

## Competências socioemocionais em cena: uma análise sobre o cinema de animação para práticas educativas dos anos iniciais do Ensino Fundamental

Vanessa Bier<sup>1</sup>, Samantha Dias Lima<sup>1\*</sup>

Orientador(a)\*

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

### Introdução

Este trabalho é parte de um projeto de qualificação de mestrado vinculado ao Programa de Pós-graduação em Educação Básica do IFRS Campus Farroupilha, com foco nas competências socioemocionais. A educação em 2024 deveria priorizar saberes que integrem mente e coração, como afirmava Aristóteles: “Educar a mente sem educar o coração não é educação”. Discutir as competências socioemocionais se torna fundamental, pois elas auxiliam na cognição, no gerenciamento de emoções e nas relações interpessoais, impactando positivamente os processos de aprendizagem. O desenvolvimento dessas competências fomenta um ambiente de aprendizado colaborativo, essencial para a formação integral dos alunos em suas dimensões cognitiva, social, emocional e física.

O objetivo principal deste estudo é identificar as competências socioemocionais retratadas em filmes de animação e como podem ser incorporadas nas práticas pedagógicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Essa escolha justifica-se pela crescente discussão sobre as competências socioemocionais na educação brasileira, especialmente no contexto dos anos iniciais, onde se busca a formação integral dos alunos, conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2018. A BNCC estabelece que os objetivos da educação básica visam promover o desenvolvimento integral das crianças, priorizando habilidades cognitivas, socioemocionais, valores éticos e a construção da autonomia.

As competências socioemocionais são definidas como recursos que potencializam o autoconhecimento, a comunicação adequada e os relacionamentos (Mckay, 2007). Autores como Lantieri (2014), Goleman (1995) e Robinson (2015) destacam sua importância para o desenvolvimento integral dos alunos, indo além do conteúdo básico curricular. O cinema de

animação tem se mostrado uma ferramenta poderosa para esse desenvolvimento, especialmente entre crianças, ao abordar temas complexos de forma lúdica (Berk, 2013). As narrativas animadas cultivam a empatia e retratam a diversidade de emoções, além de promover a colaboração e a resolução pacífica de conflitos. Estudos demonstram a relação entre o consumo de mídia e o desenvolvimento emocional das crianças (Meyer, 2017).

Intervenções pedagógicas que utilizam o cinema oferecem contextos significativos que facilitam a aprendizagem dessas competências, promovendo um entendimento lúdico das emoções e relações interpessoais. Diante desse contexto, nosso problema de pesquisa é: “Como as competências socioemocionais retratadas nas obras de cinema de animação selecionadas podem colaborar nas práticas pedagógicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental?”

## **Metodologia**

A revisão integrativa deste trabalho visa sintetizar e analisar criticamente o conhecimento existente sobre o tema, oferecendo uma compreensão abrangente do estado da arte. De acordo com Mendes, Toschi e Couto (2008), essa abordagem identifica lacunas na pesquisa e discute diferentes perspectivas através da seleção criteriosa de estudos. A análise crítica das contribuições permitirá fundamentar novas pesquisas e práticas, resultando em um produto educacional que crie uma base teórica sólida para futuros estudos.

Estamos estudando a criação de uma curadoria de filmes de animação voltada para a educação dos anos iniciais como ferramenta pedagógica para desenvolver competências socioemocionais. As obras selecionadas para análise incluem "Divertida Mente" (2015), "Coco" (2018), "O Livro da Vida" (2014), "Procurando Nemo" (2003) e "Toy Story" (1995). Cada uma aborda competências como empatia, resiliência, autoconhecimento e colaboração. Por exemplo, "Divertida Mente" explora o autoconhecimento e a empatia através das emoções personificadas, enquanto "Coco" enfatiza a importância da família e da memória.

Reconhecemos que algumas representações podem ser entendidas como estereotipadas, mas este não é o foco da pesquisa. Portanto, nosso estudo se aprofundará nas nuances dessas competências. A afirmação de que essas animações têm grande circulação nas escolas é baseada em levantamento com educadores, circulação de materiais escolares,

roupas, temas de festa, que retratam a popularidade e uso em práticas pedagógicas reconhecidas. Contudo, para a curadoria, estamos abertos a sugestões e já temos animações de outros países e produtoras.

Este estudo busca uma análise crítica das animações sob a lente das competências socioemocionais, algo que nem sempre é feito em pesquisas anteriores. Pretendemos apresentar uma curadoria de filmes que contribua para a formação teórica e ofereça um roteiro pedagógico utilizável diretamente nas salas de aula, promovendo a integração entre teoria e prática.

A metodologia de análise fílmica incluirá uma abordagem que considere a relação entre competências socioemocionais e as narrativas dos filmes. Planejamos usar uma combinação de análise crítica e discussão em grupo, permitindo que os alunos se apropriem dessas narrativas de forma ativa. A curadoria será organizada em três etapas: seleção dos filmes, análise das competências e elaboração do roteiro pedagógico.

A aplicação prática dos filmes selecionados será concretizada após a fase de análise e desenvolvimento do produto educacional, que está em andamento. Portanto, nossa pesquisa é um processo dinâmico que busca refletir continuamente sobre as práticas pedagógicas.

## **Resultados**

Os resultados até aqui sugerem que a identificação das competências socioemocionais em filmes de animação pode enriquecer o repertório cultural dos alunos e transformar as práticas pedagógicas em um espaço de aprendizado colaborativo. Essas narrativas visuais são poderosos instrumentos de representação de sentimentos e dinâmicas interpessoais, permitindo que educadores abordem emoções e resolução de conflitos de maneira lúdica. As competências identificadas incluem empatia, resiliência, comunicação e colaboração, que podem ser integradas por meio de atividades dinâmicas como discussões, dramatizações e projetos colaborativos inspirados nas narrativas (Brito, 2020).

Contudo, essa abordagem deve ser executada com rigor crítico e organização, considerando as especificidades culturais e sociais de cada grupo, bem como a

indissociabilidade entre teoria e prática (Boff e Lima, 2021). A revisão deste trabalho evidencia a importância das competências socioemocionais na educação e a relação do cinema, especialmente o de animação, com o ensino. As narrativas visuais estimulam a empatia e a reflexão sobre emoções, facilitando a identificação com personagens e a criatividade.

### **Discussão**

Os resultados ressaltam a importância crescente das competências socioemocionais na educação brasileira, especialmente nos anos iniciais. A análise das obras de cinema de animação revela que essas narrativas, repletas de temas como empatia e resiliência, podem se tornar ferramentas educativas poderosas, enriquecendo a prática docente (Fabri, 2008; Costa, 2017). Quando integradas de forma sistemática, essas histórias não apenas estimulam a reflexão, mas também favorecem o desenvolvimento emocional das crianças, alinhando-se às diretrizes que reconhecem a educação socioemocional como um pilar essencial do desenvolvimento humano.

### **Considerações finais**

A revisão integrativa destaca que as obras de cinema de animação são recursos pedagógicos valiosos, oferecendo narrativas atraentes que abordam competências socioemocionais. Essas produções capturam a atenção das crianças e promovem reflexões sobre relações interpessoais e desenvolvimento emocional. A utilização do cinema nas práticas educativas é essencial para preparar os alunos para um mundo complexo e interconectado. O objetivo deste trabalho é explorar como integrar essas obras às aulas, criando um ambiente de aprendizado dinâmico que favoreça o desenvolvimento integral dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental.

**Palavras-chaves:** Competências Socioemocionais; Anos Iniciais; Ensino Fundamental; Cinema de Animação.

### **Referências**

ALMEIDA, Rogério de. *Cinema e educação: fundamentos e perspectivas*. Educação em revista, v. 33, p. e153836, 2017.

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

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental*. Brasília, DF: MEC, 2017.

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

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

FABRIS, Elí Henn. *Cinema e educação: um caminho metodológico*. Educ. Real (2008): 117-133.

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*. 1. ed. New York: Bantam Books, 1995.

LANTIERI, Linda. *Building emotional intelligence*. 1. ed. [S.l.]: [s.n.], 2014.

MCKAY, M. W. J. C.; BRANTLEY, J. *The dialectical behavior therapy skills workbook: practical DBT exercises for learning mindfulness, interpersonal effectiveness, emotion regulation & distress tolerance*. Oakland: New Harbinger Publications, Inc. 2007.

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.

ROBINSON, Ken; ARTHUR, Lou. *Creative schools: the grassroots revolution that's transforming education*. New York: Viking, 2015.