dentro da narrativa e a classificação de seu tipo em material, imaterial ou um conjunto dos dois.

Tabela 1 - Informações sobre os patrimônios nos episódios²⁶ de *Carmen Sandiego* (2019)

Nº do episódio	Local (Cidade/País)	Patrimônio	Tipo
1	Poitiers/França	Olho de Vishnu	Material
2	Casablanca/Marrocos	Olho de Vishnu	Material
3	Java/Indonésia	Sementes de arroz (alimentação)	Material/Imaterial
4	Quito/Equador	Dobrão equatoriano de 8 escudos	Material
5	Amsterdã/Países Baixos	34 pinturas de Johannes Vermeer (1632-1675)	Material
6	Austrália	Uluru/Ayers Rock	Material/Imaterial
7	Mumbai/Índia	Magna Carta	Material
8	São Francisco/Estados Unidos	Selo da Guiana de 1 Cent	Material

No episódio *Quem é Carmen Sandiego - Parte 2*, a personagem principal tem uma conversa com o arqueólogo-chefe (Figura 7) de uma escavação que acabou de encontrar o objeto fictício, Olho de Vishnu, partindo desse diálogo, o professor de História pode abordar e ilustrar uma série de problemáticas: quais as motivações dos furtos/roubos de patrimônios histórico-culturais? O objeto deve ser musealizado? A quem pertence o patrimônio quando ele

²⁶ O episódio 9 não foi colocado na tabela porque não apresenta nenhum patrimônio roubado/furtado.

é encontrado? Qual a diferenciação entre os valores econômicos, históricos, sociais e culturais dos patrimônios? É importante levar em conta que os estudantes não se constroem apenas na sala de aula, como defendemos aqui, produtos das mídias então rotineiramente inseridos, então os diálogos - que devem agir como trocas mútuas de aprendizados - precisam perceber e (re)conhecer que há “diferentes visões de mundo relacionadas a múltiplos projetos e práticas sociais” (Franco, 2010, p. 312), gerando respostas diversas à mesma pergunta.

Figura 7 - Conversa entre Carmen Sandiego e um arqueólogo no episódio *Quem é Carmen Sandiego - Parte 2*



Fonte: Netflix.

Embora, “as animações, normalmente, falam de um universo fantástico que se afasta daquilo que conhecemos como realidade” (Neto, 2016, p. 60), *Carmen Sandiego* apresenta nos episódios 3 e do 5 ao oito objetos que são referências à patrimônios existentes concretamente: campos/sementes de arroz (Indonésia), pinturas de Johannes Vermeer (Países Baixos), Uluru/Ayers Rock (Austrália), Magna Carta de 1215 (Índia) e o Selo da Guiana de 1 Cent (Estados Unidos). Apesar de não serem patrimônios brasileiros ou das tramas se passarem no Brasil, podemos utilizar em sala de aula os episódios para tratar de assuntos de conteúdo histórico. Inclusive, se aproveitando dos episódios para discutir a questão dos estereótipos, das características apresentadas de cada país, como são vistas as definições histórico-culturais das cidades nas quais os roubos/furtos acontecem. Thomé e Costa (2023) afirmam que *Carmen Sandiego* ainda reforça diversos estereótipos culturais, por isso, é importante

descobrir como os alunos veem as animações, se conseguem ser críticos o suficiente para não as tomar como verdadeiras e analisar sobre o que se trata o conteúdo que estão tendo contato, pensando que toda produção histórica é humana, ou seja, carrega tanto a subjetividade como o contexto histórico de quem produziu (Oliveira, 2016 p. 117).

Assim, analisando criticamente o desenho animado, quem o produziu, os produtos midiáticos que consumimos estão nos repassando informações sob um ponto de vista e como interpretamos esse ponto de vista com as nossas próprias concepções.

Ademais, no episódio *Missão Peixe Recheado*, Carmen e seus companheiros conversam com a Dra. Pilar Marquez (Figura 8) que destaca que a importância de um patrimônio - o fictício dobrão equatoriano de 8 escudos - vai além de sua valorização monetária, está no valor cultural do objeto. Partindo desse pressuposto, é possível trazer a discussão para os alunos, exibindo o episódio e problematizando: o que é patrimônio histórico-cultural? Eles sempre possuem os mesmos valores? A história e os patrimônios são únicos e imutáveis? Os furtos/roubos só acontecem quando os objetos são valiosos financeiramente? Os patrimônios histórico-culturais são (re)representações das nossas identidades, memórias e ações? Dessa forma, o “professor pode aproveitar essa ligação entre a história e os bens culturais para incluir no currículo estratégias de pesquisa histórico-didática que façam uso dos bens culturais (arquitetônicos, monumentais, de museus, de arquivos)” (Mattozzi, 2008, p. 137).

Figura 8 - Conversa entre Carmen Sandiego e a arqueóloga Dra. Pilar Marquez no episódio *Missão Peixe Recheado*



Fonte: Netflix.

Por fim, indicamos também a possibilidade de se realizar um trabalho interdisciplinar entre História, Filosofia e Sociologia, ao analisarmos a própria figura da personagem principal, a Carmen Sandiego e suas ações (Figura 9). Como uma protagonista que realiza roubos/furtos, mas com objetivos que conflitam com as intencionalidades de senso comum que temos em torno desse tipo de atitude, é interessante analisar as formas como a personagem atua e levantar questionamentos aos estudantes: roubar/furtar pode ser considerado certo dependendo do contexto? Quem rouba/furta e porque se rouba/furta? Se alguém rouba/furta um patrimônio histórico-cultural de uma instituição para devolver à nação de origem, ainda é um roubo/furto? Quais os limites para as ações que podemos ter em sociedade/comunidade? Os aparatos governamentais e oficiais são suficientes para garantir a proteção dos bens patrimoniais?

Figura 9 - Carmen Sandiego fala sobre seus furtos e doações no episódio *Missão Gato da Sorte*



Fonte: Netflix.

Nossas sugestões de questionamentos se inspiraram no *Manual de Atividades Práticas de Educação Patrimonial* da Evelina Grunberg (2007), que traz diferentes exemplos de ações que podem ser desenvolvidas pensando na valorização dos patrimônios histórico-culturais. Mas, a união com o Ensino de História pode vir a ser um modo de contribuir com a temática, aproveitando do público - crianças e jovens - que são os principais consumidores de desenhos animados como *Carmen Sandiego*. Como sugestões, as perguntas podem e devem ser adaptadas para as diferentes realidades que encontramos em escala macro/micro. Pensando nas possibilidades múltiplas de se inserir o debate em torno dos territórios/localidades nos quais habitamos, nas famílias, nas memórias, nas afetividades e nas subjetividades que são projetadas - ou não - ao sermos atravessados pelo contato com os diversos patrimônios (re)existentes.

Considerações Finais

Em síntese, procuramos neste trabalho analisar se a série animada *Carmen Sandiego* (2019) pode contribuir no ensino de História e na valorização de patrimônios histórico-culturais, além de examinar as possibilidades e potencialidades dos usos de desenhos animados no Ensino de História denotando o reconhecimento dialógico e a importância dos patrimônios históricos e culturais para diferentes nações, povos e suas mais diversas manifestações em temporalidades distintas.

Para isso, nos valem das considerações de diferentes historiadores (Neto, 2012; Neto, 2016; Oliveira, 2016; Paulo, 2019; Lima, 2021; Paulo, 2025) que trabalharam com desenhos animados em suas pesquisas tanto no campo da História quanto no do Ensino de História, embora nos dois tenham destacado que ainda há poucas produções acadêmicas e científicas que se valem dos desenhos animados como fontes de análise e problematização dentro do campo historiográfico. As animações podem e devem ser apropriadas criticamente, especialmente, quando pensamos em produtos audiovisuais e midiáticos que são amplamente consumidos por crianças e jovens em sua fase formativa, podendo aprender e trocar conhecimentos num ambiente tão propício como se faz nas aulas de História.

O desenho animado *Carmen Sandiego* se mostrou um meio problematizador interdisciplinar eficaz por retratar tramas que exploram a diversidade e pluralidade de personagens, localidades, culturais e patrimônios. Contudo, seu uso precisa passar por uma base criteriosa já que ao mesmo tempo em que apresenta múltiplas características internacionais, também as estereotipa, projetando figurações imagéticas que não devem ser lidas como relatos concretos da realidade, embora sejam inspirados por ela. Além disso, a animação, embora pouco usada no meio acadêmico em comparação com os jogos eletrônicos que deram origem à personagem, pode ser apropriada por diferentes campos e áreas, como pudemos observar com os autores das áreas de comunicação (Thomé; Costa, 2023; Pacetti, 2022; Dias; Cabral, 2020) e do Ensino de Geografia (Berrocal; Bayón, 2017).

Além disso, realizamos uma sucinta apreciação do tema dos roubos/furtos de patrimônios histórico-culturais que pode ser muito mais aprofundada valendo-se dos conceitos manifestados por historiadores. As legislações nacionais e internacionais, notícias e outros veículos de mídia poderiam ser estudados para complementar o tema, que assim como os desenhos animados, merece uma reflexão maior em torno de todas as possibilidades que pode fornecer para a apreciação teórico-metodológica do assunto.

Portanto, acreditamos que os objetivos postos foram investigados e a costura entre os três temas: desenho animado, ensino e patrimônio. Tornou-se possível a partir da união com diferentes áreas teóricas que se articulam. Entretanto, novas perspectivas ainda precisam ser estudadas para coerência da temática proposta, inserindo debates que ultrapassem os limites das discussões que conseguimos produzir e que possam contribuir na valorização de patrimônios histórico-culturais por meio do Ensino de História que utilize desenhos animados.

Fontes

CARMEN Sandiego [Seriado]. Produção de Caroline Fraser, C.J. Kettler, Anne Loi Kirsten Newlands, Amir Nasrabadi. Estados Unidos: Netflix; 2019. 24 min.

EM QUE LUGAR da Terra está Carmen Sandiego? [Seriado]. Produção de Andy Heyward, Robby London, Michael Maliani, Benjamin Melniker, Michael E. Uslan. Estados Unidos: DIC Entertainment, 1994. 30 min.

Referências

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana. O serious game como instrumento experimental da narrativa comunicacional. **Revista GEMInIS**, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 232–251, 2024.

BEMBE, Júlio Horácio Chivuanga. **A percepção e a importância que jovens e mais velhos atribuem ao patrimônio histórico-cultural de Cabinda: uma exploração do tema a partir do local de concentração de escravos do Chinfuca**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

BERROCAL, Óscar Manuel Casado; BAYÓN, Beatriz Castro. ¿Dónde está Carmen Sandiego? Una aventura gamificada alrededor del mundo para trabajar la geografía y la cultura en la escuela. **Revista Infancia, Educación y Aprendizaje**, [S. l.], v. 3, n. 2, p. 389–396, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. História. In: Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base**. [S. l.]: Ministério da Educação, 2017, p. 561-579.

_____. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Diário Oficial da União, 5 de out.de 1988.

_____. Decreto-Lei nº 25, de 30 de novembro de 1937. **Organiza a proteção do patrimônio histórico e artístico nacional**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 6 dez. 1937.

BRITO, Kátia Siliene Souza de; BRITTO, Clovis Carvalho; SANTOS, Deborah Silva. “Para mim já começa não sendo um objeto, ele vem de um presente de um céu” desafios da repatriação e da restituição digital de coleções museológicas. **Revista Memória em Rede**, Pelotas, v. 16, n. 31, jul./dez., p. 138-167, 2024.

CHUVA, Márcia; NOGUEIRA, Antonio Gilberto Ramos. **Patrimônio cultural: políticas e perspectivas de preservação no Brasil**. Rio de Janeiro: Mauad X FAPERJ, 2012.

CONSELHO Internacional dos Museus (ICOM). **Lista Vermelha dos objetos culturais brasileiros em risco**. Paris, França, 2023.

DIAS, Mariana Castro; CABRAL, Thaís Dias Delfino. Transformações narrativas e representações: Carmen Sandiego e o protagonismo feminino na ficção. *In*: Ligia Prezia Lemos; Larissa Leda Rocha. (Org.). **Ficção seriada: estudos e pesquisas** [e-book]. 1ed. Alumínio; Votorantim: Editora Jogo de Palavras; Provocare Editora, v. 3, p. 94-107, 2020.

FERREIRA, Stella Mendes; NASCIMENTO, Carla; PITTA, Ana Paula. Jogos didáticos como estratégia para construção do conhecimento: uma experiência com o 6º ano do Ensino Fundamental. **Giramundo: Revista de Geografia do Colégio Pedro II**, [S. l.], v. 5, n. 9, p. 87-94, 2020.

FRANCO, Alexia Pádua Franco. A cultura midiática infantil e a construção da noção de tempo histórico. **Cad. Cedes**, Campinas, vol. 30, n. 82, p. 311-323, set.-dez., 2010.

FREITAS, Neliane Alves de; LEITE, Ederson Wilcker Figueiredo. Origens da gamificação e a aplicabilidade no ensino de História: uma experiência na amazônia amapaense. **Revista Científica Sigma**, v. 4 n. 4, p. 165-186, 2023.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. O mal-estar no patrimônio-identidade, tempo e destruição. **Estudos Históricos**, RJ, vol. 28, no. 55, p. 211-228, jan-jun 2015.

GRUNBERG, Evelina. **Manual de atividades práticas de educação patrimonial**. Brasília, DF: IPHAN, 2007.

HORTA, Maria de Lourdes. Tráfico ilícito de bens culturais. A situação do Brasil. *In*: ICOM. **El tráfico ilícito de bienes culturales en América Latina**. França: Blanchard Fils, p. 39-42 1996.

KOHATSU, Lineu Norio; MOLINA, Rinaldo; FERREIRA, Karen Danielle Magri. **As diferenças significativas nos animados infantis da Disney: da inocência e fantasia aos preconceitos e estereótipos**. *In*: VII Encontro da Associação Brasileira de Pesquisadores em Educação Especial, Londrina. Anais, nº 7,, p. 3380-3392, 2013.

LACERDA, Aroldo Dias *et. al.* **Patrimônio Cultural em Oficinas: Atividades em contextos escolares**. Belo Horizonte, MG: Fino Traço, 2015.

LARA, Silvia Hunold. História, Memória e Museu. *In*: Memória e Ação Cultural, **Revista do Arquivo Municipal**, São Paulo, Departamento do Patrimônio Histórico, n. 200, p. 99-111, 1991.

LIMA, Douglas Mota Xavier de. Desenhos animados no ensino de história: a idade média em ‘Gato Félix’ e ‘Três Espiãs Demais’. **Acta Scientiarum. Education**, v. 43, n. 1, p. e52201, 14 set. 2021.

MARQUES, Ana Luiza de Vasconcelos; CHAGAS, Waldeci Ferreira. Onde está Carmen Sandiego: a procura por novos desafios na história. *In*: XIII Encontro Estadual da Anpuh,

2008, Guarabira. **Onde está Carmen Sandiego: a procura por novos desafios na história.** João Pessoa: Editora do Programa de Pós Graduação em História da UFPB, p. 1-11, 2008.

MARTINS, Ronie Von; FARINA, Cynthia. Aprendizagem do naufrágio: Moby Dick, Ahab, um leitor e o muro. **Educação em Revista**, v.2, p. 21-40, 2011.

MATTOZZI, Ivo. Currículo de História e educação para o patrimônio. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, n. 47, p. 135-55, jun. 2008.

MENEZES, Maria Christina. **Recursos de linguagem na animação: a enunciação cinematográfica construída a partir das transformações da figuratividade quadro a quadro.** 2005. 131 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

MOLINA, Lucas Giehl. Jogos digitais como espaço de atuação do historiador: o caso Avant-Garde. **Revista Aedos**, [S. l.], v. 5, n. 12, 2013.

NETO, Mario Marcello. Animação em aula: Os heróis dos desenhos animados no ensino de história. **Revista Cadernos de Clio**, [S. l.], v. 3, n. 1, 2012.

_____. **Medo do Invisível: O Terrorismo e o Temor Nuclear em Desenhos Animados Estadunidenses (2001-2007).** Dissertação (Mestrado em História). Pelotas, Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, 2016.

NEVES, Inaiê del Castillo Andrade; SANJAD, Nelson Rodrigues. Tráfico ilícito de bens culturais e a evasão do patrimônio bibliográfico e arquivístico brasileiro: o caso do furto à Coleção de Obras Raras do Museu Paraense Emílio Goeldi. **Memória e Informação**, v. 5, n. 1, p. 76-100, 2021.

OLIVEIRA, Priscila Estevo de. **Os desenhos animados de Walt Disney como fontes para o ensino de história.** Dissertação (Mestrado em História Social). Londrina, Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História Social, 2016.

PACETTI, Cheila. O percurso da Vermelhinha: uma análise sobre a representação feminina da série Carmen Sandiego. **CSOnline - Revista Eletrônica de Ciência Sociais**, [S. l.], n. 35, p. 192-210, 2022.

PAULO, Inajara Barbosa. **Cartoons, jazz e armas: o afro-americano e os estereótipos raciais nos desenhos animados da Segunda Guerra Mundial (1941-1945).** Tese (Doutorado). Curitiba, Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História, 2025.

_____. **Os Cartoons vão a guerra : uma análise dos discursos dos desenhos animados da Warner Bros. na campanha estadunidense da Segunda Guerra Mundial (1941-1945).** Dissertação (Mestrado em História). Curitiba, Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História, 2019.

QUEIROZ, Christina. Brasil avança no combate ao tráfico de bens culturais. **Revista Pesquisa Fapesp**, São Paulo, 27 jun. 2023.

RALEJO, Adriana Soares; MELLO, Rafaela Albergaria; AMORIM, Mariana de Oliveira. BNCC e Ensino de História: horizontes possíveis. **Educar em Revista**, v. 37, p. e77056, 2021.

RODRIGUES, Claudia Susie C. *et. al.* ReqJourney: Ferramenta Gamificada no Metaverso 2D para Ensino de Engenharia de Requisitos. In: **Workshop sobre interação e pesquisa de usuário no desenvolvimento de jogos (WIPLAY)**, 3. , 2024, Brasília/DF. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024.

SANTIAGO JÚNIOR, Francisco das Chagas Fernandes. Auto de fé para o Borba Gato: historicidades públicas e chaves historiográficas. **História (São Paulo)**, v. 42, p. e2023032, 2023.

THOMÉ, Carolina; COSTA, Tatiane Leal. Sobre o mundo, para o mundo: Netflix, animação e estereótipos culturais. In: **46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom)**, 2023, Belo Horizonte. Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2023.