

Competências socioemocionais em cena: uma análise sobre o cinema de animação para práticas educativas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Vanessa Bier¹
Samantha Dias Lima²

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Farroupilha*

²Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Farroupilha*

Resumo Expandido

Este trabalho é um recorte da proposta de Mestrado em Educação Básica, vinculado ao Programa de Pós-Graduação do IFRS, em fase de finalização. O objetivo é compreender de que forma o cinema de animação¹ pode ser utilizado como recurso didático nas práticas educativas dos professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, favorecendo o desenvolvimento de competências socioemocionais. O problema central é: Como o uso do cinema de animação pode contribuir para o desenvolvimento de práticas pedagógicas que explorem competências socioemocionais nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental?

Neste sentido, a pesquisa emerge da inquietação sobre a relação entre razão e emoção no processo de ensino e aprendizagem. Partindo do pensamento aristotélico, segundo o qual “educar a mente sem educar o coração não é educação”, percebe-se que uma educação que ignora o coração permanece incompleta. Assim, torna-se preponderante refletir sobre como as práticas pedagógicas podem integrar de forma efetiva as dimensões cognitivas e socioemocionais no cotidiano escolar.

As competências socioemocionais têm assumido protagonismo nas diretrizes das políticas públicas educacionais, sendo oficialmente reconhecidas como dimensões essenciais para a promoção do desenvolvimento integral dos alunos. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996) já apontava para essa necessidade. Mais recentemente, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) incorporou-as como um dos pilares da formação dos alunos, orientando as escolas a promoverem o autoconhecimento, a empatia, a colaboração,

¹ Meu Amigo Totoro (1988), Toy Story (1995), O Gigante de Ferro (1999), Shrek (2001), A Viagem de Chihiro (2001), Procurando Nemo (2003), Os Incríveis (2004), Wall-E (2008), Coraline e o Mundo Secreto (2009), Up – Altas Aventuras (2009), Valente (2012), Ernest & Célestine (2012), O Menino e o Mundo (2013), O Conto da Princesa Kaguya (2013), O Livro da Vida (2014), Song of the Sea (2014), Divertidamente (2015), O Pequeno Príncipe (2015), Zootopia (2016), Coco – A Vida é uma Festa (2017), Touro Ferdinando (2017), Klaus (2019), Luca (2021), Encanto (2021), Divertidamente 2 (2024)

a resiliência e a responsabilidade. Para Goleman (1995) as emoções desempenham um papel essencial no processo de aprendizagem, impactando diretamente a motivação dos alunos e sua capacidade de engajamento e pensamento crítico.

O cinema de animação, com suas narrativas envolventes, sua estética lúdica e personagens simbólicos, pode constituir-se e como uma prática educativa que fomenta o diálogo com o universo emocional das crianças favorecendo o desenvolvimento de competências como empatia e resolução de conflitos, fundamentais à formação integral (Berk, 2013; Costa, 2017). Nesse sentido, ao ser incorporado às práticas educativas — compreendidas como métodos e estratégias que orientam o processo de ensino-aprendizagem —, pode contribuir para estimular o pensamento crítico, a criatividade, a autonomia e a construção de conhecimentos a partir de experiências significativas (Fabris 2008). Nessa direção, esta pesquisa investiga como o uso intencional do cinema de animação nas práticas educativas pode fortalecer competências socioemocionais nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, consolidando a escola como espaço de cuidado, acolhimento e desenvolvimento.

A pesquisa foi desenvolvida em etapas sequenciais que combinaram revisão integrativa da literatura, curadoria e pré-seleção fílmica, análise de documentos legais (LDB e BNCC) e análise fílmica crítica. A revisão integrativa identificou referenciais teóricos e lacunas; a curadoria aplicou critérios de diversidade cultural, relevância temática e potencial pedagógico; a análise fílmica adotou procedimentos que incluíram 8 passos: 1) seleção do filme 2) identificação e seleção das competências socioemocionais, 3) contexto 4) narrativa, 5) estética, 6) reflexão, 7) potencial educacional, 8) prática educativa, inspirados nos autores Fernandes e Rodrigues (2011), Meyer (2017) e Napolitano (2003). O desenvolvimento do produto ocorreu a partir de 4 grandes movimentos: a seleção de filmes, a análise fílmica, a criação de práticas educativas e as estratégias de utilização. Os dados qualitativos foram analisados em conjunto com a elaboração de práticas educativas, permitindo verificar a aplicabilidade das propostas.

O produto educacional consiste em uma curadoria fílmica que utiliza filmes de animação para desenvolver competências socioemocionais nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Pode ser aplicado em diferentes contextos — local, regional, nacional e

internacional — devido ao caráter universal das narrativas e à organização clara das propostas didáticas, que podem ser usadas integral ou parcialmente. O acesso será público e gratuito pelo Repositório Institucional do IFRS. O produto está alinhado à linha Formação de Professores, Currículos e Práticas Pedagógicas, articula teoria e prática de forma objetiva, ampliando as práticas docentes e qualificando o ensino voltado ao desenvolvimento socioemocional. A inovação está na análise fílmica crítica e pedagógica, oferecendo novas possibilidades interpretativas, com potencial de adaptação a diferentes níveis de ensino e contextos socioculturais, aliado a design atrativo digital, linguagem acessível e estética.

Estamos neste momento na etapa de desenvolvimento do produto educacional e trabalhando na parte da sua apresentação (formato digital) e na sua qualidade técnica. Até o momento, além dos 5 filmes² de referência pré-selecionados, estamos trabalhando também com outros 20 filmes, e que estão passando pela etapa de análise fílmica, são elas:

1. Meu Amigo Totoro (1988 – Japão, Studio Ghibli).
2. O Gigante de Ferro (1999 – EUA, Warner Bros. Feature Animation).
3. Shrek (2001 – EUA, DreamWorks Animation).
4. A Viagem de Chihiro (2001 – Japão, Studio Ghibli).
5. Os Incríveis (2004 – EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures).
6. Wall-E (2008 – EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures).
7. Coraline e o Mundo Secreto (2009 – EUA, Laika/Focus Features).
8. Up – Altas Aventuras (2009 – EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures).
9. Valente (2012 – EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures).
10. Ernest & Célestine (2012 – França/Bélgica, Les Armateurs/La Parti Productions).
11. O Menino e o Mundo (2013 – Brasil, Filme de Papel/Globo Filmes).
12. O Conto da Princesa Kaguya (2013 – Japão, Studio Ghibli).
13. Song of the Sea (2014 – Irlanda, Cartoon Saloon).
14. O Pequeno Príncipe (2015 – França, Onyx Films/Lucky Red/Orange Studio).
15. Divertidamente 2 (2024 - EUA Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures).
16. Zootopia (2016 – EUA, Walt Disney Animation Studios).
17. Touro Ferdinando (2017 – EUA/Espanha, Blue Sky Studios/20th Century Fox).
18. Klaus (2019 – Espanha, SPA Studios/Netflix).

1. ²Toy Story (1995 – EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures).
2. Procurando Nemo (2003 – EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures).
3. O Livro da Vida (2014 – EUA/México, Reel FX Creative Studios/20th Century Fox).
4. Divertidamente (2015 – EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures).
5. Coco – A Vida é uma Festa (2017 – EUA/México, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures).

19. Luca (2021 – EUA/Itália, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures).
20. Encanto (2021 – EUA/Colômbia, Walt Disney Animation Studios).

Além das produções amplamente reconhecidas e já incorporadas ao repertório infantil — como os filmes da Pixar/Disney, originários dos Estados Unidos — esta curadoria contempla também obras que exploram a diversidade cultural de diferentes países e produtoras, ampliando assim o horizonte estético, narrativo e pedagógico da seleção, dentre elas: *Meu Amigo Totoro* (1988 – Japão, Studio Ghibli) – símbolo do cinema japonês, referência em imaginação e afeto infantil. A *Viagem de Chihiro* (2001 – Japão, Studio Ghibli) – vencedora do Oscar de Melhor Animação, obra-prima da fantasia e amadurecimento. *O Conto da Princesa Kaguya* (2013 – Japão, Studio Ghibli) – estética única, narrativa poética e tema filosófico. *Ernest & Célestine* (2012 – França/Bélgica, Les Armateurs/La Parti Productions) – animação em aquarela, sensível e crítica social. *O Menino e o Mundo* (2013 – Brasil, Filme de Papel/Globo Filmes) – inovação visual e narrativa quase sem palavras, indicado ao Oscar.

Os achados indicam que é possível identificar e operacionalizar competências socioemocionais em cenas de filmes de animação, tornando-as objeto de atividade pedagógica estruturada. Como resultado parcial, a análise mostrou que a mediação docente pautada por práticas educativas com objetivos claros e intencionalidade pedagógica potencializa o reconhecimento de emoções, a reflexão coletiva e práticas de empatia e resolução de conflitos. Observou-se também que filmes com dilemas relacionais e arcos de transformação oferecem maior potencial para o desenvolvimento das competências socioemocionais. Foram produzidos protótipos de práticas educativas (roda de conversa, dramatização e jogos corporais) que funcionam como prova de conceito para aplicação nos Anos Iniciais, apontando exigências de adaptação cultural e escala curricular.

Os resultados apontam que a identificação das competências socioemocionais em filmes de animação pode enriquecer o repertório cultural dos alunos e transformar a sala de aula em um espaço de aprendizado colaborativo. Essas narrativas visuais permitem que educadores abordem emoções, dilemas e conflitos de forma lúdica, favorecendo o desenvolvimento de empatia, resiliência, comunicação e colaboração. Para que essa proposta seja efetiva, torna-se necessário rigor crítico e organização, considerando as especificidades culturais de cada grupo e a indissociabilidade entre teoria e prática (Boff & Lima, 2021). Estudos demonstram

que o cinema de animação pode estimular a imaginação e a reflexão sobre emoções, favorecendo o autoconhecimento, a autorregulação e a criatividade (Berk, 2013; Meyer, 2017).

Conclui-se que o cinema de animação constitui um recurso viável e promissor para o desenvolvimento de competências socioemocionais nos Anos Iniciais, desde que sua utilização seja intencional, mediada e fundamentada em objetivos pedagógicos claros. A pesquisa contribui teoricamente ao articular a análise fílmica com as competências socioemocionais e, empiricamente, ao oferecer uma curadoria de filmes aplicável e de acesso público. Entre as contribuições práticas do produto, destacam-se: (a) seleção de filmes, (b) definição dos eixos de competências a serem trabalhados e (c) propostas de atividades mediadas e escaláveis para a formação docente. Recomenda-se a continuidade dos testes em contextos escolares, visando à coleta de evidências de impacto e ao aperfeiçoamento didático, especialmente quanto à adaptação cultural e à avaliação formativa das competências desenvolvidas.

A elaboração da pesquisa, e conseqüentemente, deste produto educacional, estruturado em formato de curadoria fílmica, busca consolidar o cinema de animação como uma ferramenta para práticas educativas, capaz de articular ludicidade e intencionalidade pedagógica. Reconhecemos que este objetivo ainda se encontra em processo de desenvolvimento, o que nos abre espaço para a experimentação criativa e para o refinamento de práticas que dialoguem com a realidade escolar. Nosso propósito é construir um material consistente, ao mesmo tempo rigoroso em sua fundamentação acadêmica e acessível na aplicação, oferecendo aos professores um recurso inovador e significativo que contribua para o aprendizado, a sensibilidade estética e o desenvolvimento e formação integral das crianças.

Referências

BERK, Laura. Development through the lifespan. 6. ed. Boston: Pearson, 2013.

BOFF, Daiane Scopel; LIMA, Samantha Dias de. Docência e artesanato: a indissociabilidade teoria-prática na formação de professores de Matemática. Revista de Educação PUC-Campinas, v. 26, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino

Fundamental. Brasília, DF: MEC, 2017.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

CANDAUI, Nilda Alves. O papel da roda de conversa no ensino. Revista Brasileira de Educação, v. 15, n. 4, p. 213-230, 2003. Disponível em: Acesso em: 31 out 2024.

COCO – A VIDA É UMA FESTA. Direção: Lee Unkrich, Adrian Molina. EUA/México: Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 2017. 105 min. Filme de animação.

COSTA, Darlea Araújo de Souza Esteu da. Cinema como recurso tecnológico para o ensino de competências socioemocionais. IFAM, 2017.

DIVERTIDAMENTE. Direção: Pete Docter, Ronnie del Carmen. EUA: Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 2015. 95 min. Filme de animação.

DIVERTIDAMENTE 2. Direção: Kelsey Mann. Produção: Mark Nielsen. EUA: Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 2024. Filme de animação.

ENCANTO. Direção: Byron Howard, Jared Bush, Charise Castro Smith. EUA/Colômbia: Walt Disney Animation Studios, 2021. 102 min. Filme de animação.

ERNEST & CÉLESTINE. Direção: Stéphane Aubier, Vincent Patar, Benjamin Renner. França/Bélgica: Les Armateurs/La Parti Productions, 2012. 80 min. Filme de animação.

FABRIS, Elí Henn. Cinema e educação: um caminho metodológico. Educação & Realidade, p. 117-133, 2008.

FERNANDES, Paulo; RODRIGUES, José Alberto. O cinema de animação na sala de aula. Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes, v. 1, p. 104-113, 2011.

GOLEMAN, Daniel. Emotional intelligence: why it can matter more than IQ. New York: Bantam Books, 1995.

LUCA. Direção: Enrico Casarosa. EUA/Itália: Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 2021. 95 min. Filme de animação.

MEU AMIGO TOTORO. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1988. 86 min. Filme de animação.

MENDES, E.; TOSCHI, M.; COUTO, M. T. Revisão integrativa: uma abordagem para a incorporação de evidências na prática. Revista de Enfermagem Referência, v. 2, n. 1, p. 103-109, 2008.

MEYER, Elizabeth. Teaching with animation: the power of visual storytelling. Eugene: International Society for Technology in Education, 2017.

NAPOLITANO, Marcos. Como usar o cinema na sala de aula. Editora Contexto 2003.

O CONTO DA PRINCESA KAGUYA. Direção: Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 2013. 137 min. Filme de animação.

O GIGANTE DE FERRO. Direção: Brad Bird. EUA: Warner Bros. Feature Animation, 1999. 86 min. Filme de animação.

O LIVRO DA VIDA. Direção: Jorge R. Gutierrez. EUA/México: Reel FX Creative Studios/20th Century Fox, 2014. 95 min. Filme de animação.

O MENINO E O MUNDO. Direção: Alê Abreu. Brasil: Filme de Papel/Globo Filmes, 2013. 80 min. Filme de animação.

O PEQUENO PRÍNCIPE. Direção: Mark Osborne. França: Onyx Films/Lucky Red/Orange Studio, 2015. 108 min. Filme de animação.

OS INCRÍVEIS. Direção: Brad Bird. EUA: Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 2004. 115 min. Filme de animação.

PENAFRIA, Maria. Análise de filmes: conceitos e metodologia. Covilhã: Universidade da Beira Interior, LabCom, 2009.

PROCURANDO NEMO. Direção: Andrew Stanton, Lee Unkrich. EUA: Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 2003. 100 min. Filme de animação.

SHREK. Direção: Andrew Adamson, Vicky Jenson. EUA: DreamWorks Animation, 2001. 90 min. Filme de animação.

SONG OF THE SEA. Direção: Tomm Moore. Irlanda: Cartoon Saloon, 2014. 93 min. Filme de animação.

TOURO FERDINANDO. Direção: Carlos Saldanha. EUA/Espanha: Blue Sky Studios/20th Century Fox, 2017. 108 min. Filme de animação.

TOY STORY. Direção: John Lasseter. EUA: Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 1995. 81 min. Filme de animação.

UP – ALTAS AVENTURAS. Direção: Pete Docter, Bob Peterson. EUA: Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 2009. 96 min. Filme de animação.

VALENTE. Direção: Mark Andrews, Brenda Chapman, Steve Purcell. EUA: Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 2012. 93 min. Filme de animação.

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. EUA: Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 2008. 98 min. Filme de animação.

ZOOTÓPIA. Direção: Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush. EUA: Walt Disney Animation Studios, 2016. 108 min. Filme de animação.

Palavras-chaves: Competências Socioemocionais, Anos Iniciais, Cinema de Animação