



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE FORMAÇÃO DOCENTE
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

RAIANE MARIA DA CONCEIÇÃO SILVA

**CINEMA E EDUCAÇÃO: UMA BREVE ANÁLISE DAS ANIMAÇÕES COMO
RECURSO PEDAGÓGICO**

RAIANE MARIA DA CONCEIÇÃO SILVA

**CINEMA E EDUCAÇÃO: UMA BREVE ANÁLISE DAS ANIMAÇÕES COMO
RECURSO PEDAGÓGICO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Pedagogia do
Campus Agreste da Universidade Federal de
Pernambuco – UFPE, na modalidade de artigo
científico, como requisito parcial para a
obtenção do grau de licenciada em Pedagogia.

Área de concentração: Arte e Educação

Orientador: Fernando Azevedo

AGRADECIMENTOS

Trabalho realizado através de várias circunstâncias, pessoas e coisas. Mas, dedicado exclusivamente para a minha irmã “Joyce”... e para mim mesma. Nós conseguimos!

Cinema e Educação: uma breve análise das Animações como Recurso Pedagógico

Cinema and Education: a brief analysis of Animations as a Pedagogical Resource

Raiane Maria da Conceição Silva¹

RESUMO

O seguinte trabalho reflete quanto à relação entre o cinema e educação, com foco na breve análise em filmes do gênero animação no trabalho realizado pelo educador, como um recurso didático. Argumenta-se que em meio aos avanços tecnológicos dentro da sociedade, o modelo de educação necessita ser reformulado, introduzindo tal recurso nessa nova jornada educativa. Objetiva-se expor as influências que esse recurso traz ao desenvolvimento infantil, bem como defender a importância em se direcionar a atividade com o filme a fim de se atingir os objetivos propostos, não utilizando o cinema apenas como forma de entretenimento, mas para além disso, uma forma de ensinar e compreender os alunos. Através de referencial teórico e análise de filmes do gênero, são analisados alguns métodos, exigindo um trabalho de pesquisa por parte do educador, responsável ao levar esse recurso para auxiliá-lo no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: educação; cinema; animação.

ABSTRACT

This work reflects on the relationship between cinema and education, focusing on a brief analysis of animation films in the work carried out by the educator, as a didactic resource. It is argument that amidst technological advances within society, the education model needs to be reformulated, introducing such a resource in this new educational journey. The objective is to expose the influences that this feature brings to child development, as well as defend the importance of directing the activity with the film in order to achieve the proposed objectives, not using cinema only as a form of entertainment, but beyond that, a way to teach and understand students. Through theoretical framework and analysis of films of this genre, some methods are analyzed, requiring a research work by the educator, responsible for taking this resource to help him in the teaching and learning process.

¹ Graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal de Pernambuco - Campus Acadêmico do Agreste. Professora do Ensino Fundamental e Infantil da Rede Privada do Município de Caruaru - PE. Petiana no Programa de Educação Tutorial (PET) da UFPE - CAA. Técnica em Cinematografia - NYFA.
E-mail: raiane.mcsilva@ufpe.br / raianemariah@gmail.com

Keywords: education; movies; animation.

DATA DA APROVAÇÃO: 30 de agosto de 2021.

1. INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos as experiências de articulação de som e imagens em movimento começaram a mostrar diversos resultados em diversas áreas. Hoje conhecemos e entendemos essas produções como produções audiovisuais, que se encaixam na área das artes visuais, que se designam em filmes, vídeos, curta metragem, jogos e outros modelos de representação desse recurso tão variado.

Se tratando de filmes, dentro do modelo audiovisual, é importante lembrar que estes servem também como um recurso para mostrar o que entendemos sobre a vida, histórias reais e fantasiosas, que podem ser verdadeiras assim como não.

Seguindo esse aspecto, onde os filmes representam várias facetas da vida humana e criados a partir da imaginação humana, é válido dizer que o rótulo de que os filmes além de uma produção artística é uma produção atemporal, o que sujeita lidar com diversos temas dentro da história da sociedade, atuais e passados, que sempre serão revigorados na produção de um filme.

O cinema é uma área das artes visuais que possui o poder de deter a atenção de quem o ler, da mesma forma que não exclui, socialmente, nenhum indivíduo, tendo ou não certo poder aquisitivo, seja alfabetizado ou analfabeto funcional. Sobretudo, nas crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental, pois muitas levam os três primeiros anos (ou mais) para serem alfabetizadas. Ainda assim, nada as impede de poder ler um bom filme, compreendê-lo e comentá-lo posteriormente.

Pensando nessa abordagem, como possibilitar a realização de um trabalho diferenciado na educação com os filmes, nesse caso animações, como recurso de ensino-aprendizagem? Sendo não apenas os filmes designados para o lazer, mas também aqueles que discutem temas mais complexos, como um recurso educacional.

É fato que este último pensamento seja um período de grande importância para as crianças, até mesmo em âmbito escolar, já que se faz necessário certos momentos de entretenimento, pois antes de serem alunos são crianças, porém não se deve pensá-lo como objetivo sempre que o professor levar o filme à sala de aula.

Pensar esta questão foi o que deu sentido para a construção desta pesquisa de análise, pois em tempos tão difíceis dentro do âmbito escolar onde a cada dia o modelo de ensino tradicional parece perder seu espaço, se faz necessário algo a mais, pois apenas a metodologia atual não supre

as necessidades do ensino na práxis escolar, ou seja, é necessário renovar o repertório de conhecimentos e atividades, buscando recursos que sejam auxiliares nesse trajeto.

Desta forma, com esse estudo se objetiva compreender o cinema no processo de ensino-aprendizagem atualmente, de maneira a complementar o trabalho que o docente realiza em sala de aula, argumentando que este mecanismo tecnológico está propenso para ser abordado como aliado do processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Como recurso participante desta construção de estudo, é pensado, como ponto central deste artigo, a utilização das animações dos Estúdios *Disney* e *Pixar*, aquelas pensadas e criadas há décadas atrás, bem como as mais atuais que num novo momento, repleto de nuances tecnológicas inovadoras, que encantam as crianças a cada nova produção.

Embora estejamos vivenciando uma era de grandes inovações dentro do gênero neste artigo trabalhado, principalmente com relação à distribuição dos filmes, que não mais é dada única e exclusivamente por meio das salas de cinema, sendo encontrada em uma vasta variedade no mercado de *Home Video* (existente desde os anos 80), ou através de *Streaming* e *Download* via internet, seja pelo computador ou aparelhos móveis, como celulares, tablets e smartphones, ou seja, uma era na qual este tipo de informação está muito mais acessível.

Mesmo com toda acessibilidade ainda há várias produções que são desconhecidas crianças nascidas na última década, produções estas que transmitem mensagens de afeto, importância da preservação do meio ambiente e de se respeitar a pluralidade cultural e social.

Por esta razão, ao se pensar no trabalho de certos conteúdos em sala de aula, foram escolhidas duas produções dos *Studios Disney* e uma da *Pixar Studios*, que expressam conceitos e valores de grande valia ao aprendizado fundamental das crianças, principalmente no que se refere às questões de convívio social.

Segundo Henry A. Giroux (1995), da mesma maneira que as escolas, o círculo familiar e até mesmo as instituições religiosas conseguem transmitir seus preceitos, ideais, valores daquilo que é certo ou errado, a Disney, a partir de seus filmes também o faz.

Para o desenvolvimento é utilizado, como forma de pesquisa, uma avaliação das produções dos filmes, onde todos serão assistidos e analisados, a partir de uma abordagem da Análise de Conteúdo. Nesta perspectiva, nosso estudo se deu pelo viés da pesquisa qualitativa, que contribui para reflexões peculiares que o nosso objeto de estudo possibilita. A partir de Minayo (1998), compreendemos a pesquisa qualitativa como um tipo de pesquisa que "[...] trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes." (MINAYO, 1998, p.21).

Para que seja possível criar um panorama desde o início até o fim, sobre o desenvolvimento da animação no cinema no Brasil, assim como uma análise bibliográfica, seguindo referenciais teóricos de autores que defendem a utilização deste recurso em prol da educação, bem como a

maneira de tornar seu uso mais produtivo, apresentando qual papel representa o cinema na educação e suas influências.

Os filmes selecionados foram escolhidos com base na maior relevância ao objeto de estudo da pesquisa, permitindo verificar de que maneira são abordados temas relevantes ao processo de ensino-aprendizagem, bem como uma reflexão a fim de exemplificar orientações didáticas ao educador.

Para melhor compreensão do trabalho, temos como base norteadora para nosso exercício de pesquisa que será do tipo exploratória e explicativa. É de ordem exploratória, pois busca conhecer o campo pesquisado, percebendo sua realidade e as pessoas que nele estão inseridas. Também por ser um tema pouco explorado e desenvolvido, desejamos compreender e desvelar os aspectos deste movimento. Nos baseamos em Gil (2008), que afirma que "[...] pesquisas exploratórias são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato. Este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis." (GIL, 2008, p.27).

Por fim, será realizada uma abordagem teórica que irá trazer relevância a pesquisa presente, com pensadores como por exemplo Marangon e Nonnenmacher, Vygotsky, entre outros. Também será dado como ponto de partida para a construção da pesquisa, a história do cinema no Brasil e como o gênero animação se desenvolveu e se desenvolve no mercado cinematográfico brasileiro, citando aspectos dos recursos mais antigos até chegar aos mais usados atualmente na era digital, fazendo o trajeto para uma compreensão das animações como recurso pedagógico.

2. O CINEMA E SEUS RECENTES AVANÇOS NO BRASIL, COM FOCO NAS ANIMAÇÕES

Sendo o cinema um meio de comunicação, conhecido mundialmente, que está presente no meio social de forma positiva, segundo MARANGON e NONNENMACHER (2008), que “propicia a produção de saberes e conhecimentos que ampliam a capacidade [...] de compreensão [...] para ver o mundo”. A arte visual vem tomando grandes proporções no sentido de se fazer presente para a formação humana enquanto ser social e sujeito individual.

A história do cinema no Brasil começa por volta de 1895, na chegada do primeiro cinematógrafo no País, mas só apenas em 1896 que o primeiro filme foi rodado no País, o curta-metragem, Vista da Baía de Guanabara, é considerado o primeiro filme brasileiro da história, nele o cineasta italiano Afonso Segreto, faz um registro da sua viagem em um navio após atravessar o oceano Atlântico.

No Brasil, o cinema se expandiu uma década mais tarde, quando começou com os avanços

e propagação da energia elétrica no País, permitindo assim o surgimento de mais salas de exibição. O grande centro de salas de exibição de filmes no Brasil, eram restringidos ainda a São Paulo e Rio de Janeiro, porém alguns anos mais tarde, os filmes ganharam salas de exibição em outras cidades, como Recife, Maranhão, etc. Expandindo o cinema no País (RIBEIRO, 2011).

Já com o trabalho audiovisual, os filmes, tornando-se de conhecimento da sociedade brasileira, demorou pouquíssimo para que as animações ganhassem seu reconhecimento. A animação é um gênero dentro do cinema que é dirigido predominantemente ao público infantil, que apresenta a fantasia como principal característica, aspecto semelhante ao conto de fadas. As animações, em específico, exploram o diálogo constante entre o verbal, o visual e o cenestésico. Fazem referência ao universo infantil, mas também ao adulto, problematizando temas e cenas que envolvem valores, atitudes e conhecimentos com potencial que pode favorecer a formação infantil.

“A animação começou com uma investigação de nossa habilidade de pegar imagens separadas e gerar a percepção de que estão se movendo”, cita Christine Panuschka (2010). Em apresentação de um dos episódios de seu programa, Walt Disney (2010) menciona que isso se deu por volta de 1824, pelo francês Paul Roget, com um brinquedo chamado taumatrópio, o qual dava a ilusão, através de movimento circular, de fusão entre duas imagens gerando uma terceira.

Os primeiros animadores, segundo Jerry Beck (2010), eram cartunistas. Brian Sibley (2010) cita que o pioneiro no movimento de animação mais próximo do utilizado até bem pouco tempo atrás foi o canadense Raoul Barré que, em 1915, iniciou o uso de celuloide para criar suas animações de maneira que os personagens fossem animados e que todo o cenário pudesse ser estático, diminuindo o tempo de produção de seus desenhos. Assim começou o verdadeiro início do sistema de animação que se tornou predominante até a era digital.

No Brasil, a história da animação começou com a influência dos cartunistas Raul Pederneiras e Álvaro Marins, Marins lançou a primeira animação exibida nos cinemas, intitulada como O Kaiser, no dia 22 de janeiro de 1917.

No livro de Archetti, *Trajatória do Cinema de Animação no Brasil* (2017), ela relata sobre o início da história da animação no Brasil, citando os cartunistas Raul Pederneiras e Álvaro Marins, onde conta que ao longo dos 100 anos de história da animação no País, mais de 99 animações foram lançadas e exibidas, sendo elas curtas-metragens, filmes, charges e desenhos reconhecidos em solo nacional e internacional.

As animações brasileiras, segundo Archetti (2017), ganham mais visibilidade fora de solo brasileiro, sendo mais apreciada por países estrangeiros, com premiações consecutivas no festival Annecy, que é o festival de animação mais importante do mundo que acontece na França, e até indicação ao Oscar, maior premiação do cinema mundial. Segundo a autora, isto acontece pela falta de conhecimento e valorização do audiovisual no Brasil, sendo apenas reconhecido e valorizado os produtos estrangeiros ou “gringos” como a mesma cita.

Através dessa passagem do livro no qual a autora faz esse levantamento, nota-se a necessidade de aprofundamento no que se refere à busca pelo conhecimento da história e produção do audiovisual no nosso País. Pensando sobre essa questão, diríamos que é necessário apresentar a história do audiovisual no Brasil para a sociedade, tendo como pontapé inicial a visibilidade de obras não só estrangeiras, mas nacionais.

O uso de obras do gênero animação no Brasil, como dito anteriormente começou com a animação *O Kaiser*, de Marins, porém atualmente o cinema de animação brasileiro vive um notável período de expansão no mercado em seu crescimento de produção, que retrata-se em uma grande quantidade de filmes nos últimos anos, gerando maior qualidade e técnicas para esse meio de produção.

Segundo dados levantados pelo Portal São Francisco através da ABCA (Associação Brasileira de Críticos de Arte):

Os filmes de animação atraíram 18,2 milhões de espectadores às salas de cinema brasileiras em 2006, o que representa um crescimento de 153% na procura pelo gênero em um período de quatro anos (em 2002 foram 7,2 milhões de pessoas). O volume de público acompanhou a evolução dos filmes de animação distribuídos no Brasil, que passou de 11 produções em 2002 para 21 títulos em 2006, além disso, a animação foi o gênero de filme mais assistido no Brasil em 2007, com média de público de 800 mil espectadores. (PORTAL SÃO FRANCISCO; ABCA, 2017).

A animação passou a ganhar público no Brasil com o passar dos anos, principalmente com a chegada da Walt Disney no Brasil em 1939, que só aconteceu pela intenção de estreitar laços entre os países das três Américas (Norte, Central e Sul) e assim conseguir a simpatia para oposição à crescente política nazista de Hitler (ARCHETTI, 2017). Desta forma, a chegada de uma das maiores empresas de animação no Brasil, foi usada como ferramenta política, para união de pensamentos e defesas sociopolíticas daquela atualidade.

Mesmo assim, um dos grandes marcos dessa visita para a história da animação no Brasil, segundo Buccini (2017) não foi apenas a chegada da Walt Disney, mas a tentativa de Luiz Sá, um cearense que produziu uma animação sobre a história de Virgulino, vulgo Lampião, intitulada de *As aventuras de Virgulino*, mostrar o curta feito por ele para Walt Disney. O que não foi possível, pois o mesmo foi impedido pelo DIP (Departamento de Imprensa e Propaganda) por considerar que o curta não tinha qualidade suficiente para ser exibido a Disney.

A primeira animação de *The Walt Disney Studios* a ser exibida no Brasil e no mundo, foi a *Branca de Neve e os Sete Anões*, exibida no ano de 1937, após essa exibição nos cinemas, as animações começaram a ganhar mais prestígio no Brasil, devido a influência da Disney, e assim também começou uma mudança estética na produção das animações produzidas em solo brasileiro, depois da estreia da *Branca de Neve e os Sete Anões*.

A produção das animações continuaram a evoluir com o passar dos anos com a evolução da tecnologia no mundo, que possibilitou a criação de novas formas de produção dessas obras e suas

formas de transmissão/exibição. Antes feita exclusivamente por salas de cinema e projetores.

2.1 A IMPORTÂNCIA DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA O AVANÇO SOCIAL, COM ÊNFASE NO RECURSO ÁUDIO-VISUAL

Para contextualizar, trazemos uma breve síntese a partir de Feenberg (2003), apresentando uma perspectiva histórica do termo moderno tecnologia que se associa à palavra *techné*, originada nas línguas ocidentais, significada como o conhecimento que se desprende a partir de objetivos, propósitos e significados acionados para criação de artefatos. É o fazer sobre a natureza. Esse autor defende ainda que essa ideia se modificou conforme o tempo, já que, hoje em dia, tecnologia não é sinônimo de técnica.

A ressignificação dada aos instrumentos das tecnologias modernas pelo termo “tecnologia” modifica e é modificada de acordo com as mudanças culturais e sócio históricas emergidas no século XX e com o avanço tecnológico dos meios: midiáticos (com os primeiros filmes silenciosos), audiovisuais (com a junção do áudio no cinema e a televisão no fim da década de 20) e digitais (com a Revolução Digital no fim dos anos 50), vão paulatinamente se cristalizando no cotidiano social como tecnologias.

Com a Revolução Digital, o mundo passou a se conectar de uma forma mais rápida e receber informações de várias fontes ao mesmo tempo, o que demandou do mercado audiovisual uma adaptação no que se refere a criação das animações e o uso dos recursos tecnológicos.

Segundo Buccini (2017), a produção de animação passou por várias etapas a partir da introdução social da era digital, no mercado como todo, havendo adaptação dos meios de produção em massa no que tange a economia cinematográfica. Não sendo diferente na produção das animações, que passaram por diversos processos de criação e exibição, até a produção das obras que conhecemos atualmente.

A partir do final da primeira década dos anos 2000, outros modelos de negócios começam a surgir e a fazer sucesso no mercado de animação do Brasil, além da publicidade, sempre presente. A internet, por exemplo, criou demandas voltadas à educação a distância, animação para websites, e jogos online. Mas a reviravolta no mercado da animação se deu com o implemento da Lei 12.485, que determinou a exibição de uma cota de produções brasileiras independentes dentro da programação dos canais a cabo, a chamada Lei da TV Paga. (BUCCINI, 2017).

Com o implemento dessa lei as demandas para o mercado da animação cresceu bastante, produções animadas para propaganda, séries e desenhos, foram requisitadas como nunca. Os estúdios de animação começaram a se estruturar e a aumentar a oportunidade de empregabilidade para profissionais da animação, além de procurar aumentar as produções feitas no País com coproduções com empresas estrangeiras.

Essas demandas foram essenciais para o crescimento do mercado audiovisual no Brasil, que

começou a trabalhar com animações para além de trabalhos com publicidade, que era o grande marco da sustentabilidade dos animadores do País.

Sobre o aumento da empregabilidade e coproduções com empresas estrangeiras, Buccini (2017), vai ressaltar um grande marco na história da produção da animação, que é o laço entre Brasil e Canadá, visto que:

Na década de 1970, o Brasil compra o satélite BrasilSat do consócio canadense Spar/Aerospace. Como contrapartida, deveria ser firmado um acordo de transferência de tecnologia entre os países. Uma das ações foi uma coprodução entre o Brasil e o Canadá para formar um centro de excelência em audiovisual (BUCCINI, 2017, p. 10).

Dessa parceria entres os países, surgiu o Centro Técnico Audiovisual (CTAv), instalado no Rio de Janeiro, que foi responsável por promover formação, capacitação técnica e produções cinematográficas no Brasil. Foram ofertados nesse centro, formações e capacitações com professores vindos da National Film Board (NFB), conhecida como o conselho nacional de cinema do Canadá.

Além de formação e capacitações, a NFB doou alguns equipamentos para a construção do CTAv. O responsável por esse acordo tecnológico e cultural foi Marcos Magalhães, que após se formar na National Film Board do Canadá entre 1982 e 1983, ficou responsável por intermediar esse acordo entre os dois países e também por ministrar algumas aulas no Centro.

As animações no Brasil, começaram a ganhar mais força e a evoluir no mercado cinematográfico nacional depois dessa parceria, se expandindo para além do Rio de Janeiro, alcançando Fortaleza, Belo Horizonte e Porto Alegre.

A força da tecnologia fez com que a animação se expandisse no mercado de trabalho, gerando mais empregos para os profissionais dessa área, dentro da sociologia marxista, a visão do trabalho constitui-se no fato que a sociedade constrói uma dinâmica central em comum, que é o trabalho, e através deste a sociedade se organiza e avança.

Uma das vias mais rentáveis dentro do mercado para animação é a TV, um dos principais meios de comunicação criados no séc. XX, tendo surgido em 1926 sendo uma invenção do escocês John Logie. A Televisão só chegou no Brasil nos anos 50, que é conhecido também como a Época de Ouro de Hollywood.

O ano de 1950 é conhecido por ser a época das grandes estrelas do cinema, dos estúdios, sonhos e glamour. Atores e Atrizes consagrados(as) como Audrey Hepburn, Elizabeth Taylor, Grace Kelly, Hattie McDaniel, Marlon Brando, Fred Astaire, James Dean e entre outros(as) que fizeram parte da história da conhecida Hollywood de Ouro, marcaram a história do cinema e da TV para sempre. Com a sua forma de atuar, com suas inovações de figurino, com seus trejeitos que viram marcas de referência reconhecidas até os dias atuais.

A capital do cinema, Hollywood, localizada em Los Angeles na Califórnia, é nomeada

assim por ser o maior centro de produção audiovisual no mundo, sendo o destino dos amantes do cinema e dos profissionais da área.

Por muito tempo Hollywood, teve predominância nas programações da TV, aqui no Brasil a grade de animações também seguia essa lógica, segundo Buccini (2017) “[...] não havia espaço para produções nacionais, visto que a grade das TVs brasileiras era predominantemente ocupada por produções hollywoodianas. Porém, houve uma tentativa de quebrar essa hegemonia, com Maurício de Sousa” (BUCCINI, 2017, p. 14).

Maurício de Sousa, o criador da Turma da Mônica, buscou por diversas vezes transformar seus quadrinhos, já famosos, em uma série de televisão, que só conseguiu através de contatos influentes e também pela sua própria fama. A Turma da Mônica de Maurício de Sousa, foi a primeira grande série de animação no Brasil em termos industriais, contratando cerca de 250 profissionais, além da coprodução de várias produtoras espalhadas pelo País, que ajudaram na produção da série.

Porém, mesmo tendo todo o grande preparo, a série não conseguiu entrar nas grades de programação da TV, por causa da crise do mercado audiovisual, que se instalou durante a Era Collor, e acabou virando um filme e lançado no cinema posteriormente.

Atualmente, com o avanço da tecnologia, com a expansão do cinema no mundo, os profissionais da animação começaram a ganhar mais reconhecimento e hoje são respeitados no mercado, através do seu trabalho de qualidade. Aída Queiroz, animadora e produtora do Anima Mundi, que é o festival internacional de animação do Brasil, e o segundo maior da América Latina, falou em uma entrevista que:

A produção brasileira de animação avançou muito além dos redutos da publicidade e de iniciativas isoladas de filmes autorais. Hoje, podemos dizer que existe uma indústria, ainda muito jovem, mas que já apresenta resultados significativos na produção de animação comercial. (QUEIROZ, 2016).

Atualmente, segundo Buccini (2017), há mais de 50 produções de animações brasileiras no ar, algumas de grande sucesso, como O irmão de Jorel, Peixonauta, Mundo Bitá e etc.

Algumas dessas produções já ultrapassaram as fronteiras do país e estão sendo exibidas em outros territórios, é a forma concreta de como a tecnologia deu suporte e força para o avanço das animações e seu reconhecimento. Sendo também, um grande ponto de conexão para o conhecimento dos demais povos para com a cultura brasileira, através das animações produzidas que retratam a cultura do país.

Nos dias atuais do mercado das animações, a TV continua sendo uma grande aliada, exibindo as séries de desenhos animados e os comerciais publicitários, todavia, os filmes em salas de cinema somam grandes recordes de bilheteria, com grandes estúdios como *Disney* e *Pixar*, que fazem o seu nome ser reconhecido com filmes conhecidos mundialmente como *Toy Story*,

Divertidamente, Cinderela, Lilo e Stich, entre outros.

Porém, não só a TV é distribuidora de conteúdo, podemos encontrar animações hoje em dia em aparelhos eletrônicos como celulares, smartphones, tablets, computadores\notebooks... onde as crianças e adultos possuem mais acesso e doam mais do seu tempo, devido a nova era digital da Geração Z e Alpha, que são sujeitos pertencentes ao mundo tecnológico.

2.2 O CINEMA, AS ANIMAÇÕES, COMO RECURSO PEDAGÓGICO

As experiências audiovisuais como tecnologias associadas às práticas pedagógicas no Brasil, já existem há mais de um século. De acordo com Duarte e Alegria (2008) a experiência pioneira nesse campo resultou dos esforços de Roquette-Pinto, que pensando na utilização educativa dos filmes, já em 1910, iniciou uma filmoteca de caráter científico e pedagógico no Museu Nacional.

Levando essa ação de Roquette-Pinto, como reflexão sobre a utilização de novos métodos e recursos tecnológicos como ferramentas educacionais, se fez necessário, pensar em como podemos tornar as aulas mais agradáveis e produtivas, com a utilização de filmes e animações em sala de aula, sem que o/a Educador(a) se sinta em guerra com o recurso tecnológico, já que existem várias formas de reprodução e acesso atualmente.

Na maioria das vezes, o/a Educador(a) sente-se frustrado por não saber utilizar as ferramentas tecnológicas da atual geração, o que faz com que aconteça a exclusão do uso delas em sala de aula. E até mesmo, gera uma grande preocupação do seu uso voltado para a educação, argumenta-se que os aparelhos tecnológicos não ajudam no processo de educar, que é uma via distrativa, que tira o foco dos estudantes. Entretanto, este recurso pode ser mais bem utilizado, a tecnologia e suas ferramentas não são apenas maneiras de entretenimento. Da mesma forma como a sociedade vê alguns temas se transformando, os recursos materiais da sala de aula também precisam ser atualizados.

Sobre isso, Alegria e Duarte (2008), iram citar que essa preocupação dos educadores com o cinema voltado para a educação, vai causar uma grande mobilização, onde através desta será criada uma lei, onde será possível trazer outros segmentos do ramo cinematográfico para serem trabalhados com a educação.

Dessa forma os educadores que viam esse enlace como algo preocupante, passaram a se interessar pela causa, visto que a mesma era benéfica e ajudaria no reconhecimento dos produtores brasileiros. A lei foi criada em 1932, sendo reconhecida pela ACPB – Associação Cinematográfica dos Produtores Brasileiros. Esta mesma lei foi assinada por Getúlio Vargas, sendo o decreto 21.240, firmando a iniciativa que torna reconhecido o cinema como recurso à educação (ALEGRIA, DUARTE, 2008).

Atualmente temos outra lei que configura o cinema como instrumento obrigatório dentro do âmbito da educação, sendo ela voltada para o cinema nacional. A lei 13.006/2014, faz parte das Leis de Diretrizes e Bases da Educação (LDB, 2014), que torna obrigatório a exibição de, no mínimo, duas horas mensais de cinema brasileiro nas escolas públicas, sendo estes uma base complementar das atividades curriculares na grade de ensino das escolas. Tal lei reconhece o cinema como parte da cultura brasileira, e tenta cumprir o objetivo de tornar reconhecido a arte audiovisual do País.

Sobre o desenvolvimento da criança através do uso do cinema como um recurso educacional, vamos nos embasar na teoria de Henry Wallon, através de Almeida (2010). Onde faz referência, que a teoria de Wallon, nos mostra que o sujeito deve aproveitar as possibilidades individuais de crescimento em cada uma das fases do seu desenvolvimento, sendo que para a criança, é no meio físico e social que o desenvolvimento infantil encontra meios para sua realização (WALLON, apud ALMEIDA, 2010).

Desta forma, o meio em que a criança está inserida possui um papel essencial no desenvolvimento como indivíduo, no qual acontece a compreensão do outro e a de si mesmo. Na educação, um dos papéis do professor é atuar como mediador, auxiliando as crianças a se relacionarem, bem como desenvolverem as suas distintas personalidades, mesmo que estas estejam inseridas em um ambiente comum. Sobre a aprendizagem não se deve permitir que a mesma aprenda algo em que não tenha condições para adquirir tal conhecimento, sendo necessário respeitar as suas etapas cognitivas e etária. Tendo ressalvo, para aquelas que cognitivamente sentem falta de tal informação. Em contrapartida, não é totalmente correto pensar o processo de aprendizado como uma mera capacidade na qual se faz construção de conhecimento, mas sim em se adquirir meios de se pensar sobre diversas coisas de várias formas e maneiras (VYGOTSKY, 1991).

É por meio disso, que se torna enriquecedor trazer para a sala de aula a relação com a realidade através do cinema. Pois, é pensando na utilização desses novos métodos e recursos como recurso para educação, que o/a educador(a), vai impedir que a criança seja moldada com certas informações, por vezes interpretada de maneira errada, para que, ao invés disso, essa possa ser instruída a receber, avaliar e a refletir sobre as informações, aprendendo a ter criticidade e se tornar futuramente um sujeito crítico sobre seu próprio conhecimento.

Reforçando tal ideia, Suely Amorim de Araújo (2007), afirma no artigo publicado na Revista Espaço Acadêmico, que é bem verdade que toda esta “magia” do mundo Disney traz um pensamento bastante fantasioso à criança, que é facilmente manipulada. Em torno disso, cabe o/a educador(a), mediar o processo de ensino e aprendizagem através da ação reflexiva. Pois, é de conhecimento geral, que os desenhos animados fazem parte da infância das crianças e que os mesmos contém grande atribuição no seu desenvolvimento.

É sabido que as crianças passam mais tempo vendo filmes do gênero de animação, do que assistindo a outros gêneros, isso se dá pela ludicidade em que a animação é produzida. Todos os efeitos contidos na animação são objetivados para entreter as crianças, tais como: paleta de cores, trilha sonora, dublagens, roteiro, fotografia, efeitos, etc. que fazem com que a criança se deslumbre e por vezes se identifiquem com os personagens, trazendo as características dos mesmos para a vida real. Isso se dá, porque na maioria das vezes, os enredos embora seja trabalhando como conto de fadas, trazem elementos da vida real.

Para a criança, isto pode ser visto de maneira positiva, pois permite que ela reaja a problemas e situações do cotidiano a qual através de alguma animação, ela tenha indiretamente, se preparado para conviver. Sobre esse pensamento, Regina Ribeiro Mattar (2007), em sua tese de graduação pela UNESP, cita que torna-se necessário algumas facetas na criação de uma animação, como por exemplo: os vilões, a inserção da história do bem e do mau, do bonito e do feio, esperto e ingênuo. Para que isso possa auxiliar no processo de formação de personalidade da criança, e torná-la capaz de compreender e reconhecer as diferenças nas pessoas, bem como fazer escolhas de como ela quer ser. Como afirma ARAÚJO (2007), a criança terá capacidade para redefinir suas concepções, sabendo receber e discernir aquilo que lhe é posto como certo ou errado.

Pode-se assim dizer, como afirmam Marangon e Nonnenmacher (2008), que a relação entre cinema e educação se torna importantíssima, sendo vista como: [...] uma reprodução cultural que enfatiza, entre suas principais qualidades, a habilidade de inclusão e alteração na vida particular e na vida social. A produção cinematográfica é um meio de expressão que influencia no modo como o ser humano se enxerga e como idealiza a si próprio e a realidade que o cerca. (MARANGON; NONNENMACHER, 2008, p.21).

Dadas essas questões, surge a dúvida de como possibilitar a realização de um trabalho diferenciado na educação com o uso de filmes, nesse caso animações, como recurso de ensino-aprendizagem.

É notável que o debate sobre o uso das animações como uma ferramenta educacional, gera muitas discussões, que faz também com que a temática seja ampliada no meio educacional, de forma a ser reconhecida e mais facilmente considerada apta a uso em sala de aula. Essas discussões podem trazer para a educação uma nova perspectiva, que diferencia o processo de educar e objetiva a formação existencial e socioeducativa do sujeito. Sobre isso, Araújo (2007) afirma que a definição do que seja “educação” é cada vez mais direcionada a questões ligadas a modos de existência, comportamento e identidade (ao construir o sujeito e ao grupo ao qual ele pertence). Tudo isso com o auxílio dos meios de comunicação.

É sabido que a comunicação, independente de sua forma, é a chave que sustenta a vida social dos seres, para isso é necessário a compressão dos educadores, sobre a atual geração que vem a preencher o espaço da sala de aula, sendo uma geração totalmente tecnológica. E dentro

desta perspectiva na esfera educacional, não podemos deixar de considerar a influência das mídias na educação e no desenvolvimento infantil, particularmente no que tange aprendizagem, haja vista que a maioria das crianças faz uso frequente de aparelhos midiáticos.

Por isso, muitas vezes, os educadores não conseguem competir com as diversas mídias existentes, e para isso ser feito, é necessário garantir que os educadores tenham compreensão sobre o uso da tecnologia e saibam usá-las, além de claro, saber como usar os filmes para tratar de assuntos pertinentes em sala de aula, de maneira que traga ensinamento para os alunos.

Alain Bergala (2012), em uma entrevista concedida a Beatriz Vichessi, da revista Nova Escola, defende que:

As obras cinematográficas merecem um espaço na Educação tão importante quanto os livros. [...] Para as crianças, o cinema é uma possibilidade de experimentar a vida. [...] Os filmes são uma fonte muito importante para a formação do imaginário, ainda mais na atualidade, em que as crianças leem pouco. A garotada também passa bastante tempo jogando videogame e na internet. Quando defendo a cultura cinematográfica, considero válido assistir aos vídeos na televisão ou em salas de exibição. Não importa o local [...]. (BERGALA, Nova Escola, 2012).

Sendo assim, faz-se necessário primeiramente estender para os professores uma capacitação onde eles possam aprender como usar certos aparelhos tecnológicos de exibição de mídia, como também apresentar o tema aqui discutido e sua importância como ferramenta para a educação dos alunos e na sua formação como sujeito social.

3. ANÁLISE EM FILMES DE ANIMAÇÃO

A análise e sistematização de dados é desenvolvida em diversas pesquisas, segundo Valla (2001, p. 104), “a finalidade da análise de conteúdo será, pois efetuar inferências, com base numa lógica explicitada, sobre as mensagens cujas características foram inventariadas e sistematizadas”.

Portanto, a análise e sistematização de dados é uma técnica de tratamento de informações e para fins desta investigação utilizaremos a técnica de Análise de Conteúdo, enquanto um primeiro exercício de aproximação metodológica. A partir disso, iremos fazer uma análise de alguns filmes de animação, e observar como é possível trabalhar assuntos como ética, moral, família, etc. a partir deles.

O cinema está presente positivamente no meio social, segundo Marangon e Nonnenmacher (2008), o que “propicia a produção de saberes e conhecimentos que ampliam a capacidade [...] de compreensão [...] para ver o mundo”. Com esse pensamento, podemos refletir sobre o cinema e o uso deste recurso vinculado aos filmes de animação, como um meio para a conscientização sobre alguns temas sociais. Ainda nos anos iniciais do ensino fundamental, é possível mediar situações educativas a fim de trazer os alunos a um momento de reflexão, em âmbito comportamental, auxiliando dessa forma, não só no desenvolvimento educacional, mas sobre tudo pessoal,

formando sujeitos críticos e conscientes.

O primeiro filme analisado foi *Cinderela*, o filme de gênero animação também conhecido como ‘A Gata Borralheira’, produzido no ano de 1949 e lançado em 1950, pela Disney Studios. Conta a história adaptada do conto de fadas de Charles Perrault, de uma jovem que perde o seu pai, um aristocrata que mora em um palácio, e fica órfã, sendo deixada aos cuidados da madrasta, Sra. Tremaine, e vivendo com suas duas meias-irmãs, Anastasia e Drizella, que não gostam da garota e a trata como empregada da casa.

Cinderela, por ser uma jovem excluída do seu âmbito familiar, acaba buscando refúgio em seus amigos, que são os animais de onde vive. Pensando nisso, torna-se possível pensar em uma situação rotineira em nossa sociedade, na qual, periodicamente, pessoas são menos valorizadas que outras, seja pelo nível social, intelectual, financeiro ou até mesmo dentro do âmbito familiar. Tendo essa elucidação, coloca-se em reflexão como essa situação rotineira afeta o desenvolvimento das pessoas que passam por uma formação familiar fora do padrão social ou com pouco laço de afetividade.

Pensando na situação citada, o/a professor(a) pode levar o filme à sala de aula, com o objetivo de fazer com que as crianças se autoanalisem e percebam os diferentes modelos de formação familiar que existem, além de fazer a comparativa do que é ser bem tratada, vivendo sua infância e/ou ser mal tratada e viver em condições exploratórias, como Cinderela, com sua família, que vive em situações de trabalho escravo.

O tema modelos de formação familiar, é algo que precisa ser discutido em sala de aula, pois, deve-se reafirmar que não existe só um modelo de representação de família. Segundo o dicionário de Silveira Bueno (1999), há pelo menos seis definições para a palavra família, que variam desde a mais conhecida socialmente, até aquela utilizada por historiadores/pesquisadores e encontrada na gramática.

Segundo Silva (2008), “o dicionário funciona como uma das esferas que divulgam sentidos – considerados por grande número de pessoas como os verdadeiros significados – sobre o que seja a família”. Assim como os dicionários, muitos filmes apresentam seus significados de família, o que é um primeiro ponto a ser mencionado. Entretanto, não é adequado citar a família como apresentada na primeira citação do dicionário, sendo um “conjunto de pai, mãe e filhos”.

Além do modelo de formação familiar que pode ser discutido através da animação da Cinderela, temos como a salvação de Cinderela, o Príncipe Encantado, colocado no roteiro como o detentor das respostas e saídas para os problemas vividos pela personagem. É válido, lembrar que vivemos em uma sociedade patriarcal e machista, onde a figura da mulher é objetivada constantemente, em filmes – não apenas em animações – as representações de gênero, colocam a mulher em sua maioria como frágil, indefesa, que busca um relacionamento como sua salvação e mudança de vida, colocando o gênero masculino como forte, viril, protetor e que traz consigo o

final feliz da história, sugerindo um poder de gênero.

E é nessa colocação do personagem feminino da história que se torna propício levantar questões sobre o movimento feminista, instruído garotas a serem mulheres independentes, que compreendam como são inseridas na sociedade, que entedam e respeitem seus corpos e para além disso, que sejam ensinadas que não são frágeis e submissas. Porém, todo este diálogo sobre poder de gênero, precisa ser levado com cuidado pelo(a) educador(a), para que não seja trabalhado de maneira equivocada ao distribuir as informações.

Outro filme analisado que elucida sobre o modelo de formação familiar, foi o filme *A Bela e a Fera*, também da *Disney Studios*. O filme *A Bela e a Fera*, lançado em 1991, foi baseado em um conto de fadas intitulado de *La Belle et la Bête*, sendo um conto francês escrito pela francesa Gabrielle-Suzanne Barbot em 1740. Porém, esse conto não é a história que conhecemos da *A Bela e a Fera*, a história foi reescrita em 1756, pela também escritora francesa, Jeanne-Marie LePrince de Beaumont, que resumiu mais história, modificando para a adaptação que conhecemos.

A história da animação conta sobre um príncipe que é transformado em uma Fera, após ser amaldiçoado, e para quebrar essa maldição ele terá que encontrar o amor verdadeiro e ganhar o coração daquela que ele ama, ou ele ficará sendo uma fera para sempre. O filme se passa na França do século XVIII, o príncipe chamado de Adam, mas conhecido na história como *A Fera*, se apaixona por Bella, que uma jovem garota que vivia em uma Aldeia distante do castelo do príncipe, filha de um inventor inteligente chamado Maurice, que ensinou Bella a ler e se tornar uma amante dos livros. Bella por ser uma garota inteligente e a frente do seu tempo, torna-se uma garota estranha para o povo de onde vive. Porém, atrai a atenção de Gaston, que é um caçador, que se apaixona por Bella e quer casar com ela, mas Bella não o quer, pois ele acha que mulheres não devem ler e pensar, só servir ao marido e gerar filhos.

Sobre essa questão volta-se a pensar sobre a apresentação do movimento feminista para as garotas e não apenas isso, mas tratar sobre o pensamento machista e sexista em sala de aula. Simone de Beauvoir, uma escritora, defensora do movimento feminista e pioneira no mesmo, fala no seu livro *O Segundo Sexo* (1980), que um dos fatores primordiais que envolvem a opressão feminista, surgiu no começo da existência humana, onde as mulheres não tinham o controle de natalidade e com isso, a reprodução se fazia de modo exagerado. Deste modo, a mulher fora excluída da caça para cuidar dos filhos. Portanto, a mulher se tornou dependente do homem até mesmo para sua subsistência. Por isso, há vários pensamentos que defendem a colocação da mulher que serve o marido e os filhos, como o do personagem Gaston. Mas é nesse pensamento que faz possível pensar em se trabalhar, além da discriminação, questões como diferenças de gênero, afirma Araújo (2007).

Outra situação que aparece na história, é a formação familiar que traz Bella apenas com seu pai, mas que, ao final do filme, nota-se que ela passa a fazer parte da família constituída no castelo

da Fera. Sendo assim, é possível perceber que os filmes analisados não apresentam uma definição em comum do que seja família, sendo observado a heterogeneidade familiar presente nestas animações, fazendo com que quem as assista (pensando na criança) perceba esta característica e transporte-a para o mundo real, a fim de saber como lidar e respeitar as diferenças encontradas nas diversas formações de família.

Pensando ainda em *A Bela e a Fera*, também é possível relacionar alguns questões do roteiro para serem trabalhadas em sala, como egoísmo, preconceito e discriminação. Bela pôde perceber, com o tempo, que a Fera era um ser humano e que, como tal, possuía sentimentos, ou seja, não se pode julgar uma pessoa apenas pelo que se vê.

Outro filme analisado foi a animação *Divertida Mente* (2015), produzido pela *Pixar Studios*, que conta a história de uma garota que se muda para outra cidade, junto com a sua família e se vê em guerra interna para poder se adaptar a sua nova vida em outro lugar, longe de seus amigos e de tudo aquilo que ela achava seguro e divertido.

Essa animação fala sobre as experiências pessoais sobre os significado das mudanças e como e quais sentimentos surgiram durante o processo de separação de pessoas e de lugares. Tornando a animação uma importante ferramenta para se tratar sobre o processo de luto, por exemplo.

Ao falarmos sobre a personagem Riley, protagonista da história, que traz dentro da sua cabeça outros personagens que representam seus sentimentos, como Alegria, Nojinho, Raiva, Tristeza e Medo. São sentimentos que todos nós sentimos, e que se mostram ao longo do enredo como muita significância e ludicidade para que possamos entender como funciona a mente da criança e como ela passa por certas transições.

Há muito tempo as crianças eram pensadas como seres irracionais, alguns acreditavam que a infância era uma fase perdida na memória da criança, passando despercebida pelo seu processo de transição para a vida adulta. A visão da infância como uma fase que necessita de atenção diferenciada e cuidados específicos nasceu com o advento da modernidade (Silva, 2009), e teve como principal berço a escola e a família (Barbosa, 2007). Nascendo assim a ideia de infância que temos atualmente, onde é entendida como uma fase repleta de ciclos e significados de evolução, importantes para a construção do adulto futuro.

O que a animação *Divertida Mente* (2015), trata é como Riley, passa pelos momentos de mudança, revelando uma mudança de sentimentos, que de certa forma amadurecem a personagem, fazendo-a reconhecer que as mudanças nem sempre são ruins e que podem trazer significados positivos para nossa vida. Mas, até ela chegar nesta conclusão, a personagem passa por diferentes formas de sentir raiva, medo, angústia, nojo, alegria e tristeza.

Diferente das outras animações analisadas, a personagem Riley tem os seus pais com ela, sendo uma formação de família “tradicionalmente” conhecida, como a citada no significado do

dicionário, um “conjunto de pai, mãe e filhos”. Mas, a mesma se encontra em uma relação estremecida com os pais, por se sentir traída por eles, por terem se mudado de cidade e levado ela, separando ela do que ela amava: seus amigos, escola, sua casa, cidade, etc.

Nesse aspecto, o/a educador(a) tem como trabalhar sobre relação familiar. Como as crianças se sentem na sua família e como se relacionam com os pais/ responsáveis. Como elas controlam suas emoções, como podem controlar e entender o que sentem. Lembrando-as, que podem ter um diálogo sobre como estão se sentindo, que é importante tornar externo o que se sente, independente de ser alegria, dor, medo... mostrando também formas de fazer essa externalização, como em diários, desenhos, dança, atividade física, música, entre outras formas de reconhecer, conhecer e trabalhar as emoções.

Nesta análise foram citadas apenas algumas produções cinematográficas com conteúdo para se utilizar no trabalho em sala de aula, o que não quer dizer que deva ser utilizado apenas estas. O/A professor(a) pode (e deve) buscar em outras produções assuntos trazidos, muitas vezes, de maneira implícita, mas que abordam temas de importância social e de construção pessoal, para discutir em sala de aula e tornar a conversa sobre o tema abordado mais interessante para as crianças.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da construção desta pesquisa, muitos temas foram levantados. Estas duas linguagens, Cinema e Educação, por vezes distintas, cruzaram uma linha que se deu a partir do momento de transformação, onde as palavras saíram do papel para criar vida na imagem projetada na tela.

A proposta da utilização de filmes em sala de aula, não possui a intenção de substituição da literatura pelo cinema, mas sim fazer uma conjuntura de um recurso em prol de outro.

A lembrança constante de que vivemos em um mundo tecnológico, com vários meios que propiciam a difusão de informação e cultura, faz refletir diretamente na criança, que também percebe todos estes meios amplamente propagados e começam a usufruir deles com mais propriedade. Sendo desta forma, mas atrativo para eles uma sala de cinema do que a sala de aula. Porém, isso não quer dizer que é necessário transformar a sala de aula em uma sala de cinema, mas quer dizer que, pode-se fazer uma fusão dos dois para que possa ser tirado proveito do que esses ambientes tem de melhor e assim construir uma nova forma de seguir educando, com criatividade.

Cada vez mais se nota a utilização de produções cinematográficas no âmbito escolar, o que faz com que seja percebida a ideia da necessidade em inserir os filmes como parte integrante e indispensável dos recursos educacionais. Sendo assim, a maneira como este recurso vem sendo utilizado, meramente como entretenimento, precisa de uma alteração, que acontecerá no momento

no qual o/a professor(a) perceber que o processo de ensino-aprendizagem está além do que apenas transmitir conhecimentos em conteúdos teóricos. Neste momento, estes estarão mais preparados e propensos para tratar de questões sociais, valores éticos e morais, de gênero, personalidade e etc, relatados em algumas animações.

As animações analisadas e sugeridas nesta pesquisa, fazem parte da infância de boa parte da população brasileira e mundial. Tornando-se parte integrante deste conjunto de veículos que conectam a cultura em massa. As crianças da atual geração, mantém contato com esses filmes, o que deve ser considerado, pois é através desta interação com o cinema, que acontecem as alterações no campo imaginário infantil, o que reflete diretamente no comportamento dos pequenos, seja de maneira positiva ou negativamente. E se apropriar do uso do cinema como ferramenta de ensino-aprendizagem, é uma ótima abordagem pedagógica, pois, além de conter entretenimento e ludicidade, que as crianças adoram, contém ensinamentos que o/a educador(a) podem utilizar para ensinar em sala de aula, sendo assim um desenvolvimento criativo.

Por exemplo, as produções dos *Disney Studios e Studios Pixar* que foram analisados, passam da linha do entretenimento, sendo elas, importantes vias que disseminam os ideais de uma cultura, dentro de um período histórico, representando a sociedade e seus valores ali presentes, transportando aqueles que assistem para uma época de costumes e valores diferentes, que podem (e devem) serem trabalhados e mediados pelo(a) professor(a).

Porém, é sabido que é para além de necessário compreender que para trazer o cinema à sala de aula, a mesma necessita de recursos tecnológicos para que seja possível trabalhar com este recurso, como: projetor, tela, DVD, TV, som, etc. Da mesma maneira que é percebida a importância de o professor trabalhar com esta atividade de forma interdisciplinar, pensando, neste caso, nos temas transversais.

Ainda que sejam utilizadas as produções cinematográficas com o objetivo proposto nesta pesquisa, o(a) professor(a) fará, nada mais, do que observar o filme como um mero recurso, de maneira que seja utilizado apenas para reproduzir conceitos e conteúdos curriculares, ou seja, apenas para ensinar algo, ilustrando os conhecimentos que o professor considere pertinente para aqueles que estão vendo.

Por fim, é de grande necessidade utilizar esse recurso, pois o cinema continua sendo usado como um meio de unir povos e estreitar laços culturais, Vygotsky (1991), vai dizer que é por meio das interações sociais que o ser humano se constrói. Pensando nessa perspectiva, o cinema pode ser considerado uma grande ponte para a interação social. E tendo o conhecimento sobre isso, formalizar o uso das produções cinematográficas nas escolas, especificamente as animações para o ensino infantil, não só como meio de lazer mas como recurso para o desenvolvimento do ensino, pode ampliar o trabalho do educador, na condução do processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Pois, a animação além de prender a atenção das crianças com cores, sons, efeitos, entre

outras ferramentas lúdicas, que a esse gênero pertence, transmite também uma história com ensinamentos, reflexões, que podem ser utilizadas em sala de aula como material de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

A BELA e a Fera. Direção de Gary Trousdale e Kirk Wise. EUA: Walt Disney Pictures, 1991. Blu-Ray (84 min), son; color.

ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. Wallon e a Educação. In: MAHONEY, Abigail Alvarenga; ALMEIDA, Laurinda Ramalho de (org.). **Henri Wallon: Psicologia e Educação**. 10 ed. São Paulo, Edições Loyola, 2010, p. 71-87.

Anima Mundi. Disponível em: <http://www.animamundi.com.br>. Acesso em: 13 de jun. 2021.

ARAÚJO, Suelly Amorim de. Possibilidades Pedagógicas do Cinema em Sala de Aula. **Revista Espaço Acadêmico**, Minas Gerais, n.79, dez. 2007.

ARCHETTI, Ana Flavia. **Trajatória do Cinema de Animação no Brasil**. 2017.

ALEGRIA, João; DUARTE, Rosália. Formação Estética Audiovisual: um outro Olhar para o Cinema a partir da Educação. **Revista Educação e Realidade**. Porto Alegre, 33 ed., p. 59-80, jan./jun. 2008.

BARBOSA, Livia; COSTA, Sara Bezerra; PIOVESAN, Angélica. Cinema e Educação. I Simpósio Regional de Educação/Comunicação. **Anais Eletrônicos**. Aracajú, 2007.
Disponível em:
http://www.ead.unit.br/simposioregional/htm/download.php?file=../gt02/CINEMA_E_EDUC_ACAO.pdf. Acesso em: 16 julh. 2021.

BEAUVOIR, Simone. **O segundo Sexo: Fatos e Mitos**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1980.

BECK, Jerry; DISNEY, Walt; PANUSCHKA, Christine; SIBLEY, Brian; SIGMAN, Paula. **Além da Bela: as Histórias não Contadas dos Bastidores de A Bela e a Fera**. Documentário produzido por S/R LABS. EUA: The Walt Disney Archives, 2010. Blu-Ray (54 min), son., color.

BUENO, Silveira. **Dicionário Silveira Bueno**. São Paulo: Didática Paulista, 1999.

BUCCINI, Marcos. Cem Anos da Animação Brasileira. **Revista Continente**, 2017. Ed. 202.

CINDERELA. Direção de Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson. Produzido por Walt Disney. EUA: Walt Disney Pictures, 1950. Blu-Ray (72 min), son; color.

DIVERTIDA mente. Direção e Roteiro: Pete Docter, Meg LeFauve e Josh Cooley. Produzido por: Pixar Studios. EUA: 2015. Blu- Ray (1h 35min), son; color.

FEENBERG, Andrew. **O que é Filosofia da Tecnologia?** Tradução Agustín Apaza. Japão, Komaba: 2003. Disponível em: https://www.sfu.ca/~andrewf/Feenberg_OQueEFilosofiaDaTecnologia.pdf. Acesso em: 10 Fevereiro. 2021. Título Original: What Is Philosophy of Technology?

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. - São Paulo : Atlas, 2008.

GIROUX, Henry A. A Disneyzação da Cultura Infantil. In: SILVA, Thomaz Tadeu; MOREIRA, Antônio Flávio. **Territórios Contestados**. Rio de Janeiro, Vozes, 1995, p. 49-81.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** [recurso eletrônico] : Lei nº 13.006/2014, de 26 de junho de 2014, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. – 10. ed. – Brasília : Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2014. 46 p. – (Série legislação ; n. 130) Atualizada em 7/11/2014. ISBN 978-85-402-0277-1 1.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 34º ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

MARANGON, Cristiane; NONNENMACHER, Dalila Batista. **Os Irmãos Grimm: Espaço Intertextual de Contos de Fadas**. Apresentação de Trabalho/Congresso. PUC-RS, Rio Grande do Sul, 2008.

PORTAL SÃO FRANCISCO. **A História da Animação, Brasil, Mundo**. 2017. Disponível em: <https://www.portalsaofrancisco.com.br/arte/historia-da-animacao>. Acesso em: 10 agos. 2021.

SILVA, Maria Carolina da. **A Infância no Currículo de Filmes de Animação: poder, governo e subjetivação dos/as infantis**. Tese (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação, Minas Gerais, 2008.

SILVA JÚNIOR, A. G.; TREVISOL, M. T. C. Os desenhos animados como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento da moralidade. **IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE**; III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia, 2009. Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/3137_1761.pdf. Acesso em: 5 de maio de 2021.

VICHESSI, Beatriz. Entrevista com Alain Bergala. **NOVA ESCOLA: Para as crianças, o cinema é uma possibilidade de experimentar a vida**. Ed. 255, set 2012. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/922/entrevista-com-alain-bergala>. Acesso em: 24 maio 2013.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A Formação Social da Mente**. 4 ed. São Paulo, Martins Fontes, 1991.

RAIANE MARIA DA CONCEIÇÃO SILVA

**CINEMA E EDUCAÇÃO: UMA BREVE ANÁLISE DAS ANIMAÇÕES COMO
RECURSO PEDAGÓGICO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Pedagogia do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de artigo científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciada em Pedagogia.

Aprovado em: 30/08/2021

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dr. Fernando Antônio Gonçalves de Azevedo (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco CAA

Prof^o. Dr. Sandro Guimarães de Salles (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco CAA

Prof^a. Ma. Adma Soares de Moura (Examinadora Externa)
Universidade Federal de Pernambuco CAA
Universidade Paulista – UNIP