



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

**O USO DO FILME DE ANIMAÇÃO “FROZEN” EM SALA DE AULA: UMA
PROPOSTA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

EDINARA VALERIA DA SILVA CAMPOS

Natal/RN

2015

EDINARA VALERIA DA SILVA CAMPOS

**O USO DO FILME “FROZEN” EM SALA DE AULA: UMA PROPOSTA PARA A
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte como requisito para conclusão da graduação e obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. João Tadeu Weck

Natal/RN

2015

O USO DO FILME “FROZEN” EM SALA DE AULA: UMA PROPOSTA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

Por

EDINARA VALERIA DA SILVA CAMPOS

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte como requisito para conclusão da graduação e obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA

Dr. João Tadeu Weck (Orientador)

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Ma. Ivone Priscilla de Castro Ramalho

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Dra. Mariângela Momo

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à meus pais, em especial, a minha mãe. A meus irmãos e ao meu namorado que foram essenciais nesta minha jornada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus por me dar paciência, sabedoria e discernimento para superar todos os obstáculos que surgiram ao longo dessa minha trajetória como graduanda do curso de Pedagogia. Aos meus pais pelo apoio, educação e incentivo, em especial a minha mãe Valdenora, mulher guerreira, que nos momentos mais difíceis esteve ao meu lado, me dando amor, carinho e muita força. Ao meu namorado e companheiro, José Daniel, que compartilhou esse momento comigo com todo seu amor, paciência, compreensão e apoio para o desenvolvimento deste e de todos os trabalhos acadêmicos. Ao meu Professor Orientador, João Tadeu Weck, que foi imprescindível na realização deste trabalho, com toda sua paciência me guiando e me dando todo o suporte necessário. Aos meus companheiros de trabalho que fizeram parte da minha formação. Enfim, agradeço a todos àqueles que, de alguma forma, contribuíram para a concretização deste trabalho.

RESUMO

A presente monografia é resultante da pesquisa desenvolvida que propôs uma reflexão sobre o papel e uso de materiais audiovisuais (no caso um filme de animação de longa metragem) para a turma de nível II da Educação Infantil. Neste trabalho discorremos da importância do uso dos materiais tecnológicos em sala de aula, visto que, desde cedo as crianças tomam contato e interagem com a mídia (tanto com os equipamentos, quanto com os produtos por ela veiculados), seja em casa, ou em outros lugares. Com esse avanço, os professores devem estar aptos a utilizá-las em sala de aula, mas com significado, e não apenas, por ser transmitido. Apresentamos uma proposta de sistematização e os resultados da aplicação da mesma.

Palavras Chave: Materiais audiovisuais. Filmes animação. Educação Infantil.

ABSTRACT

This monograph is a research result was proposed a reflection on the role and use of audiovisual material (in this case, an animation feature film) for level II class of early childhood education. In this paper we discussed the technological materials importance in the classroom, given that children has contact and interaction with media (even with the real equipment or the product in its wake) whether at home or in any other place. With this advancement teachers should be able to use it in the classroom, with meaning, and not only because for being transmited. We proposed a systematization and the results of implamentation.

Keywords: Audiovisual materials. Film animation. Childhood education.

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1- INTRODUÇÃO..... | 08 |
| 2- SOCIEDADE, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO..... | 11 |
| 2.1- Tecnologia da informação e comunicação(TIC)..... | 13 |
| 2.2- TV E Sociedade..... | 15 |
| 2.3- Desenhos animados/animações..... | 18 |
| 2.4- Criança..... | 22 |
| 3- PROPOSTA DIDÁTICA DO FILME “FROZEN” PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL..... | 25 |
| 3.1- Caracterização da Instituição..... | 25 |
| 3.2- Caracterização da Turma..... | 27 |
| 3.3- Animações/sinopse Frozen..... | 28 |
| 3.4- Metodologia..... | 29 |
| 3.5- Antes do filme..... | 30 |
| 3.6- Depois do Filme..... | 31 |
| 3.7- Por Fora do filme..... | 32 |
| 4- CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 35 |
| 5- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 38 |
| 6- REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS..... | 38 |
| 7- REFERÊNCIA DE SITE..... | 38 |

1. INTRODUÇÃO

Atualmente vivenciamos as rápidas transformações provocadas pela presença maciça das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), em todos os meios sociais. Seus avanços constantes estão associados pela busca incessante de público e consumidores, sejam eles adultos ou crianças numa busca ininterrupta por informações e entretenimento, tornando-os, sem dúvidas, atraentes e indispensáveis.

A mídia¹, principalmente a televisão, traz notícias, diversão e anúncios que prendem a atenção dos telespectadores, no qual é caracterizado pela rapidez, eficácia e pela diversidade de possibilidades que seus avanços trazem. Seu uso passou a fazer parte da vida das pessoas, sobretudo, nas relações sociais em que os aparelhos eletrônicos como celulares, notebooks, tablets, etc., modificou a comunicação oral e escrita alterando a socialização e a interação entre adultos, jovens e crianças.

O mundo passa por avanços constantes devido a evolução tecnológica, nas quais a TV tem um papel significativo, pois é um dos principais meios de comunicação tecnológico destinada a um grande público, composta por códigos audiovisuais responsáveis por transmitir informações e proporcionar entretenimento seja para os telespectadores infantis ou adulto, levando-os a conhecer, interpretar, analisar e apreciar transmissões de situações, acontecimentos e fatos (reais ou fictícios) de acordo com sua cultura.

Neste sentido, a relação de influência e passividade que há entre a TV e o telespectador parece mais contundente com a noção de criança que por muito tempo é de um ser que recebe os ensinamentos que lhes são instruídos. A mídia e seu círculo social e familiar estão vinculados com essa aprendizagem social mantendo uma estrutura transmissora de valores e representações que são processados e internalizados. A criança relaciona-se com a TV da mesma maneira

1 Mídia, aqui entendida como o conjunto dos meios de informação.

que se relaciona com o mundo, constituindo as programações televisivas como um jogo simbólico e desta forma transforma e adequa as mensagens transmitidas pelos desenhos animados de acordo com suas experiências vividas.

Com a influência desse meio de comunicação os hábitos familiares sofreram mudanças, onde os pais preocupados com a segurança dos seus filhos, ou por falta de tempo, optam por permitirem que as crianças passem mais tempo diante da televisão do que proporcionar momentos de diálogo, interação e socialização. Deste modo, as crianças foram deixando as brincadeiras de rua e foram se rendendo aos “fascínios” das programações televisivas que em sua maioria oferecem animações (os chamados desenhos animados) para o público infantil.

Algumas programações televisivas, principalmente de canais fechados são os preferidos das crianças, pois oferecem 24 horas de programação voltadas à este público ². Entre as animações mais assistidas pelo público infantil está “Frozen” um filme de animação musical estadunidense produzido pela Walt Disney Animation Studios em 2013, ganhador do Oscar de melhor filme de animação, inspirado no conto de fadas “A Rainha da Neve”, de Hans Christian Andersen, produção destinada a todas as idades em que se tornou uma febre mundial entre as crianças.

Deste modo, o presente trabalho de conclusão de curso, integrado no âmbito do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, teve por objetivo propor e aplicar o uso de um produto em linguagem audiovisual no contexto da sala de aula aliada a uma animação, pensando em idealizar espaços de aprendizagem com novos significados e que despertem a curiosidade do aluno e a vontade de auferir conhecimentos, associando os conteúdos estipulados pelo currículo formal da escola ao interesse dos alunos, conduzindo-os a descobrir novos caminhos, através da imaginação, desenvolvendo a criatividade e aprimorar seus conhecimentos prévios. Nesta perspectiva, realizamos uma revisão da literatura na área de TICs e seus usos e aplicações na educação, em especial a televisão,

2 Entre os mais populares estão o Cartoon Network, Disney Channel, Nickelodeon e Discovery Kids.

objetivando construir argumentos que justifiquem o uso dessa ferramenta como recurso pedagógico, por professores, em especial da educação infantil, bem como proporcionassem um embasamento teórico necessário para a compreensão deste estudo.

A escolha da animação, “Frozen”, se deu por ser uma representação do universo imagético que atualmente está presente no cotidiano das crianças, assim como poderá ser empregado representativamente para proporcionar aos envolvidos uma reflexão sobre as diversas imagens e mensagens veiculadas por esta produção infantil, capaz de propiciar, desta forma, um campo de experiência crítica, voltado para o conhecimento geral.

Nesta perspectiva este trabalho foi segmentado em três capítulos. O primeiro consiste no estudo acerca da Sociedade, Tecnologia e Educação; Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC); TV e Sociedade; Desenhos Animados/Animações e Criança, visando construir argumentos com base em referenciais teóricos que justificassem a proposta deste trabalho. O segundo capítulo busca descrever a Proposta didática do filme “Frozen” para a educação infantil; a caracterização da instituição; a caracterização da turma; a Sinopse da Animação “Frozen”; a Metodologia; uma proposta de atividades a serem postas Antes do filme, Depois do Filme e Por Fora do filme, ao qual aspiramos refletir, analisar e conhecer saberes já produzidos, ideias e experiências bem sucedidas e introduzi-las em sala de aula como método de ensino aprendido de modo que contribua para desenvolvimento cognitivo e sócio cultural do educando. Por fim as considerações finais, que relata a prática desta proposta didática, entendendo que as aplicações fornecidas não compreende o todo destinados que este assunto necessita, conseqüentemente são sugestões iniciais.

2. SOCIEDADE, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

Com o advento dessa nova era, fez-se necessário buscar interpretar e compreender esse mundo, onde a tecnologia tornou-se indispensável ao cotidiano da população mundial.

Diante de diversos termos empregados à sociedade atual é interessante buscar diferenciá-la da sociedade industrial, para que possamos entender como a tecnologia se propagou na vida das pessoas desde o século XVIII. Neste sentido, a base da sociedade industrial consistia na mão de obra humana e mecanicista, usada para operar máquinas, sendo o homem a peça principal, no entanto, a sociedade moderna é rica em possibilidades que atinge todas as esferas sociais (em diferentes proporções) atribuindo rapidez as transformações nas ferramentas de comunicação, sendo a máquina a peça principal.

O desenvolvimento acelerado da sociedade moderna obteve vigor a partir da segunda metade deste século, sobretudo, após a Segunda Guerra Mundial, cujas inovações tecnológicas influenciaram nas mudanças das relações sociais tornando-se um marco do crescimento e da expansão das tecnologias, caracterizando o mundo moderno como resultado do conhecimento científico direcionado a produção e a cultura, principalmente das classes dominantes. Isto porque

as inovações tecnológicas têm produzido transformações na organização social, no trabalho, no cotidiano. Atingem toda a sociedade e introduzem mudanças relevantes no conhecimento, na cultura e nas relações de poder, exigindo das pessoas, das instituições e da sociedade como um todo, a busca de formas de inserção e participação na nova realidade (Sampaio, 2004).

O momento em que vivemos marca a necessidade da produção de conhecimentos para compreender uma realidade que está em constante

transformação, induzindo ao mundo a uma quebra de paradigmas, demonstrando a *capacidade não apenas de produzir contexto histórico-social, mas também de transformar o próprio conceito que mediante uma rede de mensagens, vai modificando o sentido das coisas, Sampaio(2004).*

As tecnologias usufruídas pela sociedade atual, permitem a interação, a comunicação e a expressão, seja utilizando a linguagem oral, escrita ou imagética, provocando mudanças de comportamento em função do nível da imersão de concepção.

A veiculação maciça de produtos em linguagem audiovisual constitui uma das principais características da sociedade atual, onde as tecnologias tornaram-se cada vez mais presente no dia a dia das pessoas, especialmente, os miniaparelhos eletrônicos como celulares, notebooks, etc. Estes trazem informações e entretenimento imediato, atraindo e fascinando os sujeitos que em sua maioria tornam-se consumidores passivos de informações, cujo conteúdo baseia-se no som, no movimento e na imagem como fonte de informação e comunicação.

A necessidade de interagir com o mundo tornou as pessoas adeptas deste meios de comunicação, utilizando a imagem como recurso e aliada para manter-se atualizado nas mais diversas notícias, entretanto, a imagem também traz suas consequências, principalmente, em relação ao contexto educacional nas instituições de ensino, pois diante de diversas informações fornecidas pela imagem a expressão verbal, a escrita, a leitura e a interpretação foram imobilizadas impossibilitando o desenvolvimento das capacidades cognitivas necessárias para sua consecução. Reflexo disso, podem ser percebidos em crianças das gerações atuais que estão sendo educadas a partir da lógica imagética e eletrônica, sua linguagem é expressa por meio de gestos e onomatopeias prejudicando seu vocabulário e predominando a visão global da leitura e da escrita.

Diante de diversas possibilidades para fornecer e receber informações, a sociedade, em especial a escola, vêm tentando se adequar a essa nova realidade em que a eletrônica predomina. Mas, será que a escola está preparada para

introduzir os novos meios de informação como recursos metodológicos? Será que os professores têm uma formação adequada e conhecimento necessário sobre as novas tecnologias?

Infelizmente, nos deparamos com professores, em sua maioria, despreparados que apresentam dificuldades em integrar esses meios em seu planejamento escolar e utilizá-los como uma ferramenta indispensável para aprimorar suas aulas e atrair os educandos, levando-os a perceber e compreender os conteúdos estabelecidos pelo currículo da escola, com maior entusiasmo.

A escola é o ambiente da educação para a comunicação, e o papel do educador é estimular e permitir que os alunos obtenham avanços significativos no seu processo de decodificação e codificação, através de atividades de produção de imagens, em movimento e som. Logo, a educação precisa de professores que direcione seus alunos a um processo de aprendizagem, e também, buscar novos mecanismos de informações, noções, conhecimento que visem fazer relação com sua prática docente.

2.1 Tecnologia da informação e comunicação (TIC)

As Tecnologias da Informação e da Comunicação (Tics) podem ser compreendidas como o conjunto de recursos utilizados em diversos setores como na indústria, no comércio, em investimentos e na educação, sendo potencializada após a popularização da internet com a produção de hardwares e softwares.

O surgimento dos novos mecanismos de informações e comunicação são caracterizados pela rapidez, eficácia e pela diversidade de possibilidades que seus avanços trazem. Seu uso passou a fazer parte da vida das pessoas, sobretudo, nas relações sociais em que os aparelhos eletrônicos como celulares, notebooks, tablets, etc., modificou a comunicação oral e escrita alterando a socialização e a interação entre adultos, jovens e crianças. Segundo Belloni (2012),

A penetração dessas “máquinas inteligentes” em todas as esferas da vida social é incontestável: no trabalho e no lazer; nas esferas públicas e privadas. Do cinema mudo às redes telemáticas, as principais instituições sociais foram sendo transformadas por estas tecnologias que, nos dias de hoje (mas as mudanças são tão rápidas!) estão compreendidas na expressão *tecnologias da informação e comunicação* (TIC): as famílias, cujo cotidiano foi sendo invadido pela programação televisiva; as igrejas que tiveram que render-se aos apelos da TV e do espetáculo; as escolas particulares, que por pressão do mercado utilizam da informática como um fim em si. (Belloni, 2012).

Desde meados da década de 1970 a perspectiva de um novo campo do saber e da intervenção vem se desenvolvendo, com a finalidade de formar usuários críticos, ativos e criativos que tenham a capacidade cognitiva de interpretar e perceber a amplitude do mundo digital ao qual estamos vivenciando.

As TICs são instrumentos que se utilizados de forma adequada, contribui para o desenvolvimento de novas capacidades. No contexto educacional, por exemplo, as Tecnologias permitem ao professor um ensino diferenciado, levando o aluno a descobrir, pensar e desenvolver suas habilidades sejam no âmbito escolar, familiar ou social. Nesta perspectiva, a escola em especial da rede pública precisam implementar as tecnologias da comunicação e informação nas atividades propostas pela instituição de ensino, objetivando equilibrar a desigualdade gerada pelo uso e consumo “desenfreado” destes meios, tendo em vista que, elas estão cada vez mais integradas a vida social.

Pensando em uma educação de qualidade, é imprescindível destacar, inicialmente, à integração das TICs à educação, que só tem significação se realizada como ferramentas pedagógicas e como objetos de estudo. Sabendo que os aparelhos eletrônicos estão cada vez mais associados ao cotidiano dos educandos, as escolas, sobretudo as particulares, estão investindo na compra de dispositivos modernos e adequados.

O aumento da adequação e da produtividade dos sistemas educacionais vai exigir, nesta passagem de século e de milênio, a integração das novas tecnologias de informação e comunicação, não apenas como meio de melhorar a eficiência dos sistemas, mas principalmente como ferramenta pedagógica a efetivamente a serviço da formação do indivíduo autônomo (Belloni 2012).

Em meio à diversidade de recursos eletrônicos, a maioria dos professores se sentem despreparados e inseguros diante do desafio de introduzir as TICs na rotina escolar, já que muitos ainda adotam o sistema tradicional de ensino.

As tecnologias são recursos imprescindíveis que auxiliam o professor em sala de aula. Associando esses meios fundamentais no planejamento escolar, podem-se obter resultados satisfatórios. Mas, é necessário que o docente tenha uma formação qualitativa voltada para o uso das tecnologias da informação e comunicação, e assim ele seja um mediador e mediatizador no processo de ensino/aprendizagem do aluno, buscando estratégias que potencialize as possibilidades de aprendizagem e criação do aluno, tornando-o capaz de construir seus próprios pensamentos.

O desenvolvimento de conhecimento e competências instruídos pela escola, voltadas para a compreensão das TICs, podem agregar um significativo avanço no seu trabalho como instituição de ensino e, deste modo, formar cidadãos ativos, criativos e críticos na sociedade tecnológica.

2.2 TV e sociedade

A televisão é um dos principais meios de informações destinado a um grande público. Sua linguagem é composta por códigos audiovisuais responsáveis por transmitir informações e proporcionar entretenimento para todos os públicos,

seja ele infantil ou adulto, “permitindo³” ao telespectador conhecer, interpretar, analisar e apreciar transmissões de situações, acontecimentos e fatos (reais ou fictícios) de acordo com sua cultura.

As programações televisivas transmitidas, são divididas de acordo com suas características e peculiaridades próprias, em que cada programa é elaborado visando um público alvo. A programação infantil é constituída por: desenhos animados, filmes infantis, programas de auditório, etc. Entretanto, muitas crianças assistem diversos outros programas que não são direcionadas a elas, na maioria das vezes, assistem as transmissões destinadas aos adultos (pais ou responsáveis) como as novelas e telejornais.

Segundo ABARCA (2004) a TV pode acarretar alguns problemas relacionados ao hábito da criança assistir a suas transmissões com frequência e sem mediação de um adulto responsável, dentre os sintomas mais comuns está a *dificuldade de brincar, pois não sabe ou perde a capacidade de criar; transtorno do sono; fobias (medos) de animais ou pessoas fortes*, além da disgrafia; dislexia e da discalculia.

Com a influência desse meio de informação os hábitos familiares sofreram mudanças, onde os pais preocupados com a segurança dos seus filhos, ou por falta de tempo (são muito ocupados com seus negócios e não têm tempo para educar seus filhos, deixando esse papel nas mãos da escola) optam por permitirem que as crianças passem mais tempos diante da televisão do que proporcionar momentos de diálogo, interação e socialização.

Nas instituições de ensino o conteúdo transmitido pelas mensagens audiovisuais pode ser associado aos conteúdos trabalhados em sala de aula, determinado pelo currículo da escola, assim como conteúdo do cotidiano, cultura, valores, representações e informações.

Mesmo com diversas discussões acerca da importância de elaborar um bom planejamento com recursos metodológicos que possibilitem ao aluno

3 As aspas são da autora. Permitir é um eufemismo, pois a sedução exercida pelos relatos televisivos coloca o telespectador em uma posição que normalmente o impede de divergir.

desenvolver suas habilidades cognitivas e motoras, a TV, muitas vezes é utilizada como ferramenta apenas para manter as crianças hipnotizadas durante um longo período de tempo. Em instituições de ensino, como creches de sistema integral, a televisão é um recurso ao qual alguns professores (despreparados ou acomodados) colocam seus alunos diante de programas televisivos por horas, sem uma finalidade concreta.

Entretanto, deve-se haver uma Educação para Mídia, pensando na formação do educando, ou seja, preparar o aluno para uma visão crítica e reflexiva em torno dos conteúdos transmitidos pelas emissoras de televisão, assim como permitir que seja feita uma leitura das técnicas dos meios de comunicação. Segundo Belloni (2012), a

... preocupação com relação a definições e concepções neste novo campo de saber e de intervenção explica-se pela necessidade de integrar aos processos educativos o uso das novas (e velhas) tecnologias de informação e comunicação, dentre as quais a televisão continua sendo a mais frequentada pela maioria dos jovens e crianças.

A perspectiva da Mídia-Educação quanto instrumento de construção e contribuição para formação de uma sociedade é capacitar o indivíduo a se relacionar com as tecnologias presentes do cotidiano e visar desenvolver as práticas educativas democratizadoras, assim como uma formação de professores adequada e atualizada de acordo com as necessidades de aprendizado das novas gerações.

Em um país em que o hábito da leitura não é muito popular, a televisão, se tornou a principal fonte para o brasileiro se informar, se entreter e principalmente, para organizar seu cotidiano, transformando-se em referência no que diz respeito ao consumismo, comportamento e opinião. Não cabe então, deixar as crianças assistirem o que quiserem, mas há a necessidade de um acompanhamento dos educadores sobre as programações que elas apreciam e partindo deste princípio analisar os conteúdos dessas transmissões.

É indiscutível o avanço frenético e a proporção que a tecnologia tomou e a cada dia vem sendo fundamentada como construtora do saber, sendo ela capaz de retratar a realidade da sociedade em diversas maneiras e ângulos. Pensando nesta perspectiva, compreende-se a TV como um recurso metodológico indispensável a prática pedagógica, ao qual objetiva uma educação que estimule ao aluno pensar e refletir sobre suas ações e atitudes incorporadas a alienação das transmissões televisivas, sempre mediada por um educador.

Visando uma educação de qualidade que contribua na formação dos alunos é imprescindível a experiência de um professor mediador mediatizado (tem o conhecimento dos meios de informação e comunicação, sua função e sua relação com o mundo) que busque ampliar e estimular, através de estratégias pedagógicas, uma vivência de situações intencionais em que o educando participe de atividades, utilizados as TIC de forma dinâmica e interativa. Deste modo, contribuir no desenvolvimento da autonomia formando cidadãos críticos e capacitados para interpretar a sociedade tecnológica.

2.3 Desenhos animados/animações

Na década de 1920 Walt Disney passou a observar mais atentamente os filmes em animação que existiam e percebeu, conforme assinala FOSSATI (2011), que faltava “vida” às produções. Seu projeto de fornecer expressividade aos personagens passava pelo necessário aperfeiçoamento das técnicas de animação.

A companhia Disney Brothers Studios foi fundada em 1923 por Walt Disney⁴, seu irmão Roy O. Disney e pelo animador Ub Iwerks. Este último, por divergências com Walt Disney afasta-se dos estúdios em 1940. Inicialmente eram produzidos curtas metragens de animações com alguma repercussão. “Muito cedo, Disney começou a perceber a riqueza das animações adaptadas das narrativas dos contos” (Fossati, 2011:35).

4 O nome verdadeiro é Walter Elias Disney.

Em 1933, os estúdios Disney lançam “Os três porquinhos”, que foi comercializada nos anos da grande depressão que assolou os Estados Unidos da América a partir de 1929. Elliot (1993) aponta que o conteúdo musical da animação (“Quem tem medo do lobo mau”),

converteu-se em um hino extra – oficial da era da depressão. Exaltando as virtudes do trabalho árduo, tematizava acerca da coragem e da moral, atendendo ao imaginário de um povo em face dos infortúnios da época (Elliot, 1993: 26).

Com os lucros obtidos com os curta metragens e “os três porquinhos”, Disney se lança à produção de “Branca de Neve e os sete anões”, que segundo ele era uma história adequada, já que reunia “o amor de um príncipe pela princesa, uma vilã má e o lado cômico oferecido pelos anões”. (Elliot, 1993: 28). Ele estava certo. A animação em longa-metragem tornou-se referência não somente técnica, mas também na caracterização do caráter dos personagens (pela primeira vez se via uma vilã que não era sempre perversa).

Entre os anos de 1937 e 1966 (ano de falecimento de Walt Disney), os estúdios Disney realizaram 15 filmes de animação em longa-metragem e centenas de curtas-metragens utilizando personagens como Mickey, Pluto, Pato Donald e Pateta.

O avanço do aparato tecnológico através de softwares e aplicativos ligados à informática tem permitido um melhoramento nas técnicas de animação e, conseqüentemente a produção de desenhos de animação que em muitos casos se aproximam à realidade.

O desenho animado é uma das linguagens da arte mais eminente, no entanto, esta arte compreende várias outras técnicas. Existem diversas técnicas já conceituadas como a Animação em 2D que consiste em uma sequência de desenhos em movimento; Animações na película, em que o artista desenha diretamente sobre a película cinematográfica; As Animações de objetos que são filmados quadro a quadro, tendo a ilusão que os objetos estão em movimento; A técnica do *Stop Motion* cuja transmissão é dada por animações de bonecos (de

madeira, massa de modelar, de tecido, etc.); Animações de recortes em que as figuras são cortadas e posicionadas na frente da câmera com iluminação de cima para baixo, enquanto na chamada sombra chinesa ou silhueta animada a iluminação dar-se de baixo para cima. A técnica mais atual é a animação em 3D, esta simula, por meio da computação gráfica, a realidade em três dimensões (largura, altura e profundidade), sendo a favorita para a criação de games e de comerciais de televisão.

Animações são o resultado da representação gráfica de seu autor, tendo movimento, som e efeitos especiais, transmitindo uma narrativa constituída de enredo, organização dos fatos e ações de modo linear. O narrador conta a narrativa e caracteriza os personagens fornecendo ao leitor a ilusão de sua existência.

O cinema é uma ferramenta educativa que possibilita uma interação entre discentes e docentes, sobretudo o cinema de animações, por possuir uma linguagem contemporânea que interessa aos alunos tanto pelo movimento quanto pela produção (imagem, som, movimento, narrativa, etc.) podendo se expressar criticamente e adquirir conhecimentos em diversas áreas. Portanto, a escola deve estar sempre buscando novos mecanismos que visem a utilização das mídias eletrônicas como instrumento de ensino aprendido, visto que as gerações atuais já são educadas por meio das tecnologias. Neste sentido, a instituição de ensino e seus educadores precisam estar preparados para mediar esse acesso a informação.

Atualmente, é possível obtermos informações imediatas, mas isso não significa dizer que todas as informações podem gerar conhecimento, nesta perspectiva, está o papel da escola, mediar o educando a compreensão e análise dos conhecimentos transmitidos por diversos meios de comunicação. Infelizmente, nos dias atuais, ainda nos deparamos com escolas com uma realidade em que as TICs não estão presentes em seu cotidiano, barrando assim as possibilidades de pôr em prática um ensino contextualizado com a realidade e as necessidades dos alunos, insistindo em educar com um sistema tradicional baseado em conteúdos fixos e em linguagens não familiares aos envolvidos no processo.

Para uma formação fundamentada na midiatização é necessário que os espaços de aprendizagem tenham novos significados e que despertem a curiosidade

do aluno e a vontade de auferir conhecimentos, aliando os conteúdos estabelecidos pelo currículo da escola ao interesse dos alunos.

Nesta perspectiva, é primordial possibilitar ao educando descobrir novos caminhos, através da imaginação, desenvolvendo a criatividade e a linguagem levando-o a refletir sobre suas experiências vividas, e desta forma, o professor mediador poder criar, construir e organizar tarefas que contribuam para este fim. Exemplo para isso pode ser a utilização de materiais em linguagem audiovisual.

Porto (2000 p.33) diz que ao ressignificar o conceito de prática pedagógica, buscase inicialmente, contextualizá-lo em relação aos fatores socioeconômico-culturais, o que implica, necessariamente, uma ruptura com a visão ingênua e simplista da realidade transcendendo o reino paradigmático da racionalidade técnica, da instrumentação alienadora, da eficiência condicionante da rotina, do legal, do instituído que conformam.

O imagético, o som, o movimento e o colorido despertam a atenção do telespectador infantil, ensinando ao mesmo tempo em que as divertem. Em contrapartida, existe uma grande discussão acerca das transmissões assistidas pelas crianças, pois alguns desenhos animados estão fugindo dos padrões educativos e saudáveis.

Sendo os desenhos animados sinônimos de diversão e entretenimento, ele prepara e ensina, porém, a sua oposição está relacionado não aquilo que é repassado, assistido ou assimilado, está na falta de mediação. Cabe aos educadores analisarem os enredos e mediar de modo a possibilitar um novo olhar sobre as animações transmitidas, dentro de um aspecto lúdico estimulando o potencial e as habilidades individuais.

Diante de todas as abordagens (sejam críticas, sejam acríticas), acerca dos desenhos animados é incontestável como os desenhos animados influenciam de certo modo, o contexto social, familiar e educacional. Sabemos que sua presença do dia a dia das pessoas é inevitável e que as crianças e jovens assimilam as tecnologias da comunicação de modo frenético, porém muitos deles desconhecem os princípios básicos da fotografia, assim como, não sabem que as imagens podem ter uma infinidade de significados além da história que se quer contar.

2.4 Criança

A criança é um ser sócio-historio-cultural que apresenta especificidades em seu processo de desenvolvimento, a partir de suas próprias iniciativas, e capacidades de ação. Deste modo, criança é um

sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (DCNEI 2010).

De acordo com ABARCA (2004) a criança vai se estruturando em três campos básicos do desenvolvimento infantil: psicoafetivo, psicomotor e psicocognitivo (intelectual). O psicoafetivo consiste no desenvolvimento do ser para que possa se relacionar com o outro, consolidando a estruturação como pessoa humana, fortalecendo seu núcleo afetivo, e deste modo, poder transmitir afeto para outro ser. Já a estruturação psicomotora da criança está relacionada aos avanços das habilidades motoras amplas, ou seja, é o aumento da capacidade de realizar atividades de movimentos gradativamente mais complexas, envolvendo a coordenação motora, a interação com pessoas e objetos, a linguagem, a memória e a visão, deixando de ser simples respostas estereotipadas a estímulos determinados. Por fim, o psicocognitivo (intelectual) compreende a potencialidade neurológica. Trata-se do modo como o sujeito percebe, aprende, constrói e representa informações que o mundo oferece, além do desenvolvimento das funções cognitivas como a fala, o raciocínio, a memorização, a resolução de conflitos, etc.

Esses três campos do desenvolvimento infantil não podem ser tratados de forma isolada. Dentro da formação da estruturação psíquica, existem mecanismos que são utilizados desde o nascimento: A identificação projetiva (imitação); Projeção (expressão de impulsos inconscientes) e a Introjeção (Identificação). Neste contexto,

a criança vai se estruturando em seu processo do desenvolvimento cognitivo, organizando seus pensamentos e ações, reconhecendo pessoas e objetos e levantando hipóteses acerca da realidade.

Baseado na compreensão sobre a estrutura psíquica da criança, podemos enfatizar alguns dos recursos educativos que mais promovem o desenvolvimento do aprendizado infantil: brincadeiras e comunicação. A brincadeira é uma linguagem infantil que promove o desenvolvimento da imaginação, da criatividade e a expressão verbal e gestual, transformando os seus conhecimentos prévios em conceitos gerais. Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil RCNEI (1998),

No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

Pensando em uma proposta de ensino que vise associar esses dois recursos educativos de modo que contribuam para o avanço intelectual da criança, que ensinem noções através de brincadeiras e diálogos, pensa-se nos meios de comunicação. As TICs (seja a TV, o cinema ou na convergência de todas as mídias na internet), mantêm uma estrutura transmissora de valores e representações que são adquiridos e internalizados. As crianças da atualidade tem contato com diversas TICs (tais como rádio, Tv, *smartphones*), que têm provocado modificações na forma como se relacionam entre si e com o mundo.

A mídia constrói, sistematicamente, na criança, a criação de saberes implícitos (segundo as diferente formas que ela interagem com o meio), sobretudo, através de criações de fenômenos de animações que possibilitam novas maneiras de criar e imaginar o mundo, podendo intervir no comportamento infantil, já que elas buscam imitar seus personagens preferidos.

As animações são muito atrativas para as crianças por serem coloridas, trazerem histórias divertidas que acabam por convidar as crianças a imaginar. A questão que

queremos discutir é que tipo de influência tais materiais produz no imaginário infantil e as consequências disso.

Neste sentido, é primordial que haja mediação de um responsável, principalmente de um educador, para que faça relação do uso dos meios de comunicação envolvendo a brincadeira, isto é, o professor deve planejar e oferecer possibilidades que retruquem, concomitantemente, as necessidades de cada aluno, isto é,

Cabe ao professor a tarefa de individualizar as situações de aprendizagens oferecidas às crianças, considerando suas capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas assim como os conhecimentos que possuem nos mais diferentes assuntos e suas origens socioculturais diversas. (RCNEI 1998)

Portanto, o professor deve se colocar como mediatizador, ou seja, como um facilitador, incentivador ou motivador da aprendizagem, promovendo situações onde o aluno interaja com as tarefas propostas de maneira dinâmica, valorizando os processos de pensamento e as estruturas cognitivas. Deste modo, faz-se necessário transformar o ambiente educativo através da incorporação das TIC, possibilitando a criação de potencialidades comunicativas, propiciando meios que permitam ao aprendiz alcançar os objetivos traçados (produzir significação), ou seja, o mediatizador deve promover o diálogo de modo que os educandos possam interagir e expor seus conhecimentos prévios e experiências vividas diante das novas tecnologias; incentivar e estimular debates e discussões colocando o aluno frente a frente com questões éticas, sociais e profissionais por vezes conflitivas, levando-os a refletirem criticamente sobre as temáticas abordadas nos diferentes meios de comunicação e assim, possibilitar que os alunos adquiram novos conhecimentos e construam conceitos, utilizando as TIC's como ferramenta mediadora do processo de ensino/aprendizagem, bem como intensificar o processo de "desinstitucionalização" da escola como espaço formal e legítimo da socialização.

3 PROPOSTA DIDÁTICA DO FILME “FROZEN” PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

A proposta desta pesquisa teve por objetivo propor e aplicar o uso de um produto em linguagem audiovisual no contexto da sala de aula aliada a uma animação. Neste sentido, realizamos no capítulo anterior uma revisão da literatura na área de TICs e seus usos e aplicações na educação, em especial a televisão, objetivando construir argumentos que justifiquem o uso dessa ferramenta como recurso pedagógico, por professores, em especial da educação infantil, bem como proporcionassem um embasamento teórico necessário para a compreensão deste estudo.

A sistematização realizada buscou apresentar possibilidades de inserir animações (sejam veiculadas pela Tv, sejam via cinema) no contexto escolar agregado aos conteúdos estabelecidos pelo currículo da instituição de ensino ao qual esta proposta foi aplicada. Inicialmente, foi selecionado o desenho animado que incorporasse o desenvolvimento deste trabalho. A escolha da animação, “Frozen”, se deu por ser uma representação do universo imagético que atualmente está presente no cotidiano das crianças, assim como poderá ser utilizado representativamente para fornecer aos envolvidos uma reflexão sobre as diversas imagens e mensagens veiculadas por esta produção infantil, capaz de propiciar, deste modo, um campo de experiência crítica, voltado para o conhecimento geral.

3.1 Caracterização da Instituição

A instituição de ensino ao qual nossa proposta foi aplicada, é da rede privada, localizada no bairro de Morro Branco na zona sul da cidade de Natal – RN, sua clientela é composta por alunos do mesmo bairro, de outros bairros e de municípios vizinhos de classe média/alta. A princípio funcionava com educação infantil e somente em 1988 deu início ao ensino fundamental I. Hoje funciona em tempo integral, atendendo os níveis de educação infantil (berçário e pré-escola) e

também ao ensino fundamental I, possui atualmente 600 alunos com faixa etária de 4 meses a 10 anos. Oferece esportes, musicalização, ballet, natação, robótica, inglês e informática. A escola apresenta uma infraestrutura física composta pelos setores: Administrativo, Pedagógico e Financeiro. As salas de aulas foram projetadas para receber no máximo até vinte e cinco alunos por turno, que varia de acordo com o nível ou série.

A instituição é dividida em dois prédios, um com berçário até nível II e o outro do nível II até o ensino fundamental I. O berçário é dividido por 7 salas de aula, 1 refeitório, 1 banheiro social, 1 banheiro para crianças fazerem sua higiene, 1 sala de psicomotricidade, 2 trocadores, 1 sala de ballet e vídeo, 1 parque, 1 almoxarifado, 1 sala de coordenação.

A estrutura física da unidade I é atualmente composta de uma sala de Direção, uma secretaria, uma sala de coordenação, uma sala de digitação, uma sala de RH, um laboratório de informática, um laboratório de robótica, uma sala de artes, uma sala de música, uma biblioteca, duas cozinhas industriais, três refeitórios, uma quadra esportiva, duas piscinas, uma lanchonete, uma sala de psicomotricidade, nove banheiros, e vinte e oito salas para atividades de ensino-aprendizagem (as salas do ensino fundamental I contém projetores) e ampla área de lazer e recreação, as demais localidades da escola são divididas em: salas ambientes especiais que são as salas de informática, sala de robótica, sala de balé, sala de vídeo, tatame ou sala de esportes, sala de psicomotricidade, refeitório que são utilizadas de acordo com o horário das atividades dos alunos, áreas livres que são parques, quadra de esportes, piscina, utilizada na recreação e aprendizagens dos alunos com o auxílio dos professores.

A escola compreende em seus espaços de aprendizados possibilidades de inserção das TICs no cotidiano dos educandos através de ambientes que integram essa proposta, como o laboratório de informática e tecnologias educacionais, onde são desenvolvidos projetos educativos curriculares e extracurriculares e o laboratório de robótica, no qual promove estudos dirigidos

interdisciplinares utilizando kits da Lego, revistas e manuais, sendo equipados com computadores, rede de wireless e softwares apropriados.

A visão de educação deste ambiente de ensino e aprendizado, prevê a formação integral do sujeito, por meios de processos educativos que integrem uma formação para a mídia, uma vez que os alunos, participam de atividades que incluem suas experiências, seus conhecimentos prévios e suas habilidades diante dos equipamentos tecnológicos que fazem parte do seu dia a dia. Os alunos, em sua maioria, possuem tanto o conhecimentos de forma geral como usufruem de aparelhos eletrônicos que desafiam os professores, tanto no seu manuseio quanto com a sua finalidade. Assim como na maioria das escolas, a instituição em questão ainda dispõe de professores que precisam de uma formação qualitativa voltadas para as novas tecnologias.

Vivemos em uma sociedade permeada de imagens, onde a leitura e a compreensão destas é exigência essencial da escola da atualidade, produzindo condições através de relações sociais. Nesta perspectiva, a escola adota algumas matrizes pedagógicas que norteiam sua prática e vivências fundamentais no processo de socialização dos educandos, transformando e construindo ideias em realidade, sua proposta de ensino é em grande parte centrada na apropriação de novos paradigmas que envolvem e transcendem a história, a antropologia, a sociologia e a psicologia, porém, percebemos que existe ambientes direcionado a prática e a compreensão das TICs, mas não é posta como prioridade dentro de sua filosofia educacional.

Isso mostra que para educar, é necessário que a escola como um todo esteja imbuída da tarefa de formar um indivíduo pensante, crítico, alguém que vá muito além dos significados particulares das diferentes disciplinas.

3.2 Caracterização da Turma

A turma em que a proposta deste trabalho de conclusão de curso foi aplicada é composta por dez alunos, sendo cinco meninas e cinco meninos, integrados no turno vespertino, no nível II da educação infantil da rede privada de ensino, com idade entre 2 anos e 10 meses a 3 anos e 6 meses. Na turma não possui alunos com deficiência ou NEE (Necessidades Educacionais Especiais). Os alunos possuem um espaço amplo, com recursos disponíveis o que contribui parcialmente com o seu desenvolvimento no processo de ensino aprendizagem.

Os fatores que também contribuem para o avanço da aprendizagem desses alunos, está relacionado as serem crianças curiosas, criativas, dedicadas, interessadas em aprender e cada uma possui inúmeras habilidades de aprendizagem que precisam ser trabalhadas por nós professores/educadores.

3.3 Animações/sinopse Frozen

“Frozen” é um filme de animação musical estadunidense produzido pela Walt Disney Animation Studios em 2013, ganhador do Oscar de melhor filme de animação, inspirado no conto de fadas “A Rainha da Neve”, de Hans Christian Andersen⁵, conta a história de duas irmãs as princesas Elsa e Anna. Elsa possui poderes sobrenaturais, o poder do gelo, a Rainha do gelo, porém sua irmã Anna nasceu normal. Durante a infância Anna sofre um acidente envolvendo os poderes de sua irmã durante uma brincadeira, fazendo com que seus pais as mantivessem afastadas. Após o ocorrido, Elsa teme usar seus poderes e machucar alguém. Isolada, procura manter a distância para o bem de Anna. No entanto, quando Elsa tem que assumir o reinado de Arendelle, provoca um inverno eterno. Assim a princesa parte para as montanhas onde acredita que estará livre, pois não machucaria ninguém. Anna, percebendo a situação de sua irmã e do reino se lança

5 Informações extraída de: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hans_Christian_Andersen. Acesso em: 17 out. 2015

em uma aventura congelante em busca de Elsa, acreditando que só ela pode para com o que começou.

No decorrer da animação aparecem diversos personagens que ganham destaque por possuírem características distintas e peculiares. As personagens principais Elsa e Anna, irmãs, são as princesas do reino de Arendelle. Elsa parece focada e majestosa, mas vive com medo e luta contra seus próprios poderes, de criar gelo e neve, idealizou o Olaf com seus poderes mágicos, ainda na infância, um boneco de neve amigável, inocente e extrovertido. Já a Anna, é muito corajosa e costuma agir sem pensar, mas também é a pessoa mais otimista e bondosa que existe. Hans, é o filho mais novo de uma grande família nobre, é um rapaz inteligente que apesar do seu charme e carisma é manipulador, arrogante e prepotente. Kristoff, por sua vez, é amante da natureza, sensato e vive de acordo com suas próprias regras, é meio rude e incompreendido e ganha a vida vendendo gelo para os moradores do reino, vive no topo das montanhas de Arendelle em companhia do seu amigo leal Sven, uma rena com alma de labrador responsável por guiar seu trenó, comunica-se por baforadas e se irrita quando seu parceiro tenta imitar uma rena falando. Duque de Weselton é um homem baixinho, arrogante e ostensão que tenta se aproximar da rainha do gelo, Elsa, mas ao descobrir seus poderes resolve colocar o reino contra ela. Outro personagem é o Marshmallow, é um homem de neve gigante, criado com os poderes mágicos da Elsa, trabalha como guarda-costas do reino construído nas montanhas por Elsa, possui um soco poderoso e não permite que intrusos cheguem perto do palácio de gelo. E por fim Oaken, gerenciador da Sauna Wandering e do posto comercial do reino, ele é um homem bondoso e prestativo, porém não tolera trapaceiros nos seus estabelecimentos.

3.4 Metodologia

Aparentemente, análise de filmes está presente nos vários discursos sobre produtos cinematográficos, sejam estas resenhas de filmes publicadas em jornais, revistas, sites, monografias e artigos científicos. Cabe aqui fazermos uma

distinção entre análise (proposta desta pesquisa) e a crítica, realizada pelos meios de informação formal e não formais.

Entendemos a análise como sinônimo de decomposição da obra cinematográfica. Existem diferentes métodos para empreender tal tarefa. Adotamos a Análise descritiva de Filmes, método que aborda o cinema como um fato social total e busca analisar elementos que vêm antes, depois ou por fora do filme, por compreender que o texto fílmico é um conjunto de configurações significantes construídas em linguagem cinematográfica (tal característica permite que sejam interpretadas e compreendidas de diversas maneiras). A metodologia propõe que um filme pode ser lido e analisado da mesma forma que se faz com um texto em linguagem escrita e, fracionando-se suas estruturas de significação e reorganizando-o novamente.

Análise é, então, o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme (diretor, personagens, enredo, trilha sonora, eixos temático principal e secundários), propor-lhe uma interpretação. Leva-se ainda em conta o sistema de significação dos filmes (elementos da linguagem cinematográfica) e os elementos de significação presentes nas culturas em que são visto e produzidos. A partir do desvelamento dos eixos temáticos, pode-se identificar as representações para grupos sociais, para profissões, locais, etc.

Um dos pioneiros na utilização da análise descritiva de filmes foi Christian Metz (1972), que afirmava que os filmes possuem três tipos de códigos: os perceptivos (capacidade do espectador reconhecer objetos exibidos na tela); culturais (capacidade do espectador interpretar o que vê na tela recorrendo à sua cultura, por exemplo, alguém vestido de preto em sinal de luto) e códigos específicos (capacidade do espectador interpretar o que vê na tela a partir dos recursos cinematográficos, por exemplo, a montagem alternada como indicação que duas ações estão a decorrer ao mesmo tempo, mas em espaços diferentes).

3.5 Antes do filme

Para Moraes e Torres (2004), as estratégias de ensino devem favorecer uma aprendizagem que integre vários sentidos: imaginação, intuição, colaboração e impactos emocionais. Os aspectos estéticos, tais como a fotografia, o filme, a música... agregam uma sofisticação à relação ensino-aprendizagem, visto que proporcionam a vivência e a interatividade, conectando sentidos, sentimentos e razão.

Pensando numa metodologia que envolva as crianças, que desperte a atenção e curiosidade de cada um, iniciamos nossa proposta buscando diagnosticar os conhecimentos prévios da turma através de indagações.

Alguém conhece algum personagem ou filme da Disney? Qual? Onde viram, em livros, na TV ou no cinema? Qual seu filme ou personagem favorito? Quem produz os filmes? Partindo das respostas dos alunos foi realizado uma roda de conversa, apresentando imagens ilustrativas, livros, DVDs e fantoches que exemplifique as informações contidas em nosso dialogo acerca do que é Walt Disney Animation Studios, quem produz os filmes e quais animações produzidas que conhecemos.

Após a apresentação sobre a Walt Disney Animation Studios, através da linguagem oral e recursos pedagógicos, foi realizado uma breve leitura sobre a biografia do escritor e poeta Hans Christian Andersen, famoso pelos contos de fada, em especial, o conto “A Rainha da Neve” que inspirou o filme de animação “Frozen”. Baseado nas conversas informativas e explicativas anteriores será feito alguns questionamentos: Quem já assistiu ao filme de animação “Frozen”? Quais os personagens fazem parte da narrativa? Assistiram na TV, DVD ou Cinema?

3.6 Depois do Filme

Após nossa discussão inicial, foi preparado um momento de “Sessão de Cineminha”, em uma sala de vídeo, utilizando como recurso pedagógico o meio de comunicação televisão e um aparelho DVD, visando que todos alunos assistam ao filme “Frozen” e possam fazer suas interpretações sobre a animação baseado em suas experiências familiares e culturais. Nesse contexto os educandos serão

orientados a observarem como são os personagens suas características físicas e comportamentais. Posteriormente ao filme de animação, será apresentado fantoches feitos com a imagem dos personagens impressos, anexadas a palitos de churrascos, para que todos possam manuseá-los e expor suas ideias e pensamentos a partir de cada um deles. Com os personagens impressos, será feito algumas perguntas:

Como é o nome desses personagens? Como eles se comportam durante o filme? Qual a cena que você mais se identificou? O príncipe Hans tem um bom comportamento? Qual personagem gostou mais e qual gostou menos? Por que? A partir as respostas dos educandos, cada um escolherá três personagens para recriação da história e deverão apresentar sua versão para todos da turma.

Na animação em questão, o ato de amor dessa vez se dá entre duas irmãs, amor fraterno, ao contrário da maioria dos clássicos Disney que tradicionalmente ocorre entre o príncipe e a princesa. Pensando nessa nesta perspectiva, outras indagações serão realizadas. Quem tem irmãos? Você gosta dele (a)? O que fazem juntos? Quem lembra da cena, do filme, em que Elsa descongela sua irmã Anna com um ato de amor?

3.7 Por Fora do filme

Considerando os conteúdos formais estabelecidos pelo currículo da Instituição de ensino, ao qual a proposta deste trabalho foi aplicada, e buscando apresentar possibilidades de inserir a TV no contexto escolar, pensou-se em dividir as aulas em cinco momentos, onde os conteúdos foram empregados de acordo com as áreas de conhecimento (Matemática, Natureza e Sociedade e Linguagens).

Em matemática trabalhamos as noções de posição (Frente/Costas) e a noção de tempo (Antes/Depois), Geometria (Retângulo), Classificação de imagens iguais e diferentes e o numeral 5. No eixo de Natureza e Sociedade foi desenvolvido o tema animais e Meios de Comunicação. Na área de conhecimento de Linguagens buscamos fazer identificação de personagens, interpretação e análise de sequência

de cenas, realizamos desenhos livres e orientados exercitando a coordenação motora fina, a imaginação e a criatividade.

O primeiro e o segundo momento foram dedicados a discussões em rodas de conversas sobre Walt Disney Animation Studios, apreciação da biografia de Hans Christian Andersen, uso de tecnologias educacionais, análise e interpretação de cenas, recriação da história do filme de animação “Frozen” realizada pelos alunos. O terceiro momento foi destinada ao estudo dos conteúdos de Natureza e Sociedade (Animais e Meios de Comunicação) a partir de observações e análise do filme. Quais os animais que vocês identificaram ao assistir ao filme de animação “Frozen”? Eles são compostos por penas ou pelos? São grandes ou pequenos? Vocês já viram eles de perto? Onde eles moram? Após as respostas e interpretações da turma, foi apresentado imagens ilustrativas dos animais que encontramos no filme, o Alce Sven e o Cavalo do príncipe Hans. Para visualizarmos o filme de animação “Frozen” na escola, precisamos utilizar um meio de comunicação chamado Televisão. Vocês já assistiram esta animação em outro lugar, em casa ou no cinema? Através de qual meio de comunicação? Sabendo que para nos mantermos informados e atualizados temos a necessidades de possuir e manusear as TIC, como veículo de entretenimento. No filme, vocês perceberam se haviam meios de comunicação?

O quarto momento, iniciou a partir de uma dinâmica coletiva, onde foi anexada na parede da sala de aula uma imagem do filme “Frozen” em que todos se posicionaram de frente para a mesma, ao ouvir os comandos da educadora (de frente/ de costas), todos ficaram de costas, de frente e assim sucessivamente. Posteriormente, nos reunimos em uma roda de conversas para analisarmos três imagens das irmãs Elsa e Ana, em que a primeira imagem mostra as personagens de frente uma para a outra, na segunda imagem a Elsa de costas para a Ana e a terceira uma de costa para a outra. No assunto geometria realizamos o estudo das formas geométricas, através de material concreto, ressaltando a forma retângulo. Mostramos uma cena do filme em que trabalhadores estão recortando gelo, com formato retangular e quadrado, para vender no Reino de Arendelle, e pedimos que os alunos identificassem na imagem qual dos formatos que representam o retângulo na cena. Sequencialmente, confeccionamos um retângulo e pintamos com tinta

guache azul para representar o gelo vendido por Kristoff em seu trenó. Pensando em ampliar o nível de conhecimentos dos alunos desta turma, estudamos os numerais através dos “números móveis” (0 a 5) e para ilustrar nossa contagem numérica apresentamos cinco personagens, as crianças contaram e identificaram os personagens, seus nomes e suas características. No conteúdo de classificação, foi proposto a brincadeira do jogo da memória visando estimular a atenção e a memória dos educandos.

No quinto e último momento analisamos o que estudamos nos momentos anteriores, apreciamos as canções que aparecem durante a animação e como produto final foi sugerido que cada um desenhasse em uma folha A3, utilizando canetas hidrográficas e giz de cera, algo que lhe chamou atenção no filme de animação “Frozen”, uma cena ou personagem e expomos as obras de artes no varal de atividades da sala de aula.

4 CONSIDERAÇÕES

A escola, possui o dever de não somente formar um indivíduo conhecedor da produção científica da humanidade. Deve também contribuir para o desenvolvimento sociocultural de seus alunos, promover leituras e reflexões sobre produtos e materiais que os auxiliem na construção/elaboração do seu cotidiano, buscando ampliar a percepção dos mesmos para as mensagens veiculadas pelos meios de informação, gerando assim um processo que integre escola e vida cotidiana. Ampliar experiências, possibilitar que esses alunos vivenciem experiências se torna um processo salutar, tanto para esses alunos quanto para os educadores.

A prática em sala de aula pode ser implementada quando antigos paradigmas (como por exemplo, o uso de audiovisual somente como ilustração ou entretenimento), forem derrubados, um a um, quando efetivamente, consigamos desenvolver uma postura de busca, de inquietação, de pesquisador. A ampliação das possibilidades do processo de ensino e aprendizagem foi o objetivo desta investigação. Além disso, a utilização do desenho animado como ferramenta pedagógica pode auxiliar no encantamento e aproximação desses alunos, e especificamente no tocante a desenvolver trabalhos por meio do desenho animado que visem à leitura crítica das mensagens veiculadas por produtos audiovisuais consumidos pelos alunos.

A proposta desta investigação requisitou a participação e a interação entre o filme, o aluno e o professor considerando o valor e a importância desta ferramenta para o patrimônio artístico e cultural dos educandos, orientada pelo conteúdo programático estabelecido pelo filme de animação musical estadunidense “Frozen” associada aos conteúdos formais estabelecidos pelo currículo da instituição de ensino.

A turma em sua maioria já possuía um conhecimento prévio acerca do filme de animação musical “Frozen”, conheciam os personagens, suas características e as canções que são apresentadas ao longo da narrativa. Durante a aplicação da proposta deste trabalho desenvolvemos atividades, roda de conversas,

leituras de textos (Biografia de Hans Christian Andersen, Contos Clássicos da Disney, etc.) e de imagens ilustrativas para contextualizar os conteúdos ao qual foram propostos. Obtemos um resultado satisfatório na recriação da narrativa a partir da imaginação e criatividade dos alunos, todos queriam participar falando o que deveria colocar em nossa “nova” história para o filme Frozen.

Ao indagar sobre os animais que existiam no filme a maioria descreveu exatamente o que viram, outros usaram a imaginação e descreveram outros animais com características diferentes. Grande parte da turma relatou ter assistido ao filme no cinema e que permanecem assistindo-o em casa, usando o meio de comunicação, televisão.

Analisamos três imagens, através da explicação e da contextualização em que o conteúdo foi inserido, os alunos não tiveram dúvidas e relataram suas respostas e seus conhecimentos espontâneos sobre a noção de posição frente/costas. Ainda na roda, foi apresentado uma imagem de homens trabalhando, recortando o gelo em dois formatos (quadrado e retângulo) entre dez alunos, apenas três ficaram um pouco confuso quanto a nomenclatura das formas geométricas. Quando foi apresentada a imagem que seria contextualizada com o conteúdo “números” a turma começou a lembrar das cenas em que cada personagem estava inserido, fizemos a contagem dos personagens presentes na imagem e representamos o valor numérico através dos números móveis (feito com papel cartão). Todos desenharam algo que lhe chamou mais atenção no filme. As meninas, todas desenharam as princesas, os meninos desenharam o Olaf, os blocos de gelo, o cavalo e a rena. A turma ficou orgulhosa por suas produções, apreciaram esse “novo” modo de ver o filme.

Deste modo, diversas atividades podem ser imaginadas e sugeridas, porém elas só serão bem sucedidas se agregarmos o valor da Função cognitiva Simbólica como um todo, ou seja, para obter um resultado satisfatório na utilização de filmes em sala de aula como recurso pedagógico, é imprescindível que o professor tenha um compromisso contínuo com a formação social e político dos educandos, com os teóricos, com os objetivos e, sobretudo, procurar modernizar,

construir e aprender diversas formas que contribuam com o desenvolvimento cognitivo e psíquico do aluno.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia – educação**. 3ª edição Revista. Campinas SP: Autores Associados, 2012.

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

Brasil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il.

ELIOT, Marc. **Walt Disney: o príncipe sombrio de Hollywood**. São Paulo: Marco Zero, 1993.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação: um diálogo ético no mundo encantado**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

LEITE, Ligia Silva; SAMPAIO, Maria Narciso. **Alfabetização tecnológica do professor**. 4ª edição. Petrópolis RJ: Vozes, 2004

MERTZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972

MORAES, Maria Cândido; TORRE, Saturnino de La. **Senti pensar: fundamentos e práticas para reencantar a educação**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2004

PORTO, Tânia M.E. **Relações que a TV e a escola propiciam aos educandos**. Scielo, 1997. Disponível em: <<http://www.scielo.br>>. Acesso em: 25 out. 2015.

SILVA, Gerson Abarca. **O poder da TV: no mundo da criança e do adolescente**. 3ª edição. São Paulo: Paulus, 2004.

6 REFERÊNCIA VIDEOGRÁFICA

Frozen (Frozen – uma aventura congelante). Produção: Walt Disney animation Studios. Direção: Cris Buck e Jannifer Lee. 102 min. Cor. 2013.

7 REFERÊNCIAS DE SITES

DISNEY FILMES. **Frozen uma aventura congelante**. Disponível em <<http://filmes.disney.com.br/frozen-uma-aventura-congelante/personagens>> Acesso em: 01 out. 2015

Wikipédia, a enciclopédia livre. **Branca de Neve e os Sete Anões (filme)**.

Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Branca_de_Neve_e_os_Sete_Anões_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Branca_de_Neve_e_os_Sete_Anões_(filme))>
Acesso em: 17 out. 2015

Wikipédia, a enciclopédia livre. **Frozen (2013)**. Disponível em
<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Frozen_\(2013\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Frozen_(2013))> Acesso em: 3 out. 2015

Wikipédia, a enciclopédia livre **Hans Christian Andersen**. Disponível em
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hans_Christian_Andersen> Acesso em: 17 out. 2015

Wikipédia, a enciclopédia livre. **Oscar de melhor filme de animação**. Disponível em
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Oscar_de_melhor_filme_de_animação> Acesso em: 17 out. 2015

Wikipédia, a enciclopédia livre. **The Walt Disney Company**. Disponível em
<https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Walt_Disney_Company> Acesso em: 17 out. 2015

Wikipédia, a enciclopédia livre. **Oscar de melhor filme de animação**. Disponível em
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Oscar_de_melhor_filme_de_animação> Acesso em: 17 out. 2015