

PRODUTO EDUCACIONAL

UNIVERSIDADE REGIONAL DO CARIRI – URCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO – MPEDU

CRATO - CE
2020



**De frente
à telinha:**
*práticas com o cinema na
sala de aula*

João Paulo Bezerra Maciel

PRODUTO EDUCACIONAL

De frente à telinha:
Práticas com o cinema na sala de aula

João Paulo Bezerra Maciel

Autor

Suília Isabel Jurema de Oliveira Trigueiro

Capa, Projeto Gráfico, ilustrações e Diagramação

Profa. Dra. Maria Dulcinea da Silva Loureiro

Colaboradora

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Índices para catálogo sistemático: 1. Cinema na sala de aula: Educação 371.33523

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

Maciel, João Paulo Bezerra

De frente à telinha : práticas com o cinema na sala de aula / João Paulo Bezerra Maciel ; Suília Isabel Jurema de Oliveira Trigueiro, ilustrações ; Maria Dulcinea da Silva Loureiro, colaboradora. -- Crato, CE : Universidade Regional do Cariri, 2021.

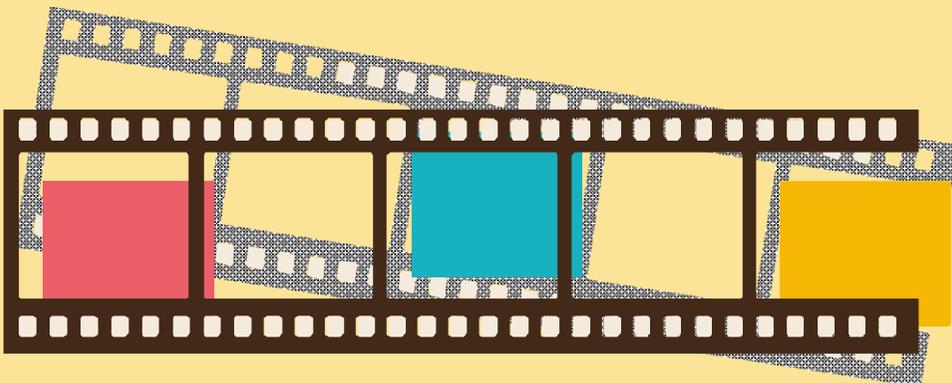
Bibliografia.

ISBN 978-65-87827-03-2

I. Cinema na educação 2. Prática de ensino 3. Professores - Formação 4. Sala de aula - Direção I. Trigueiro, Suília Isabel Jurema de Oliveira. II. Loureiro, Maria Dulcinea da Silva. III. Título.

21-5529I

CDD-371.33523



ÍNDICE

Pra começo de conversa 5

Por que trabalhar com o cinema na escola 7

Como usar filmes nas minhas aulas sem perder o foco? 15

Algumas sugestões de Filmes:

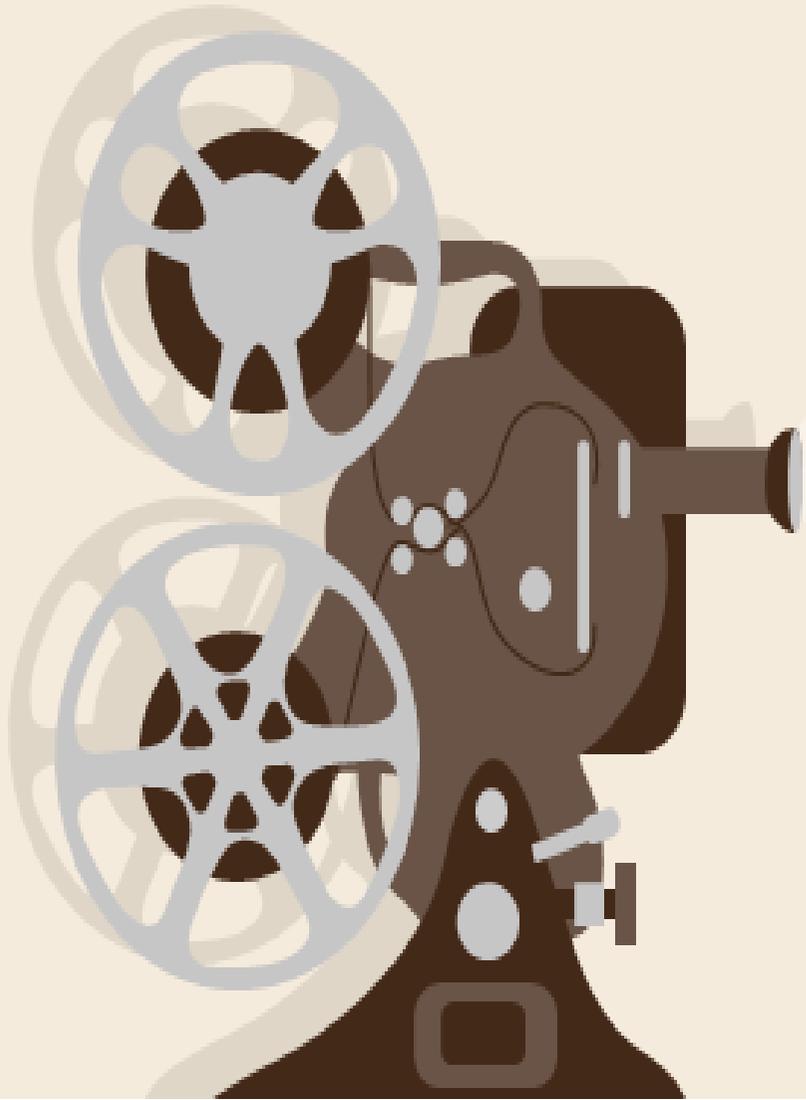
FORMIGUINHAZ 21

OS CROODS 25

VIDA DE INSETO 31

Práticas com o cinema na sala de aula 37

Referências 41



PRA COMEÇO DE CONVERSA

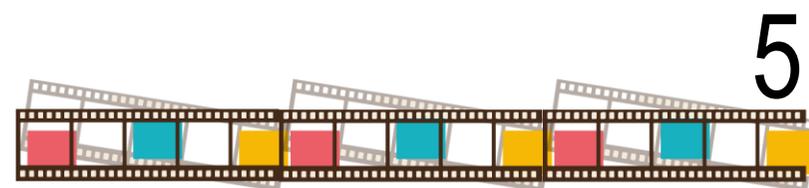


Quando a educação – tão velha quanto a humanidade mesma, ressecada e cheia de fendas – se encontra com as artes e se deixa alagar por elas, especialmente pela poética do cinema – jovem de pouco mais de cem anos –, renova sua fertilidade, impregnando-se de imagens e sons. Atravessada desse modo, ela se torna um pouco mais misteriosa, restaura sensações, emoções, e algo da curiosidade de quem aprende e ensina. (FRESQUET, 2017, p. 19).

Este material é fruto da Pesquisa de Mestrado vinculada ao Programa de Pós-graduação do Mestrado Profissional em Educação – MPEDU da Universidade Regional do Cariri – URCA, na linha de pesquisa *Formação de Professores, Currículo e Ensino*.

Foi construindo a partir de minhas inquietações, questionamentos, dúvidas e anseios com o qual venho me deparando ao longo de minha jornada acadêmica e docente. Aqui trago um pouco de cada pessoa com quem convivi direta ou indiretamente.

Espero estar contribuindo de forma significativa no trabalho do professor quanto à utilização de recursos midiáticos dentro de sala de aula. Ao sistematizarmos como proposta teórico-metodológica o uso dos recursos cinematográficos, nosso intuito é agregar conhecimentos a formação de professores e todos aqueles que se interessem pelo movimento do cinema.



POR QUE TRABALHAR COM O CINEMA NA ESCOLA?



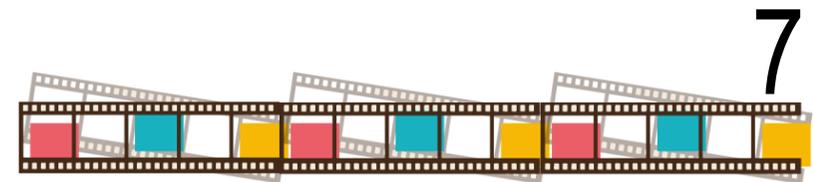
Com o passar dos anos, o desenvolvimento das tecnologias digitais e as imagens estão cada vez mais presentes em inúmeros espaços e nas mais diferentes situações sociais do nosso cotidiano. Porém, isso não ocorre na mesma proporção e intensidade nas práticas educativas e escolares.

Pensar o cinema e sua utilização em sala de aula não é uma questão recente. Serrano (1932) levanta a hipótese de pensarmos uma proposta de educação pelo cinema, visto que nas primeiras décadas do Século XX, o Brasil encontrava-se povoado pelas propostas pedagógicas oriundas da Escola Nova estadunidense, o que já colocava o cinema como um fator de educação.

Conforme Reina

A verdade é que o cinema, desde a sua origem em 1895, sempre fascinou os olhos daqueles que presenciavam o fantástico fenômeno da imagem-movimento sobre a tela. Do retrato fiel da cotidianeidade presente nos primeiros filmes dos irmãos Lumière, até o advento do aparecimento da narrativa fílmica em 1902. (2014, p. 11).

Apesar do manifesto interesse do cinema na educação e da educação pelo cinema, até bem pouco tempo o cinema estava restrito a um pequeno círculo intelectual que pensava sobre educação e, a programas governamentais de forma pontual e transitória.



Enquanto professores, precisamos criar, inventar e buscar caminhos diferentes daqueles da rotina escolar, construindo encontros que tragam confiança em cada um dos alunos, que não se feche entre os muros da escola, mas que se abra para o mundo.

De acordo com Lanza

Para que a imagem possa estar na escola como forma de alteridade, esta precisaria se desapegar da premissa da condição informativa, comunicativa e ilustrativa centrada em conteúdos e conhecimentos formais, que gera clausuras no que tange às potencialidades do ato de pensar e de aprender. (2015, p. 23)

Percebe-se então um nítido acoplamento no intuito de se potencializar ações de criação, saberes e práticas em prol de aprendizagens para alunos e professores. A relação entre cinema-educação e alteridade desponta ao destituirmos o processo educativo das suas arraigadas configurações aparentemente inamovíveis, permitindo que a fluidez do movimento de assimilação aconteça de dentro para fora. A ausência desses grilhões, que tolhem a autonomia do aluno, propiciará um ambiente acolhedor, lúdico, fértil e espontâneo, em suma, um âmbito ideal para que a prática pedagógica aflore.

Os meios de comunicação são hoje não apenas veículos, mas o local em que se suscitam e discutem temas polêmicos de interesse da sociedade. Enquanto educadores, precisamos procurar

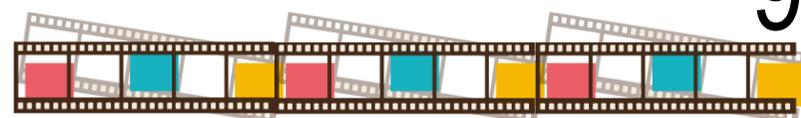
aprofundá-los com o intuito de estimular um debate produtivo no qual os educandos possam se situar diante de posições diferentes, não necessariamente antagônicas.

Para que possamos utilizar o cinema enquanto ferramenta pedagógica, é fundamental um conjunto de conhecimentos que nos permitam não só o conhecimento do indivíduo, como também das possibilidades de direções que aquela sociedade, naquele determinado momento histórico, tem em construção e que estão virtualmente contidos nas possibilidades já desenhadas. Operando a partir de conceitos científicos presentes nas produções, permitindo assim uma aproximação à realidade enfocada.

Duarte em seu livro *Cinema & Educação* (2002, p. 14) nos lança o seguinte questionamento: “E o que isso (cinema) tem a ver com a educação? Por que o gosto ou preferência por uma determinada forma de arte cultural deveria interessar professores e pesquisadores dessa área?”.

Se pensarmos a educação como um processo de socialização, esse tema torna-se bastante relevante para nós. Conforme Duarte “Tomando essa análise como ponto de partida, somos levados a admitir que o gosto pelo cinema, enquanto sistema de preferências, está muito ligado à origem social e familiar das pessoas” (2002, p. 14).

Se voltarmos ao questionamento lançado por Duarte, percebemos que a educação, ministrada no interior da escola precisa ser vista como umas das muitas formas de socialização de



indivíduos humanos, como um entre muitos modos de transmissão de conhecimento, de constituição de padrões éticos, de valores morais, estéticos e competências profissionais.

Com frequência, a educação é apresentada, especialmente nos discursos políticos, como a via de solução das assimetrias sociais, econômicas, culturais, sempre que olhada em perspectiva, como processo longo e efetivo de apropriação (FRESQUET, 2017).

Isso se torna mais claro, quando levamos em consideração que a educação já foi um privilégio de poucos, hoje um benefício de muitos. Mas, ainda não suficiente para sanar as diferenças sociais existentes. Fresquet alerta que “[...] ela é uma dívida interna para a maioria dos países latino-americanos, um saldo pendente, sobretudo no que diz respeito à sua qualidade, como direito de todos” (2017, p. 20).

Duarte (2002) chama-nos a atenção para o fato de que ver filmes, é uma prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto à leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas outras. Ressalta:

Embora isso ainda não seja de todo verdadeiro no Brasil, o valor cultural e social do cinema não está em discussão na maioria dos países desenvolvidos, especialmente na Europa. Na França, o cinema, entendido como legítima forma de expressão cultural, recebe amparo oficial dos Ministérios da Cultura e da Educação e sua difusão integra os objetivos da educação nacional. Lá, é parte de uma estratégia política

de preservação do patrimônio cultural da nação e, principalmente, da língua francesa (DUARTE, 2002, p. 17-18).

Precisamos estar atentos e dispostos a compreender a pedagogia do cinema, suas estratégias e os recursos de que ela se utiliza para atrair, crianças, jovens e adultos. Faz-se necessário compreender o que é o cinema, sua metodologia e contribuição para o trabalho pedagógico do professor em diversas áreas e níveis de ensino.

A escola dos dias atuais ainda encontra-se solidamente presa no pensamento de que devemos desenvolver competências e habilidades voltadas especificamente para leitura e escrita. Muitas vezes relacionadas a uma leitura que dê apenas condições de reproduzir o que lhe é transmitido, manifestando resistências à imagem e as novas linguagens, as quais a obrigariam a um repensar o que, para muitos profissionais, torna-se incômodo, mesmo que necessário.

Segundo Baccega (2003)

[...] Enquanto a escola continua com sua retórica pedagógica conservadora, ocupando todo o tempo da sala de aula com esse discurso, o discurso dos meios de comunicação está presente no âmbito da escola, de maneira clandestina. Não adentram as salas de aula, mas estão nos corredores, nos intervalos, nas conversas informais, tanto de professores



quanto de alunos. É urgente que esses discursos outros saiam da clandestinidade e passem a constituir parte dos diálogos que deveriam ocorrer em sala de aula. (2003, p. 61)

Na maioria das vezes esses discursos aparecem somente naquele tempo restante no final da aula, naquele momento ocioso entre uma aula e outra, voltando logo ao que para muitos é a única coisa importante na escola, o ensino a leitura e a escrita.

É fundamental diminuir o descompasso que existe entre o discurso pedagógico tradicional, a cultura escolar que vem se reproduzindo há tanto tempo e a cultura na qual os alunos vivem e trazem para a escola.

A utilização do contexto do aluno em ferramenta para seu próprio aprendizado permite atribuir maior significado ao que se está aprendendo. Gouvea (2009) condiciona o desenvolvimento da criatividade à imaginação, sendo estes os ingredientes basilares de uma boa aprendizagem. Respalda esta assertiva quando afirma que

A imaginação permite-nos desenvolver o pensamento criativo, fundamental para nossa inserção no mundo. Contudo a escola pouco valoriza e trabalha a imaginação, como se essa fosse apenas resultado de uma racionalidade pouco desenvolvida na criança, como se, ao longo do processo de desenvolvimento, a imaginação fosse substituída pela razão, característica do pensamento adulto. (2009, p. 34).

A partir deste nexos, necessário se faz que se engendrem meios capazes de unir o imaginário infantil a ferramentas que possibilite à criança um desenvolvimento do seu pensar, criando possibilidades em suas reflexões, permitindo que a mesma seja capaz de indagar de forma racional situações concretas ou fictícias presentes em seu cotidiano e defendemos que o cinema pode contribuir nesse processo.



Como usar filmes nas minhas aulas sem perder o foco?



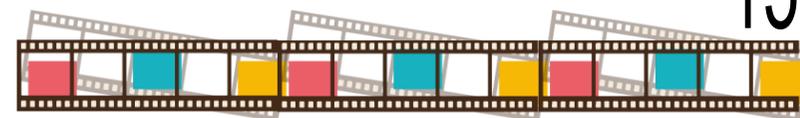
O recurso a obras cinematográficas para trabalhar a imaginação, criatividade e complementar o conteúdo ministrado em sala de aula tem sido bastante utilizado. No entanto, se não for bem pensado, esse recurso pode desviar os alunos do objetivo e deixá-los ainda mais dispersos e desinteressados.

Confira algumas dicas de como utilizar o cinema em sala de aula!



1º. Tenha sempre claro o objetivo

Antes de tudo, devemos nos questionar: “*por que devo utilizar esse filme?*”, esse é o primeiro critério a ser analisado. Um filme deve favorecer o desenvolvimento da sensibilidade estética, motivar para um conteúdo que será abordado, aprofundar um assunto já estudado, entreter, relaxar, discutir questões éticas, estéticas, dentre outros. E, dependendo da situação e dos objetivos, as escolhas serão diferentes. Um filme que seria adequado para sensibilizar os alunos para algum tema a ser abordado, muitas vezes pode não ser adequado para ser um complemento a um tema já abordado. São objetivos diferentes que têm impacto na seleção.





2º. Tenha bem planejada a metodologia antes de exibir o filme

Escolher o filme e definir o(s) objetivo(s) é apenas uma das etapas do trabalho. Uma preparação prévia antes da exibição do vídeo pode auxiliar nisso. Orientações sobre o que devem observar, ou o que deverão fazer após a apreciação do filme pode ser dito antes da exibição. Pela pouca duração das aulas (ensino fundamental ou médio), alguns filmes podem não ser exibidos integralmente, a não ser que seja um curta-metragem ou que haja uma negociação com outros professores.

Podemos utilizar diversas metodologias:

- Conversa sobre a relação entre o filme que será visto pelos alunos e o conteúdo trabalhado;
- Após apreciação do filme realizar uma Roda de Conversa: se gostaram ou não do filme? O que trata o enredo? Quais os personagens? O que consideraram mais interessante na história? Se gostaram da trilha sonora? Figurino? Onde se passa a narrativa? Se fossem o diretor, roteirista mudariam alguma coisa na história? Essas e outras questões podem ser feitas numa roda com a turma toda ou, inicialmente em pequenos grupos para realização de debate;

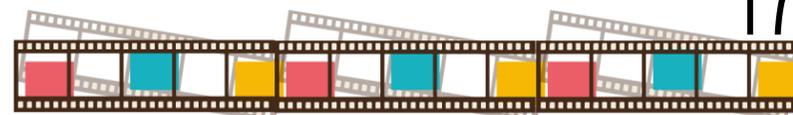
- Selecionar cenas do filme às quais gostaria de chamar a atenção e mostrar relações possíveis com o conteúdo que tenham passado despercebidas e para reforçar as ideias principais;
- Apresentar uma atividade, o que pode variar desde uma discussão em grupo, produção escrita, questionário.
- Realizar jogos dramáticos a partir de cenas, enredo, personagens com a turma;
- Incentivar diferentes expressões artísticas a partir do roteiro, figurino, trilha sonora do filme como por exemplo: produção de pequenos vídeos, desenhos, pinturas, dança, escultura, etc para desenvolver a imaginação e a criatividade;

É importante que o professor se envolva, como um moderador, para que o objetivo seja alcançado.



3º. Desperte sempre o interesse pela cultura

Muitos de nossos alunos podem conhecer apenas o cinema comercial. Sempre que possível devemos apresentar algo novo.



Podemos explorar diferentes culturas e épocas, falar sobre particularidades que vão além do enredo do filme. A interdisciplinaridade deve ocupar cada vez mais espaço na educação.

Filmes que demonstram outra forma de relacionamento entre o ser humano com o outro, com a natureza, com a política, com a religião, com a morte, com o amor, por exemplo, podem ser muito enriquecedores para a formação do aluno. A consciência de que há outras formas de pensar sobre as mesmas coisas é uma condição de possibilidade para o exercício filosófico.



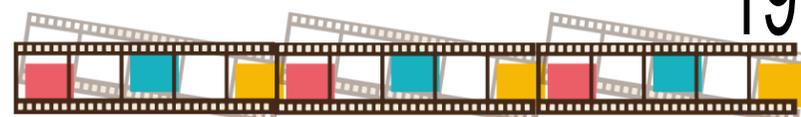
4º. Envolve a família

Nas reuniões com os pais, aproveite para falar sobre a inclusão dos filmes no plano pedagógico. Explique o porquê das escolhas. Desperte o gosto pelo cinema nas famílias também. Assim, você ainda contribui para um novo hábito em casa e estimulando, inclusive, a discussão sobre os temas abordados para além dos muros da escola.



5º. Lembre-se

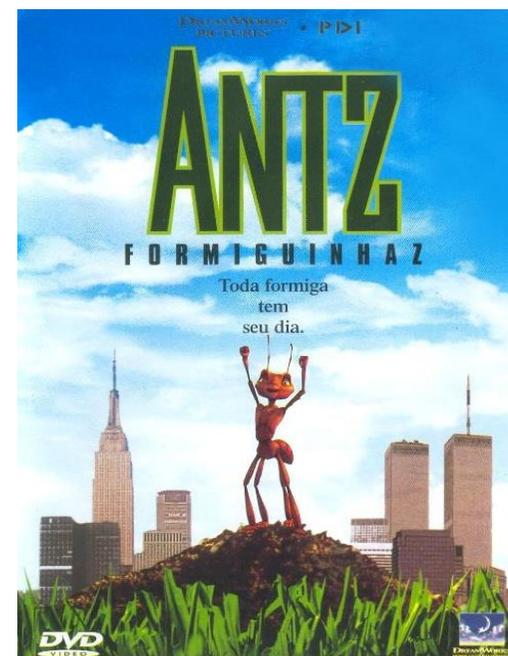
- Estude os filmes antes de exibí-los. Recorra à internet, onde há vasto material sobre cinema;
- Sempre que necessário, faça interrupções durante a exibição para algum comentário analítico ou interpretativo;
- Incentive que os alunos deem sua opinião e façam sua análise.



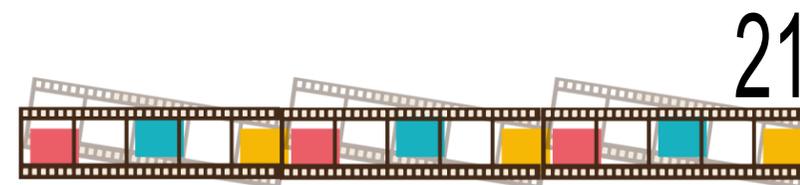
FILMES



FORMIGUINHAZ



Título	Antz (Original)
Ano produção	1998
Dirigido por	Eric Darnell Tim Johnson
Estreia	6 de Novembro de 1998 (Brasil)
Duração	83 minutos
Classificação	L - Livre para todos os públicos
Gênero	<u>Animação</u> <u>Aventura</u> <u>Comédia</u> <u>Família</u>
Países de Origem	<u>Estados Unidos da América</u>



FormiguinhaZ (Antz) é um filme de animação de longa-metragem estadunidense, produzido em 1997 e lançado em 1998, dirigido por Eric Darnell e Tim Johnson, roteiro de Todd Alcott e Chris Weitz.

O personagem principal é Z, uma formiguinha operária de um formigueiro do Central Park em Nova York. Z vivia frustrado, detestava seu trabalho cavando túneis. Reclamava de tudo, questionava as regras da colônia onde se sentia insignificante, evidenciando ser muito carente, já que em sua família ele era o filho do meio entre 5 milhões de irmãos. Seu melhor amigo é Weaver, que era um soldado, e diferente de Z gostava da vida que levava.

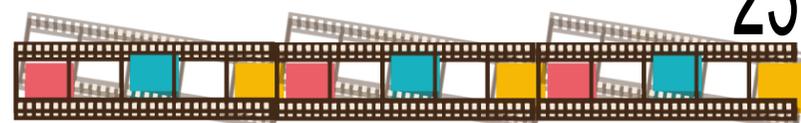
Z começa o filme diante do divã, tentando expressar seu drama existencial. Tudo inicia a partir desse ponto, do drama de Z, para desenvolver a trama. Z tenta buscar sentido para a vida que leva, não compreende o porquê do trabalho operário ocorrer de forma mecânica, sendo necessária apenas a utilização da força bruta. Z se questiona a todo o momento o porquê de se seguir regras, muitas vezes infundadas, chegando até a serem ditadas de forma opressora. O problema de Z se intensifica por ele ser o único inconformado. Só ele pensa. Só ele critica. Portanto, só ele é infeliz.

Para piorar as coisas, ainda cultiva uma paixão impossível pela princesa Bala, herdeira do trono do formigueiro, cujas chances de conquistá-la são praticamente impossíveis. Mas quando Z convence seu amigo soldado a trocar de lugar com ele uma

fantástica reviravolta acontece em sua vida. O General Mandíbula manda todo o exército da colônia para uma emboscada junto aos cupins. De forma proposital, são enviados os mais despreparados e fracos soldados, para assim perderem a guerra junto aos cupins. Z, porém cai dentro de um buraco o que acaba o salvando, sendo assim o único sobrevivente a retornar, passa a ser considerado por todos como um herói. Desde as batalhas na guerra contra os cupins até a procura de Insetopia, as aventuras de Z o levam a um confronto final com o cruel General Mandíbula, que planeja exterminar a colônia para tomar o poder eliminando a Rainha e todos que ele julgava fracos.

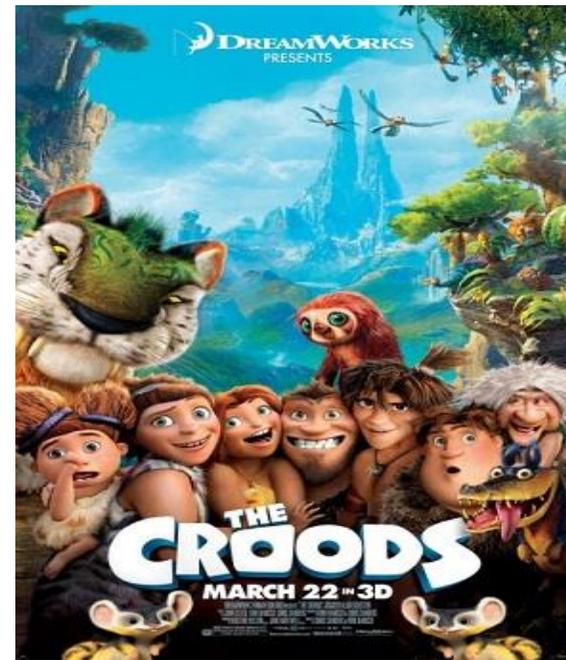
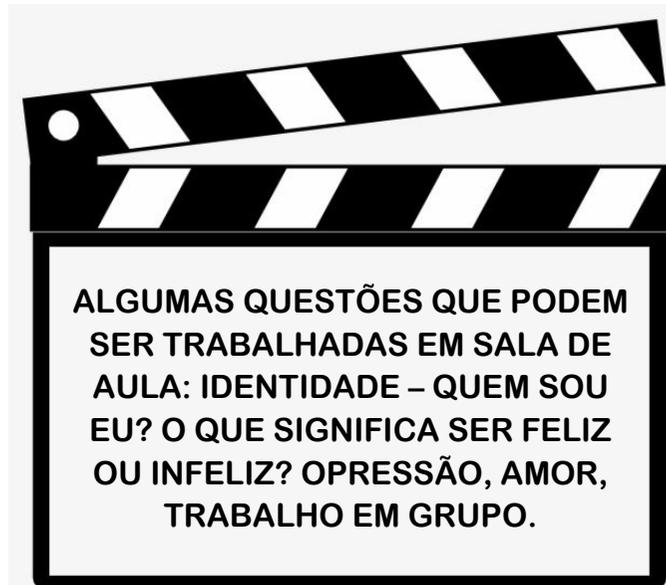
O General projeta um túnel que seria inaugurado pela Rainha na presença de todos os membros da colônia. Porém esse túnel dava no fundo de um lago. No ato da inauguração do túnel, estando todos reunidos no salão central da colônia todas as saídas seriam fechadas, o fundo do lago seria perfurando e todos morreriam afogados.

No entanto Z e a Princesa Bala descobriram os planos de Mandíbula e voltaram para tentar salvar a todos. Mas não puderam evitar que o formigueiro começasse a inundar. Z então sugeriu que todos formassem uma pirâmide até o teto onde conseguiram abrir uma fenda e foram auxiliados pelos soldados. O General Mandíbula tentou matar Z, mas caiu do buraco do formigueiro e morreu ao aterrissar violentamente sobre uma raiz.

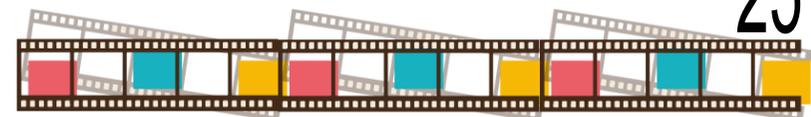


OS CROODS

Z é louvado pelo seu heroísmo e se casa com Bala. Eles transformam a colônia, de um estado militar conformista em uma comunidade que valoriza todos os seus membros. Z agora demonstra ser uma formiga contente e realizada, em contraste a seu semblante frustrado e pessimista do começo.



Título	The Croods (Original)
Ano produção	2013
Dirigido por	<u>Chris Sanders (II) Kirk De Micco</u>
Estreia	22 de Março de 2013 (Brasil)
Duração	98 minutos
Classificação	L - Livre para todos os públicos
Gênero	<u>Animação</u> <u>Aventura</u> <u>Comédia</u> <u>Família</u> <u>Fantasia</u>
Países de Origem	<u>Estados Unidos da América</u>



Os **Croods** é um filme estadunidense produzido pela DreamWorks Animation e distribuído pela 20th Century Fox e Universal Pictures. Foi escrito e dirigido por Kirk DeMicco e Chris Sanders, produzido por KristineBelson e Jane Hartwell, roteiro de Chris Sanders, Kirk DeMicco e Hohn Cleese.

Em plena era pré-histórica, escondidos na maior parte do tempo dentro de uma caverna, vivem Grug, sua esposa Ugga, a vovó, o garoto Thunk, a pequena e feroz Sandy e a jovem Eep.

GrugCrood, o patriarca bem-intencionado, mas superprotetor, desatualizado e principal membro da família Crood. Grug acredita que o novo é sempre perigoso, por isso mantém sua família sempre dentro da caverna. Tem grandes dificuldades em se adaptar ao novo mundo e a entrada de Guy no clã.

EepCrood, a filha mais velha de Grug e Ugga, é rebelde, sonhadora, cheia de curiosidade e desejo de aventura. Ela e o pai Grug estão sempre em desacordo. Eep está sempre querendo conhecer coisas novas. Um dia ela o desobedece saindo da caverna à noite. Nesse passeio conhece Guy, um garoto que sabe fazer o fogo, o que para ela é um tipo de sol. Vale destacar que Guy tem vários conhecimentos e ideias, ao contrário de toda a família que são verdadeiros homens da caverna. Eep fica maravilhada com o mundo que Guy lhe mostra.

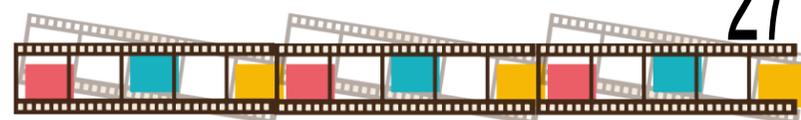
Guy, um jovem nômade órfão que não é tão forte como Grug, mas prefere usar o seu cérebro ao invés da força, o que o faz ter várias ideias para criar e inventar coisas. Em um determinado

momento do filme, vemos acontecer grandes terremotos que representam a separação dos continentes. O abrigo da família é destruído e assim eles têm que sair em uma aventura a procura de uma nova caverna para morar. Guy, que sabe sobre o que consideram ser o fim do mundo, tem a intenção de ajudar todos a chegar a uma montanha alta e distante.

Nessa aventura várias coisas acontecem e toda a família começa a apoiar e a seguir Guy, que sempre tem as soluções para todos os problemas. Isso deixa o pai com ciúmes e com raiva do rapaz. No final, Grug se entende com Guy e com sua filha e ele percebe que também tem a capacidade de ter ideias, assim eles se salvam e arrumam um novo estilo de viver.

UggaCrood, esposa de Grug, mãe de Eep, Thunk e Sandy, e filha da Vó (Mãe). Ela tem a mente mais aberta do que Grug, pois inicialmente acreditava nas regras feitas por Grug, a exemplo quando ajuda a destruir a nova concha de Eep que ela ganhou de Guy, mas quando apresentada a objetos que para ela eram desconhecidos, como sapatos, natação, bengalas, dentre outros, logo aceita e se adapta, aderindo às ideias e sugestões de Guy.

ThunkCrood, filho de Grug e Ugga, com 9 anos é o filho do meio, que não é inteligente, não tem força, tem a coordenação ruim, é medroso, mas tem um bom coração, pois percebemos o cuidado que tem com os animais selvagens, onde no final do filme ele adota um como bicho de estimação.



Gran, a rabugenta e risonha mãe de Ugga, avó de Eep, Thunk e Sandy, e sogra de Grug. Ela e o genro não se dão nada bem, com Gran sempre zombando dos fracassos de Grug, e este sempre esperando a hora da morte da sogra, que nunca ocorre. Sempre após cada aventura Grug faz a contagem dos membros da família, demonstrando enorme insatisfação ao perceber que sua sogra encontra-se viva e conseqüentemente muito forte. Podemos vê isso quando a caverna desaba, quando tentam fugir dos animais ferozes, quando caem no labirinto, e cenas como essas se repetem no decorrer do filme.

Sandy Crood, o bebê feroz de Grug e Ugga, que simplesmente morde, não sabe falar, só sabe rosnar. Ela e Braço se tornam grandes amigos ao longo do filme.

Braço, a preguiça de estimação, ajudante e companheiro de viagens de Guy, que também o usa como cinto.

O filme apresenta todo um processo de adaptabilidade em relação ao que não identificamos como parte de nós, nos leva ao questionamento de que a comodidade se parece com uma prisão, ou seja, nossa “zona de conforto” pode ter-se transformado em uma caverna.

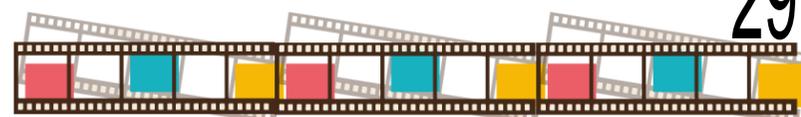
O filme faz relação com a história dos seres humanos, que, há milhares de anos se abrigavam em cavernas dispersas ao redor do mundo. Ao mesmo tempo, Os Croods estabelece paralelos com uma das mais conhecidas de todas as alegorias da história da

filosofia: a Caverna de Platão, utilizada pelo pensador para explicar a situação humana com relação à verdade.

A alegoria da caverna ilustra seu ponto de vista com relação à ignorância das pessoas comuns. O filósofo no livro VII da República, narra a alegoria. Na entrada da caverna existe uma pequena fresta, pela qual passa um feixe de luz e sombras vindas do mundo exterior. No interior da caverna, vivem seres humanos que nasceram e cresceram ali, sem nunca terem saído do local, numa situação relativamente parecida com a dos personagens de Os Croods.

Na alegoria narrada por Platão, os habitantes da caverna permanecem de costas para a entrada, acorrentados, sem poder se mexer e forçados a contemplar constantemente as sombras que se projetam no fundo através da fresta da entrada. Tudo que essas pessoas conhecem da realidade, portanto, se resume a esse mundo de luz e sombras da realidade exterior. Os sons do mundo exterior também adentram a caverna, levando seus habitantes a acreditarem que tais sons são produzidos pelas sombras. Desse modo, os prisioneiros julgam que essas sombras sejam a realidade.

Certo dia, um dos prisioneiros consegue se libertar e contempla abismado, que as sombras que ele sempre vira eram apenas representações simplórias de homens e animais de carne e osso. Empolgado, o antigo prisioneiro pode retornar ao interior da caverna para alertar seus companheiros sobre a farsa em que sempre viveram. Se fizer isso, no entanto, estará se colocando em

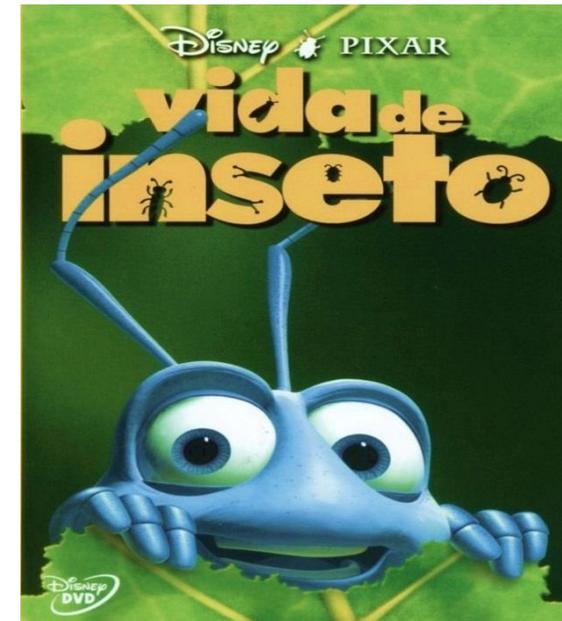


VIDA DE INSETO

sérios riscos. Ele pode ser ignorado por seus antigos colegas, ou até mesmo agarrado e morto por eles, que o tomarão por louco e inventor de mentiras.

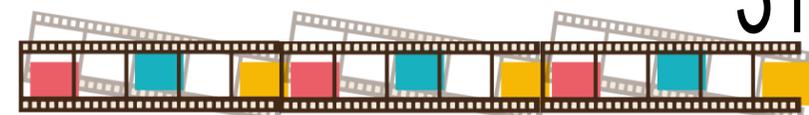
Platão considerava que era exatamente essa a situação dos seres humanos com relação à verdade. Tendo se acostumado a viver num mundo de enganos, as pessoas demonstravam grande resistência frente à verdade, chegando, em alguns casos, a matarem as pessoas que ousavam revelar-lhes o engano.

Assim como a Caverna de Platão Os Croods, voltado para o público infantil aborda o temor, o encantamento e a angústia do ser humano em sua busca por conhecimento fora da caverna.



algumas questões que podem ser trabalhadas em sala de aula:
MEDO DO NOVO, CONHECIMENTO, AVENTURA, FAMÍLIA, RELAÇÃO PAIS E FILHOS, CUIDADO, SUPERPROTEÇÃO, AMOR.

Título	A Bug's Life (Original)
Ano	1998
produção	
Dirigido por	<u>John Lasseter / Andrew Stanton</u>
Estreia	14 de Novembro de 1998 (Mundial)
Duração	95 minutos
Classificação	L - Livre para todos os públicos
Gênero	<u>AnimaçãoAventuraComédiaFamília</u>
Países de Origem	<u>Estados Unidos da América</u>



Vida de Inseto (A Bug's Life) é um filme de animação dos Estados Unidos da América, direção de John Lasseter e Andrew Stanton, roteiro de Andrew Stanton, Donald McEnery e Bob Shaw, produzido pela Pixar em 1998 e distribuído pela Buena Vista Pictures Distribution.

A animação conta a história de uma colônia de formigas que vivem às voltas com uma árdua tarefa. Todos os anos, elas precisam juntar alimentos para si e para os gafanhotos, que exigem delas uma elevada quantia de comida. Em troca eles não fazem mal algum a elas e ainda garantem a proteção do formigueiro contra os demais insetos.

Por medo, as formigas nunca deixaram de colher o mantimento para os gafanhotos. Com o passar dos anos, esses exigem uma quantia maior de comida. Se as formigas não cumprirem essa exigência, eles ameaçam atacar o formigueiro. Certo ano, todas as formigas faziam seu trabalho, coletando os alimentos e depositando-os em cima de uma folha, que por sua vez ficava equilibrada sobre algumas pedras, ao ar livre. Porém, devido a uma atrapalhada da formiga Flik, todo o suprimento coletado é derrubado e se perde. Flik tenta salvar a oferenda, mas de nada adianta o esforço.

Quando os gafanhotos vão até o formigueiro em busca de alimento não encontram nada e ameaçam matar as formigas caso elas não colham todo o alimento em um curto período de tempo. A partir daí Flik inicia uma busca por outros insetos que possam

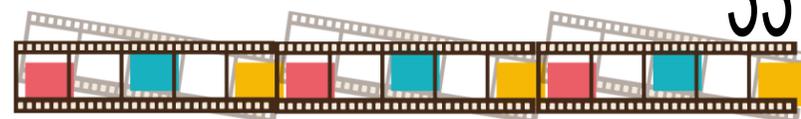
ajudá-los enfrentando a gangue de gafanhotos e salvar o formigueiro.

No caminho Flik conhece um grupo de circenses demitidos. Pensando que são verdadeiros guerreiros, são convidados a participarem da batalha contra os gafanhotos. Os insetos se propõem em ajudar achando que farão uma simples apresentação de circo.

Flik e seus novos amigos voltam para a ilha, mas ao chegarem, os circenses percebem o mal entendido e decidem voltar atrás. Flik os convence a fingir mais um pouco até ele pensar em um plano. Depois de terem salvado a joaninha circense Francis e a formiga Dot de um pássaro, Flik com a ajuda de seus novos amigos e da princesa planejam espantar o gafanhoto com um pássaro feito de folhas.

Ao final, o formigueiro, os circenses e Flik, unem forças e lutam contra o grupo de gafanhotos. Sobra apenas Hopper, que é vencido pelo pássaro de folhas. Todos festejam e se alegram com essa grande vitória. Os circenses se despedem agradecidos às formigas que passam a utilizar a invenção de Flik na colheita.

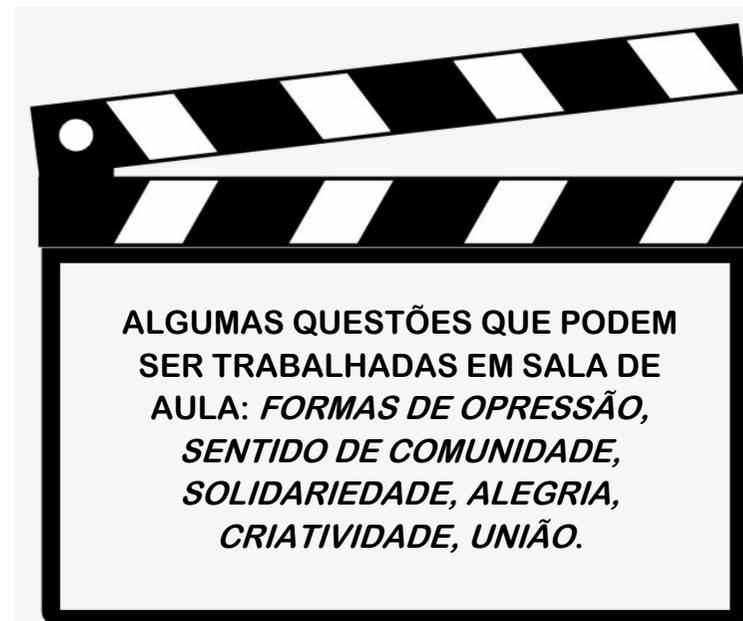
O filme desenrola-se entre três grupos: o formigueiro, os gafanhotos e uma equipe de artistas de circo. Os principais personagens são: Flik, uma formiga atrapalhada e criativa, que está sempre buscando novas ideias e realizando invenções; Atta, a sucessora do trono real que está aprendendo com sua mãe, a Rainha, como administrar o formigueiro. Está muito nervosa ao



longo do filme, sobre suas responsabilidades recém-descobertas, e muitas vezes se preocupa com o que o resto da colônia pensa sobre ela. Ela também é o interesse amoroso de Flik; Dot, a filha mais nova da Rainha, que é uma criança e se identifica com o modo de pensar de Flik. Ela apoia completamente suas ideias, e ajuda-o diversas vezes no decorrer do filme. É um membro dos Mirtilos, um grupo semelhante a uma tropa de escoteiros. Assim como sua irmã e mãe, ela tem asas, mas elas não estão totalmente crescidas devido a sua idade. No final do filme, no entanto, ela é capaz de voar. Dot representa uma geração que apresenta novos pensamentos, que podem trazer mudanças futuras ao formigueiro; e Hopper, o gafanhoto chefe da gangue que domina o formigueiro.

A discussão a respeito do filme permite revelar que toda sociedade pode ser transformada por meio da ação e do trabalho daqueles que a constituem. Vale pontuar que “*Vida de inseto*” inspira uma metáfora que permite comparar os insetos com os humanos e mostrar as situações envolvidas no convívio social, inclusive situações em que há oprimidos e opressores.

Mesmo tendo sido produzido em 1998, à animação é bastante atual, e nos permite trazer inúmeras discussões ao contexto escolar, dentre eles temas como: importância do trabalho em equipe, resiliência, a união faz a força, atitudes diferentes levam a resultados diferentes, bem como outros. Essa animação agrada a crianças e adultos ao redor do mundo.



PRÁTICAS COM O CINEMA NA SALA DE AULA



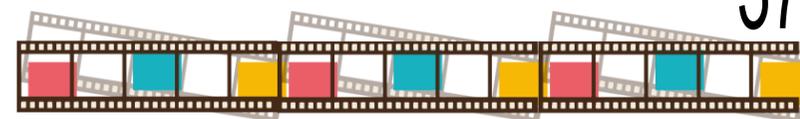
As sugestões de atividades a seguir podem ser adaptadas para turmas variadas, independente da faixa etária da criança, como também pode ser realizadas a partir de diversos filmes, não só os citados aqui.

Após a apreciação do filme o professor poderá realizar:



Rodas de Conversa para abordar questões do tipo:

- a) Qual o assunto central do filme? O que os produtores do filme tentaram nos contar? Eles conseguiram passar sua mensagem?
- b) Algum elemento do filme não foi compreendido?
- c) Do que você mais gostou nesse filme? Por quê?
- d) Que cena mais lhes chamou a atenção?
- e) Descreva o uso da cor no filme. Ela representa as emoções que os produtores tentaram evocar? Como você usaria a cor no filme em questão?
- f) Analise o uso da música. Ela conseguiu criar um clima correto para a história? Como você usaria a música neste filme? Você gostou da trilha sonora do filme? Por quê?
- g) Todos os eventos retratados no filme são verdadeiros? Descreva as cenas que você achou coerente com a realidade. Quais as sequências que parecem menos realistas? Por quê?



- h) O que vocês mudariam na história? Vocês concordam com o final do filme?

O professor poderá realizar a conversa acima de diversas maneiras. Exemplo:

Com as crianças sentadas em círculos (no chão, em tapetes, almofadas, cadeiras), os questionamentos poderão ser impressos e colocados dentro de uma caixa ou cesta. O professor define critérios de escolha para retirada das perguntas. O diálogo será conduzido pelo professor.



Reconstituição imagética / iconográfica / plástica e sonoplástica do filme.

- A partir da assistência do filme é possível desenvolver atividades de expressão como: desenho, pintura, escultura, artesanato, painéis com materiais diversos, adereços corporais, vídeos.
- O professor deverá instigar o aluno a tentar sintetizar o conteúdo, os personagens e a narrativa.
- Conversar sobre o papel da sonoplastia no filme – som, música, ruídos.



Reconstituição gestual.

38



Os alunos deverão representar cenas do filme a partir de atividades de mímica, jogo dramático. O jogo dramático poderá ser realizado a partir de questões, cenas, personagens que o filme suscita. As atividades de mímica podem ser realizadas em duplas, grupos, em que os colegas deverão adivinhar o nome do filme, personagem, cena a que estão se referindo.



Dando um novo rumo ao filme.

- O professor pode propor que as crianças criem outro final para o filme;
- Pode ser criado outro título e conseqüentemente construído um novo cartaz (podem ser utilizados diversos materiais);
- Reconstituir a trajetória de um personagem trazendo novos elementos na narrativa ou retirando alguns em relação ao personagem escolhido.

É importante que o professor se envolva, como um moderador, para que o objetivo seja alcançado.

39





REFERÊNCIAS

BACCEGA, Maria Aparecida. **Televisão e escola: uma mediação possível?** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação.** Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação: reflexões e experiências com professores e estudantes da educação básica, dentro e “fora” da escola.** Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

GOUVÊA, M. C. S. **A infância na Mídia: a televisão e a criança que brinca.** Belo Horizonte: Autentica editora, 2009.

<https://cinemaedebate.com/2014/02/10/formiguinhaz-1998/> acessado em 10/05/2020 às 11h55min.

<https://somaisumacoisa.com/2018/12/o-que-aprendemos-com-vida-de-inseto/> acessado em 10/05/2020 às 11h30min.

<https://www.capes.gov.br/educacao-basica/parfor> Acesso em 18.OUT.2020.

<https://www.magazine-hd.com/apps/wp/croods-em-analise/> acessado em 10/05/2020 às 10h11min.

LANZA, Renata. **Conjunções entre escola e cinema: pesquisa-intervenção em duas escolas da Rede Municipal de Ensino de Campinas.** Campinas, SP, 2015.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula.** 5 ed. São Paulo: Contexto, 2018.

REINA, Alessandro. **FILOSOFIA E CINEMA: O USO DO FILME NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA FILOSOFIA.** Universidade Federal do Paraná – Curitiba, 2014.

SERRANO, J. **A escola nova: uma palavra serena em um debate apaixonado.** Rio de Janeiro: Schimdt, 1932.

