

COMPETÊNCIAS EM CENA

CURADORIA DE FILMES E EXPERIÊNCIAS EDUCATIVAS
ANIMAÇÕES QUE EMOCIONAM, ENSINAM E TRANSFORMAM



Vanessa Bier
Samantha Dias de Lima

FICHA CATALOGRÁFICA

Título: Competências em cena: Curadoria de filmes e experiências educativas. Animações que emocionam, ensinam e transformam.

Autora: Vanessa Bier

Orientadora: Samantha Dias de Lima

Ano: 2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

CIP - Catalogação na publicação

Bier, Vanessa
Competências em cena: Curadoria de filmes e experiências educativas. Animações que emocionam, ensinam e transformam / Vanessa Bier. -- 2025.
107 f.
Orientadora: Samantha Dias de Lima.

Dissertação (Mestrado) -- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, Campus Farroupilha, Mestrado Profissional em Educação Básica, Farroupilha, BR-RS, 2025.

1. Competências Socio Emocionais,. 2. Educação Básica. 3. Formação de professores. 4. Cinema na educação. 5. Experiências Educativas. I. Lima, Samantha Dias de. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica do SIBIFRS com dados fornecidos pelo(a) autor(a).

SUMÁRIO

PREFÁCIO	3
APRESENTAÇÃO	6
ORGANIZAÇÃO DO PRODUTO	7
PARTE I: CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA E PRINCIPAIS CONCEITOS	8
PARTE II: CURADORIA DE FILMES E ANÁLISE FÍLMICA	15
PARTE III: ESTRATÉGIAS DE UTILIZAÇÃO	98
EPÍLOGO	103
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	105

PREFÁCIO

Estimados(as) leitores(as),

Escrevo este texto endereçando-o a você, leitor(a), e à pesquisadora Vanessa. Sinto a ausência da prática de dobrar a folha e acomodá-la em um envelope, pois você deve ter reconhecido o caráter de missiva nesta escrita. Entretanto a utilidade dessas palavras faz-me avançar sobre as trevas da incompletude, aliás, essa é a proposta de Vanessa quando coloca em cena o cinema de animação, produto artístico e cultural com viés primeiro de entretenimento, como uma das possibilidades de formação socioemocional no âmbito da escola.

A narrativa que segue trata do desenvolvimento de uma pesquisa acadêmica preciosa em referências, articulada em uma Revisão Integrativa de Literatura (RIL), e avança em diálogos com quem ensina e quem aprende, ou melhor, percebe-se uma reflexão que provoca o próprio educador(a) a pensar, assim como o personagem Woody, em Toy Story (1995), que, "se ficar em uma prateleira pelo resto da vida, nunca vai descobrir" a potência e as belezas de ser professor(a) e aprendiz em lugares como rodas de conversa formativas.

A pesquisadora tece linhas que, progressivamente, preenchem o que a Alegria, de DivertidaMente (2015), disse "eu li uma vez que um quarto vazio é uma oportunidade" (DivertidaMente, 2015), ou seja, tais linhas tendem a ocupar o vazio da formação integral, conectando-o com o desenvolvimento das competências socioemocionais, como autoconhecimento, autocontrole, empatia, habilidades de relacionamento, tomada de decisão responsável, resiliência, colaboração, trabalho em equipe, criatividade, pensamento crítico, gestão do tempo, comunicação, respeito às diferenças, responsabilidade, autonomia, resolução de conflitos e cooperação alargamento de repertório.

PREFÁCIO

O texto vai tomando consistência e formando e (de)formando nossas ideias sobre as conexões entre o mundo animado e a atribuição de sentidos às emoções, tão próprias e intensas no decorrer do crescimento infantil. A pesquisadora sugere uma curadoria para fins pedagógicos de 25 produções animadas e prossegue vislumbrando que os(as) professores(as) possam usar essas primeiras sugestões para criar outras propostas na utilização da animação como experiência educativa.

Enfim, trata-se de uma pesquisa que problematiza o uso das telas, tão presentes no cotidiano das crianças, ressaltando que o mais importante não é o recurso físico ou tecnológico em si, mas a forma como ele é utilizado para promover uma aprendizagem mais significativa e, por que não, holística.

Parabéns à Vanessa, a sua orientadora Samantha e ao Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul por produzirem pesquisas que, parafraseando o tema central da animação *Coco* (2018), fazem-nos lembrar de que é possível existir cenas de uma educação mais genuína e empática.

Um grande abraço,

Cátia Alves Martins

Professora do Instituto Federal do Rio Grande do Sul
Campus Feliz





AUTORA

Vanessa Bier

Mestranda em Educação Básica no IFRS – Campus Farroupilha. Graduada em Educação Física (UCS/2018) e especialista em Gestão Escolar (IFRS – Campus Feliz/2022). Atua como professora de Inglês e Coordenadora Pedagógica na Escola Inglês Oxford em Nova Petrópolis/RS desde 2016, com foco no acompanhamento pedagógico de alunos, formação continuada de professores e mediação de experiências educativas. É proficiente em inglês (CEFR C2) e desenvolve formações em temas como competências socioemocionais, bem-estar docente e planejamento. Possui formação complementar pela Universidade de Yale (The Science of Well-being). Seus interesses de pesquisa envolvem a formação de professores, o trabalho com competências socioemocionais e o papel da coordenação pedagógica nesses processos.



ORIENTADORA

Samantha Dias de Lima

Professora e pesquisadora do Instituto Federal do Rio Grande do Sul – Campus Farroupilha, onde coordena o Programa de Pós-Graduação em Educação Básica e atua como docente no Mestrado em Educação Básica e na Licenciatura em Pedagogia. Suas pesquisas concentram-se nas docências contemporâneas, na formação inicial em Pedagogia, na formação de professores e nos processos de ensino e aprendizagem na Educação Básica, com ênfase na Educação Infantil e nos Anos Iniciais. É Pós-doutora e Doutora em Educação com sólida trajetória acadêmica. Lidera o GPEDEB (CNPq/IFRS) e integra grupos de pesquisa voltados à docência, pedagogias, currículo e educação integral.

APRESENTAÇÃO

Este trabalho é a materialidade da pesquisa iniciada no Programa de Pós Graduação - Mestrado Profissional em Educação Básica do IFRS - Campus Farroupilha, na Linha de Formação de Professores, Currículo e Práticas Pedagógicas na Educação Básica. O campo empírico aborda o desenvolvimento de competências socioemocionais na Educação Básica, especificamente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, destacando o papel do cinema de animação como recurso didático. A análise dos 25 filmes selecionados permite compreender de que maneira essas obras podem apoiar os professores na promoção de competências socioemocionais, assim como identificar formas de integrar o cinema às experiências educativas. Confira o artigo na íntegra acessando o QR Code:

Será disponibilizado após a banca.



ORGANIZAÇÃO DO PRODUTO

PARTE I

Contextualização teórica e principais conceitos da pesquisa.

PARTE II

Curadoria de 25 filmes, análise fílmica e experiências educativas.

PARTE III

Estratégias de utilização do produto e roda de conversa.



PARTE I

CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA E PRINCIPAIS CONCEITOS

OBJETIVOS DO PRODUTO

- Oferecer uma curadoria fílmica estruturada a partir de 25 filmes de cinema de animação, voltado ao desenvolvimento de competências socioemocionais nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.
- Proporcionar aos professores um recurso acessível, reflexivo e aplicável, que articule teoria e prática, promovendo aprendizagens significativas para os alunos.
- Oferecer experiências educativas variadas que permitam às crianças explorar, compreender e fortalecer diferentes competências socioemocionais por meio do contato sensível e reflexivo com filmes de animação.

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

As competências socioemocionais são essenciais para o desenvolvimento integral dos estudantes. Além disso, as competências socioemocionais:

- Ajudam os alunos a compreender melhor suas emoções, refletir sobre suas atitudes e construir uma base sólida para o crescimento pessoal e acadêmico;
- Permitem lidar de forma consciente com sentimentos, tomar decisões responsáveis e estabelecer relações pautadas no respeito e na empatia, contribuindo para a formação de cidadãos conscientes e socialmente engajados.

BNCC (2017) E GOLEMAN (1995)

CINEMA DE ANIMAÇÃO

- O cinema de animação se estabelece como uma linguagem artística única, ao combinar estética visual sofisticada e narrativas simbólicas.
- Na educação, a animação funciona como uma poderosa ferramenta pedagógica, engajando os alunos de maneira lúdica e reflexiva.
- Ao explorar histórias e personagens, o cinema de animação contribui para o desenvolvimento de competências socioemocionais.
- O cinema pode constituir um caminho metodológico capaz de ampliar o desenvolvimento integral ao transformar a linguagem fílmica em espaço de reflexão, leitura de mundo e construção de sentidos.

FABRIS (2008), FERNANDES & RODRIGUES (2011) E MEYER (2017)

EXPERIÊNCIAS EDUCATIVAS

- A experiência educativa é um processo intencional e reflexivo que se realiza nas interações entre sujeitos, saberes e contextos, promovendo significado e transformação.
- São fundamentais para promover a aprendizagem e o desenvolvimento integral dos alunos, permitindo que a teoria e a prática se articulem de maneira contextualizada.
- Estimulam o pensamento crítico, a criatividade, a autonomia e a capacidade de resolver problemas, ao mesmo tempo em que favorecem a construção coletiva do conhecimento, a mediação docente e experiências significativas que aproximam o conteúdo escolar da vida cotidiana.

ANOS INICIAIS

- Os Anos Iniciais consolidam a base da aprendizagem autônoma e significativa, marcando um período de grandes transformações cognitivas e afetivas.
- A escola tem papel essencial na formação de valores, atitudes e competências que vão além do conhecimento formal, tornando-se um espaço de criação, expressão e convivência que favorece o desenvolvimento integral dos estudantes.
- A BNCC (2017) reconhece a criança como sujeito ativo e propõe práticas que estimulam curiosidade, autonomia e formação cidadã.

BNCC (2017)

CURADORIA DE FILMES NA EDUCAÇÃO

- Seleção intencional baseada em critérios pedagógicos e de análise fílmica, assegurando coerência temática e potencial reflexivo para a sala de aula.
- Favorece o desenvolvimento socioemocional, a curiosidade e a responsabilidade, ampliando o reconhecimento das emoções e a abertura ao novo.
- Organiza conteúdos de forma estratégica e significativa, conectando conceitos e vivências de modo integrado.
- Transforma a aprendizagem em um processo rico e engajador, criando momentos de envolvimento que fortalecem a construção de sentidos.

BRANDÃO (2002) E FERNANDES & RODRIGUES (2011)

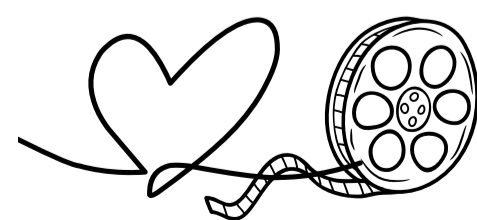


PARTE II

CURADORIA DE FILMES E ANÁLISE FÍLMICA

TELA E EMOÇÃO

- Nessa viagem, que atravessa décadas, somos convidados a explorar mundos variados, cada um com suas cores, sons e ritmos próprios. Percorreremos florestas encantadas, cidades imaginárias, oceanos profundos e céus infinitos. Sentimos a intensidade das emoções, da alegria à tristeza, e somos levados a refletir sobre liberdade, identidade, escolhas e responsabilidades.
- Cada universo nos apresenta culturas, tradições e valores diferentes, oferecendo oportunidades de olhar para o outro com compreensão e respeito. É uma jornada que combina aventura, humor, poesia e sensibilidade, lembrando-nos que aprender não é apenas acumular conhecimento, mas também sentir, conectar-se e crescer junto com as histórias que atravessam o tempo e despertam o coração.



DESENVOLVIMENTO

CURADORIA DE FILMES

Seleção criteriosa de 25 filmes com potencial pedagógico para explorar competências socioemocionais.

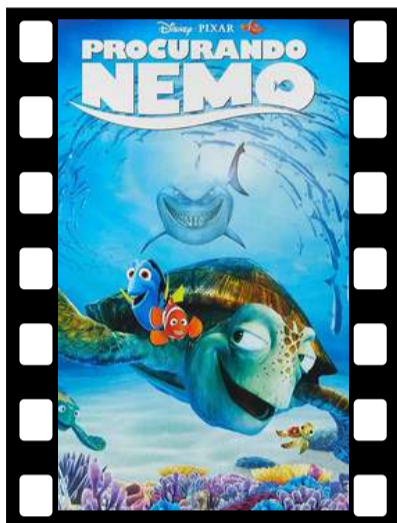
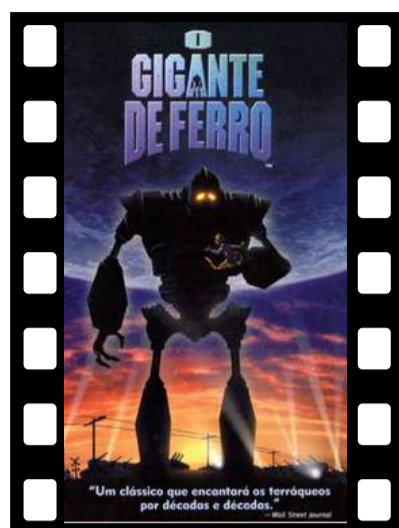
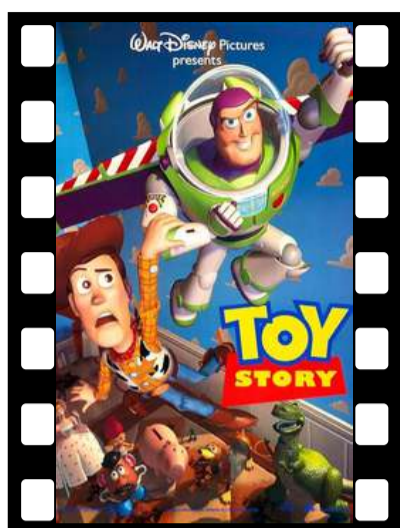
ANÁLISE FÍLMICA PEDAGÓGICA

Organização em 8 passos: 1) seleção do filme, 2) identificação e seleção das competências socioemocionais, 3) contexto, 4) narrativa, 5) estética, 6) reflexão, 7) potencial educacional e 8) experiência educativa.

EXPERIÊNCIAS EDUCATIVAS

Organização clara de propostas variadas que podem ser aplicadas integral ou parcialmente, de forma flexível.

(FERNANDES; RODRIGUES, 2011; MEYER, 2017; NAPOLITANO, 2003; PENAFRIA, 2009)



LISTA DE FILMES

Apresentados na curadoria em ordem de lançamento

- L** 1988 – Meu Amigo Totoro (Japão, Studio Ghibli)
- L** 1995 – Toy Story (EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures)
- L** 1999 – O Gigante de Ferro (EUA, Warner Bros. Feature Animation)
- 10** 2001 – Shrek (EUA, DreamWorks Animation)
- 10** 2001 – A Viagem de Chihiro (Japão, Studio Ghibli)
- L** 2003 – Procurando Nemo (EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures)
- L** 2004 – Os Incríveis (EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures)
- L** 2008 – Wall-E (EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures)
- 10** 2009 – Coraline e o Mundo Secreto (EUA, Laika/Focus Features)
- L** 2009 – Up – Altas Aventuras (EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures)
- 10** 2012 – Valente (EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures)
- L** 2012 – Ernest & Célestine (França/Bélgica, Les Armateurs/La Parti Productions)
- L** 2013 – O Menino e o Mundo (Brasil, Filme de Papel/Globo Filmes)
- L** 2013 – O Conto da Princesa Kaguya (Japão, Studio Ghibli)
- 10** 2014 – O Livro da Vida (EUA/México, Reel FX Creative Studios/20th Century Fox)
- L** 2014 – Song of the Sea (Irlanda, Cartoon Saloon)
- L** 2015 – Divertidamente (EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures)
- L** 2015 – O Pequeno Príncipe (França, Onyx Films/Lucky Red/Orange Studio)
- L** 2016 – Zootopia (EUA, Walt Disney Animation Studios)
- L** 2017 – Coco – A Vida é uma Festa (EUA/México, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures)
- L** 2017 – Touro Ferdinando (EUA/Espanha, Blue Sky Studios/20th Century Fox)
- L** 2019 – Klaus (Espanha, SPA Studios/Netflix)
- L** 2021 – Luca (EUA/Itália, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures)
- L** 2021 – Encanto (EUA/Colômbia, Walt Disney Animation Studios)
- L** 2024 – Divertidamente 2 (EUA, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures)



Classificação livre



Classificação 10 anos





COLEÇÃO STUDIO GHIBLI

Meu Amigo

TOTOTORO

となりのトトロ



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Empatia, resiliência, autoconhecimento e valorização do ambiente.





SELEÇÃO

É uma obra atemporal que valoriza a simplicidade, o contato com a natureza e o encantamento da criança diante do mistério. Amplia o repertório cultural dos estudantes ao apresentar uma visão oriental, afastada da lógica de consumo e heroísmo típica das animações ocidentais. Trata-se de um filme lindo, que trabalha a questão da valorização da família.

CONTEXTO

A história se passa no Japão rural dos anos 1950, quando o país buscava se reconstruir após a guerra. O filme reflete valores como o respeito à natureza, a espiritualidade e o vínculo comunitário.

NARRATIVA

Duas irmãs enfrentam a ausência materna, que está doente e internada em um hospital distante. Elas moram com o pai, que trabalha muito. Elas encontram em Totoro (espírito da floresta) um símbolo de acolhimento, esperança e imaginação. A narrativa é lenta, contemplativa e simbólica.

ESTÉTICA

Estilo artístico detalhado, cores suaves, ênfase nos cenários naturais e uma estética contemplativa que valoriza silêncio e tempo.

REFLEXÃO

Ressalta a importância da empatia, da paciência e da solidariedade comunitária.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Possui grande potencial educativo por estimular a observação, a contemplação e o respeito à natureza. Desperta sensibilidade, imaginação e empatia, promovendo o cuidado e a valorização do ambiente e principalmente da família.

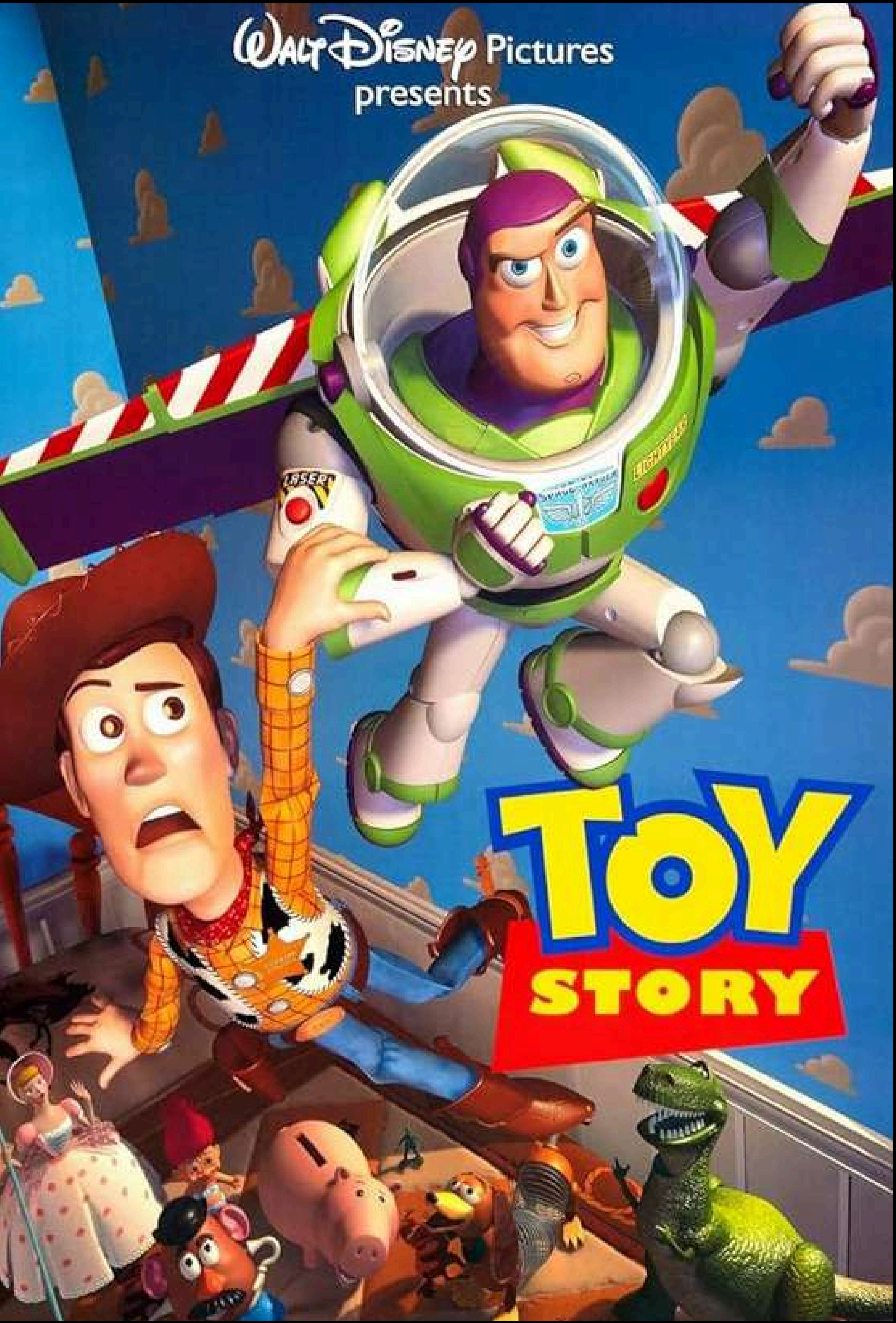
EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Floresta Mágica do Totoro

Objetivo: Estimular cooperação, empatia, criatividade e cuidado com a natureza.

No pátio, as crianças entram na “Floresta Mágica do Totoro” e recebem a missão de encontrar tesouros da natureza (podem ser cards com família, amigos, saúde) que remetam à narrativa do filme. Para completar a missão, todos precisam colaborar: ajudar uns aos outros, decidir coletivamente através do diálogo o que é mais importante e posicionar os tesouros de forma criativa, respeitando o ambiente natural. Ao longo da atividade, o grupo poderá inventar histórias sobre o Totoro: os alunos podem brincar de ser Totoro que ajudou as meninas em diversos momentos do filme, tornando a experiência ainda mais imersiva e divertida.

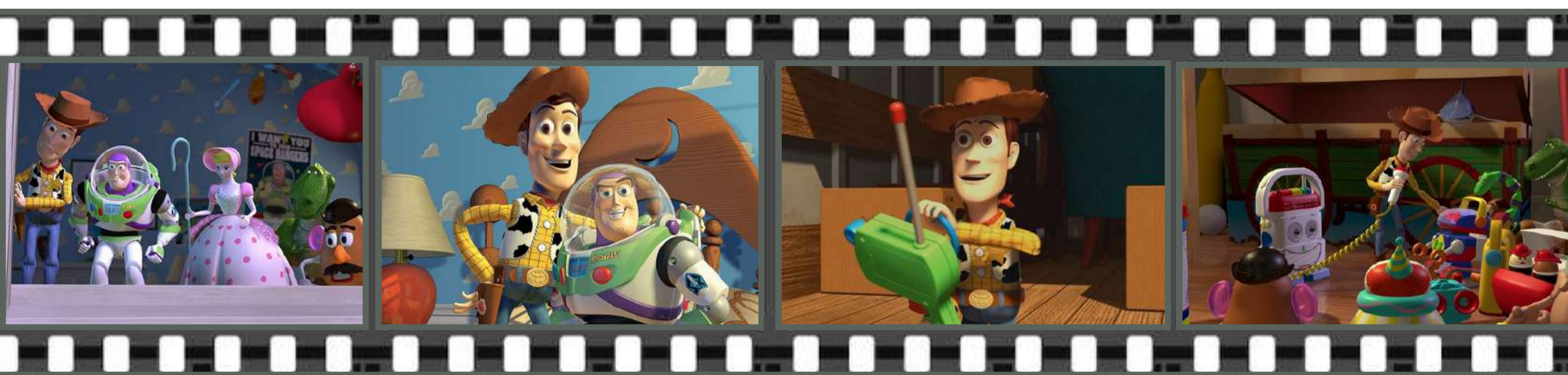
WALT DISNEY Pictures
presents



TOY STORY

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Cooperação, empatia e gestão de conflitos.



SELEÇÃO

Escolhido por ser o primeiro longa-metragem totalmente em animação digital da Pixar, Toy Story destaca-se pela abordagem de temas universais, como amizade, identidade e pertencimento, cativando diferentes faixas etárias.

CONTEXTO

O filme reflete a cultura de consumo dos anos 1990, quando brinquedos e produtos infantis ganhavam cada vez mais destaque na sociedade. Ao mesmo tempo, valoriza a infância como um período de aprendizado, imaginação e formação de vínculos afetivos.

NARRATIVA

A história acompanha a rivalidade inicial entre Woody, o cowboy líder, e Buzz Lightyear, o astronauta recém-chegado. O conflito evolui gradualmente para cooperação e amizade, mostrando como diferenças podem ser superadas e fortalecem relações.

ESTÉTICA

Com cores vibrantes e animação fluida, o filme mantém ritmo dinâmico que prende a atenção do público infantil.

REFLEXÃO

Aborda sentimentos como inveja, ciúme, medo do desconhecido e aceitação do novo. Enfatiza valores éticos importantes, como lealdade, honestidade e solidariedade, incentivando a reflexão sobre atitudes pessoais.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Possibilita debates sobre amizade, inclusão, respeito às diferenças e resolução de conflitos. Pode ser usado para discutir como lidar com mudanças, novos colegas ou situações inesperadas de forma positiva.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Brinquedos em Ação

Objetivo: Trabalhar a importância da amizade, do coleguismo, da colaboração e aceitação das diferenças, estimulando a criatividade e a resolução de conflitos.

Os alunos utilizam brinquedos ou bonecos para criar e encenar pequenas histórias que envolvam cooperação e resolução de problemas. Cada grupo apresenta sua narrativa para a turma, como uma esquete, refletindo sobre as escolhas dos personagens e discutindo como atitudes colaborativas e empáticas podem transformar situações de conflito.

O GIGANTE DE FERRO



“Um clássico que encantará os terráqueos por décadas e décadas.”

— Wall Street Journal

DVD

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Autoconfiança, empatia, valorização da diversidade, cooperação e reconhecimento do outro.

26



SELEÇÃO

Animação considerada cult, que, embora ambientada na Guerra Fria, dialoga com temas universais como amizade, acolhimento e medo do diferente. Para os Anos Iniciais, sua potência está no olhar sensível sobre a empatia.

CONTEXTO

Se passa nos anos 50, período marcado pela tensão da corrida armamentista e pela paranoia nuclear. Para crianças, o contexto pode ser traduzido em uma reflexão sobre o medo do desconhecido e como muitas vezes esse medo leva à exclusão.

NARRATIVA

A amizade entre o menino Hogarth e o robô gigante revela que a confiança e o cuidado podem superar o preconceito e a hostilidade. O robô, inicialmente visto como uma ameaça, se mostra sensível, gentil e capaz de realizar escolhas éticas, ensinando que “ser diferente” não significa ser perigoso.

ESTÉTICA

A animação combina traços clássicos com uma atmosfera melancólica e poética, utilizando cenários frios e expressivos para reforçar a ideia de medo coletivo, em contraste com a ternura presente na relação entre os protagonistas.

REFLEXÃO

A obra convida à reflexão sobre violência, intolerância e preconceito. Para o contexto escolar, abre espaço para discutir o respeito às diferenças, a rejeição ao bullying e a importância de acolher o “outro”.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Permite debates acessíveis sobre paz, convivência, empatia e responsabilidade coletiva. Nos Anos Iniciais, pode ser explorado de forma lúdica, com atividades que incentivem as crianças a reconhecer e valorizar a diversidade em sua turma e comunidade.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Amigo Diferente

Objetivo: Estimular a empatia e o acolhimento, ajudando os alunos a perceberem que as diferenças enriquecem a convivência.

Cada criança desenha ou cria com recortes uma figura de um “amigo diferente” (pode ser um robô, um animal falante, um ser imaginário). Em roda de conversa, compartilham o que seu amigo traz de especial e como o acolheriam em sua turma. O professor conduz a reflexão sobre amizade, respeito e valorização das diferenças.

MIKE MYERS EDDIE MURPHY CAMERON DIAZ JOHN LITHGOW

SHREK



DVD VIDEO

"Divertido e Hilariante."

- David Ansen, NEWSWEEK



DREAMWORKS
HOME ENTERTAINMENT

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Autoestima, respeito, tolerância e empatia.





SELEÇÃO

Shrek é uma animação que revolucionou os contos de fadas ao desconstruir estereótipos. Aborda as discussões sobre diversidade, humor crítico e novas representações de heróis. É uma obra que ensina pelo riso e pela inversão de papéis.

CONTEXTO

Lançado no início dos anos 2000, surge como contraponto à hegemonia Disney, refletindo uma cultura marcada pela ironia e valorização das diferenças, oferecendo oportunidades para discutir preconceitos e inclusão.

NARRATIVA

O gigante ogro marginalizado Shrek conquista reconhecimento e amizade ao longo da história, mostrando que estereótipos não definem o valor de uma pessoa. O enredo reforça a importância da aceitação, do não julgamento e da amizade verdadeira.

ESTÉTICA

Apresenta cores vivas, humor irreverente e referências à cultura pop, além da presença de personagens e elementos de diversos contos de fadas clássicos, criando uma narrativa intertextual que torna a história envolvente e divertida.

REFLEXÃO

Questiona padrões de beleza, exclusão social, preconceito e julgamentos, incentivando reflexão sobre respeito, diversidade e empatia.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Favorece debates sobre bullying, aceitação das diferenças, autoestima e valorização da individualidade.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Contos de Fadas Reinventados

Objetivo: Estimular criatividade, inclusão e valorização da diversidade por meio da reinterpretação de histórias clássicas.

Os alunos escolhem um conto de fadas tradicional e reescrevem a história. Inspirados em Shrek vão criar protagonistas “fora do padrão”, e situações que promovam respeito, empatia e aceitação das diferenças. Em seguida, compartilham suas versões com a turma. Podem inclusive fazer uma pequena esquete.

A VIAGEM DE CHIHIRO



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Autoestima, respeito, tolerância e empatia.



SELEÇÃO

Considerado um dos maiores filmes de animação da história e vencedor do Oscar (Melhor Filme de Animação em 2003), reconhecido por sua riqueza simbólica, estética marcante e narrativa envolvente. Sua escolha amplia o repertório cultural dos alunos e promove reflexões sobre amadurecimento, ética, coragem e espiritualidade.

CONTEXTO

Retrata a modernização japonesa e suas tensões com tradições espirituais, abordando também críticas ao consumismo e à superficialidade das relações humanas.

NARRATIVA

Chihiro, uma menina que, inicialmente, demonstra insegurança, enfrenta desafios para salvar os pais e descobre forças internas, amadurecendo emocionalmente ao longo da jornada.

ESTÉTICA

Apresenta um visual rico, detalhista e simbólico, repleto de metáforas visuais que estimulam a imaginação e a percepção crítica dos alunos.

REFLEXÃO

Valoriza coragem, humildade, responsabilidade e a importância de escolhas éticas, ao mesmo tempo em que critica a ganância e atitudes egoístas.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Favorece debates sobre amadurecimento, resiliência, autonomia, ética e enfrentamento de desafios pessoais, oferecendo base para atividades reflexivas e criativas.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Desafio da Coragem de Chihiro

Objetivo: Estimular a autoconfiança, a coragem e a tomada de decisão diante de situações desconhecidas ou desafiadoras.

Os alunos precisam enfrentar seus medos (aranha, agulha, altura, etc). Em seguida, recebem desafios curtos e lúdicos em forma de circuito, podendo ser em dupla ou grupo, inspirados nesses medos. Eles irão resolver um “problema misterioso” usando a criatividade. Em seguida, participam de um circuito com desafios físicos e simbólicos, como equilibrar-se em um trajeto “Travessia do Rio”, escolher entre caminhos diferentes “Porta das Decisões” e resolver tarefas criativas em grupo. Ao final, conversam sobre como se sentiram e refletem sobre a importância da coragem e da autoconfiança nas próprias escolhas.

Disney · PIXAR 

PROCURANDO NEMO



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Resiliência, confiança, empatia e coragem.



SELEÇÃO

Animação de grande sucesso da Pixar que combina aventura com questões emocionais profundas. É pedagogicamente relevante por abordar temas como família, superproteção, coragem e autonomia de forma lúdica e envolvente.

CONTEXTO

Reflete preocupações contemporâneas sobre paternidade, perda, confiança e fortalecimento dos laços afetivos, oferecendo uma oportunidade de diálogo sobre relações familiares e cuidado emocional.

NARRATIVA

Marlin, um peixe-pai superprotetor, atravessa o oceano em busca de Nemo, seu filho, enfrentando desafios e aprendendo a confiar tanto em si mesmo, quanto nos outros. A história mostra a evolução da relação pai-filho e o equilíbrio entre proteção e autonomia.

ESTÉTICA

A animação apresenta realismo impressionante na recriação do ambiente submarino, com cores vibrantes, movimento fluido e ritmo envolvente que mantém a atenção das crianças.

REFLEXÃO

Trata de temas como medo, limites, coragem, superação de desafios e a importância de confiar nos outros, reforçando valores essenciais para o desenvolvimento socioemocional.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Permite reflexões sobre família, autonomia, confiança, colaboração e superação de desafios, servindo de base para atividades práticas e discussões em sala de aula.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Desafio da Confiança

Objetivo: Desenvolver confiança, cooperação, comunicação e apoio mútuo entre os alunos.

Os alunos formam duplas e recebem uma tarefa ou desafio, como percorrer um percurso com os olhos vendados, transportar objetos sem deixá-los cair, jogos corporais de confiança. Um aluno orienta o outro, promovendo diálogo, atenção e confiança. Após a atividade, as duplas refletem sobre como se sentiram ao confiar no colega e como a cooperação ajudou a superar o desafio.



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS
Cooperação, responsabilidade e equilíbrio emocional.



SELEÇÃO

Considerado um marco no cinema de animação por integrar aventura, humor e crítica social em uma narrativa familiar. A escolha dessa obra se justifica pelo seu potencial para explorar temas relacionados à identidade, cooperação, ética e equilíbrio emocional.

CONTEXTO

O filme reflete a sociedade contemporânea e suas contradições. Ambientado em um mundo onde os superpoderes foram proibidos, a história aborda o conflito entre o desejo de destaque individual e a necessidade de viver em conformidade com normas sociais.

NARRATIVA

A trama acompanha uma família de superpoderosos obrigada a viver no anonimato até que surge a necessidade de se unir novamente para enfrentar um inimigo comum. A narrativa revela tanto dilemas internos quanto a importância de união e resiliência coletiva.

ESTÉTICA

O estilo visual reforça o tom crítico e humorístico, aproximando o espectador de um universo heróico, mas profundamente humano.

REFLEXÃO

Convida à reflexão sobre identidade, propósito e pertencimento, questionando o culto à perfeição e o medo de ser comum. Mostra que os verdadeiros “superpoderes” residem em valores como cooperação, empatia e responsabilidade. O filme também propõe uma crítica à padronização social e à invisibilidade dos talentos individuais, incentivando a aceitação de si e do outro.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Pode ser explorado em sala de aula para discutir cooperação, respeito às diferenças, importância do trabalho em equipe e do apoio familiar. Também abre espaço para refletir sobre a noção de “herói” no cotidiano.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Construindo uma Super-Equipe

Objetivo: Desenvolver cooperação, valorização de talentos individuais e equilíbrio entre autonomia e coletividade.

Os alunos são divididos em pequenos grupos e recebem um desafio coletivo, como criar um “plano de resgate” para salvar uma cidade fictícia ou montar uma estrutura com materiais simples (papel, palitos, massinha, blocos). Cada integrante do grupo deve assumir um papel de “superpoder” (por exemplo: criatividade, organização, comunicação, coragem, paciência). A tarefa só será concluída se todos os integrantes contribuírem com sua habilidade, reforçando a ideia de que a força está na união. Depois, brincam de super heróis.

Disney • PIXAR

WALL • E



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Consciência ambiental, solidariedade e
responsabilidade social.



SELEÇÃO

Um dos filmes mais ousados da Pixar, além de ser marcado pela ausência inicial de diálogos. É essencial pela crítica ambiental e pela abordagem poética da solidão e do amor.

CONTEXTO

Aborda consumismo extremo, degradação ambiental e alienação tecnológica, refletindo desafios contemporâneos da sociedade global.

NARRATIVA

A narrativa de Wall-E acompanha um robô solitário que limpa a Terra após séculos de abandono humano. A chegada de Eve desperta amizade, curiosidade e cuidado, iniciando uma jornada de descoberta e cooperação. Juntos, eles mostram à humanidade a importância da responsabilidade ambiental e da empatia. A história aborda resiliência, criatividade e solução de problemas diante de desafios. Pedagogicamente, permite explorar consciência ambiental, solidariedade e relações sociais de forma lúdica.

ESTÉTICA

Cenários minimalistas, uso expressivo do silêncio, animação visual potente que reforça a narrativa emocional e ética.

REFLEXÃO

Estimula a reflexão sobre sustentabilidade, cuidado com o planeta e responsabilidade coletiva, despertando nos alunos a consciência de que suas ações impactam o meio ambiente.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Promove debates e reflexões sobre cidadania, escolhas responsáveis e hábitos de consumo, incentivando os alunos a propor soluções práticas para desafios ambientais do cotidiano.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Pequenos Guardiões do Planeta

Objetivo: Desenvolver consciência ambiental, responsabilidade coletiva e hábitos sustentáveis entre os alunos.

Os alunos recebem materiais recicláveis e aprendem a reaproveitá-los em pequenas construções ou objetos úteis. Em seguida, cada grupo apresenta seu projeto, explicando como contribui para a preservação ambiental. A atividade é complementada por debates e registros reflexivos sobre hábitos de consumo e ações sustentáveis no dia a dia.

DO DIRETOR DE
"O ESTRANHO MUNDO DE JACK"

Coraline

e o Mundo Secreto

Tome Cuidado com
o que Você Deseja

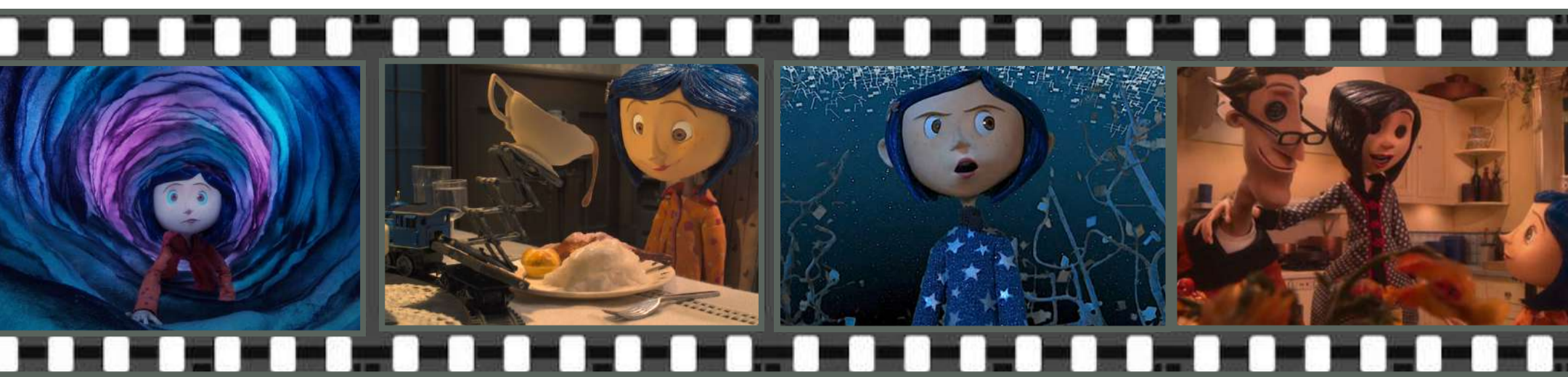


FOCUS FEATURES APRESENTA UMA PRODUÇÃO LAIKA EM ASSOCIAÇÃO COM PANBEMONIUM. CORALINE: DAKOTA FANNING, TER HATCHER, JENNIFER SAUNDERS, DAWN FRENCH E IAN MCHANE
MÚSICA DE BRUNO COULAIS. MONITORIZADA POR CHRISTOPHER MURRIE, RONALD SANDERS, A.C.E. E PÊTE ROZADNIK, ASC. PRODUÇÃO DE BILL MECHANIC, CLAIRE JENNINGS, HENRY SELICK, MARY SANDELL. BASEADO NO LIVRO DE NEIL GAIMAN. ESCRITO PARA A TELA E DIRETOREDO POR HENRY SELICK
www.coralineofilme.com.br
VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Autonomia, pensamento crítico, discernimento,
resiliência e coragem.

44



SELEÇÃO

Animação em stop-motion baseada no livro de Neil Gaiman, marcada por atmosfera sombria e estética gótica. Exige maior maturidade interpretativa.

CONTEXTO

O filme apresenta uma crítica à idealização de realidades perfeitas, evidenciando que desejos imediatos podem esconder riscos e manipulações. Dialoga com a tradição dos contos de fadas, mas com uma roupagem contemporânea, em que a coragem e o discernimento são fundamentais para enfrentar os perigos.

NARRATIVA

Coraline, insatisfeita com sua vida, descobre um “outro mundo” perfeito, mas dominado pela “outra mãe”, que tenta controlá-la. Sua jornada simboliza escolhas, amadurecimento e o enfrentamento de ilusões.

ESTÉTICA

O uso do stop-motion confere textura e materialidade ao filme, criando sensações de estranhamento e desconforto. A estética gótica, combinada a contrastes de cores entre os dois mundos, intensifica o simbolismo narrativo.

REFLEXÃO

A obra problematiza a busca por uma vida “perfeita” e destaca a importância da comunicação, do cuidado e da confiança familiar. Também aborda limites entre desejo e manipulação, além de incentivar a reflexão sobre segurança emocional e discernimento diante de situações aparentemente tentadoras.

POTENCIAL EDUCACIONAL

O filme possibilita práticas interdisciplinares que envolvem literatura, artes e ética. É um recurso potente para leitura crítica de símbolos, comparação com contos de fadas tradicionais e debate sobre como lidar com frustrações e escolhas responsáveis.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Entre Dois Mundos

Objetivo: Desenvolver pensamento crítico e discernimento, refletindo sobre as escolhas e as consequências.

Os alunos são convidados a comparar o “mundo real” e o “outro mundo” de Coraline. Em seguida, em grupos, criam colagens ou painéis que representem um “mundo perfeito” e discutem quais riscos poderiam estar escondidos nele. Exemplo, “se eu pudesse só comer chocolate em todas as refeições, falando das escolhas e das consequências: sobrepeso, cáries, falta de nutrientes, etc. O professor conduz a reflexão sobre como desejos, quando não questionados, podem levar a armadilhas ou manipulações.



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Empatia, resiliência, propósito e comunicação.



SELEÇÃO

Filme da Pixar que aborda temas como luto, aventura, amizade e relações intergeracionais. Apresenta reflexões sobre emoções, memória e objetivos de vida.

CONTEXTO

Explora questões como tempo, envelhecimento, perda, sonhos adiados e a importância de amizades inesperadas, oferecendo oportunidade para debates sobre empatia e relações familiares.

NARRATIVA

A história acompanha a viagem física e emocional de Carl, cuja vida cotidiana é marcada pela perda de sua esposa. O prólogo silencioso e expressivo retrata toda sua trajetória de amor e luto, enquanto a aventura posterior simboliza cura, resiliência e abertura para novas experiências.

ESTÉTICA

Destacam-se os visuais imaginativos, como a casa flutuante, e a montagem emocional do prólogo, que utiliza silêncio e imagens para transmitir sentimentos profundos de forma acessível e sensível.

REFLEXÃO

Aborda a solidão na velhice, a valorização da memória afetiva, a importância de conexões intergeracionais e a compreensão de que novos vínculos podem trazer sentido e alegria à vida.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Excelente recurso para trabalhar temas como envelhecimento, memória, empatia, superação de perdas e definição de objetivos de vida, promovendo reflexão ética e emocional.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Balões das Aventuras

Objetivo: Desenvolver empatia, resiliência, expressão emocional e colaboração entre as crianças.

Cada criança recebe um balão e escreve um medo e um sonho. Em seguida, brincam com os balões, que são lançados suavemente pelo grupo, e cada criança deve tentar pegar um balão que não seja o seu, ler ou interpretar o que está escrito e sugerir formas de ajudar a conquistar o sonho ou superar aquele desafio, promovendo empatia e colaboração. Ao final, todos os balões são reunidos em um “céu de sonhos”, simbolizando os objetivos e desejos das crianças. Caso algum balão venha a estourar, será reforçado que, assim como Carl e Russell, é possível enfrentar desafios e alcançar grandes aventuras com coragem, apoio mútuo e criatividade.



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Autonomia, empatia, autoconfiança,
resolução de conflitos e respeito.



SELEÇÃO

Escolhido por ser a primeira animação da Pixar protagonizada por uma princesa que rompe estereótipos clássicos, Valente traz a questão da autonomia feminina. Sua relevância pedagógica está no diálogo entre tradição e liberdade, essencial em discussões de identidade na infância.

CONTEXTO

Ambientado na Escócia medieval, o filme resgata mitos celtas e elementos folclóricos. Ao mesmo tempo, reflete as tensões modernas sobre papéis de gênero e expectativas familiares.

NARRATIVA

A história segue Merida em sua luta contra a imposição de um casamento arranjado. A narrativa é marcada por conflitos geracionais e pelo autodescobrimento.

ESTÉTICA

A paisagem escocesa é retratada com realismo mágico, cores vibrantes e uso de luz naturalista. O cabelo ruivo de Merida torna-se símbolo visual de sua força e individualidade.

REFLEXÃO

Levanta debates sobre autonomia, tradição e a importância do diálogo entre pais e filhos. Questiona o papel da mulher em contextos patriarcais.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Favorece a reflexão sobre identidade, família, escolhas pessoais e respeito às diferenças culturais.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Escolhas Corajosas

Objetivo: Estimular a coragem, a autoconfiança e a tomada de decisão diante de desafios.

Pela sala, são espalhados envelopes coloridos com desafios surpresa inspirados no filme, como atravessar um percurso com obstáculos, contar uma situação em que precisou ter coragem ou fazer uma pose de super-herói dizendo “Eu acredito em mim!”. As crianças escolhem e cumprem os desafios em grupo, refletindo depois sobre o que sentiram e o que aprenderam sobre ter coragem e apoiar uns aos outros. Outros exemplos: desafio musical – cantar junto com a turma, marcando o ritmo com palmas; desafio da ajuda – escolher um colega e pedir apoio para resolver a tarefa; desafio do túnel – atravessar um pequeno percurso com obstáculos (cordas, bambolês, cones etc.).



Ernest & Celestine

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Empatia, adaptabilidade,
autoconhecimento e comunicação.



SELEÇÃO

Produção franco-belga que se destaca pela estética artesanal e narrativa delicada, fugindo do modelo hollywoodiano, ao valorizar a delicadeza estética e a narrativa poética. A escolha da obra se justifica por propor às crianças o contato com uma linguagem artística distinta, que amplia o repertório cultural e audiovisual.

CONTEXTO

Inspirado nos livros de Gabrielle Vincent, o filme trabalha as tensões entre mundos aparentemente irreconciliáveis — o dos ratos e o dos ursos — representando desigualdades sociais e preconceitos. Ao mesmo tempo, exalta a força transformadora da amizade e da empatia.

NARRATIVA

A amizade entre Célestine, uma ratinha órfã, e Ernest, um urso marginalizado, simboliza a superação de barreiras impostas pelas convenções sociais. A narrativa questiona estereótipos e normas de exclusão, incentivando a aceitação do outro.

ESTÉTICA

A estética aquarelada, delicada e artesanal se afasta dos efeitos digitais realistas, aproximando-se da linguagem de livros ilustrados infantis. Essa opção visual transmite leveza, aconchego e reforça o tom poético da história.

REFLEXÃO

Explora dilemas relacionados à identidade, responsabilidade e adaptação a mudanças. Mostra como compreender e lidar com emoções complexas contribui para relações saudáveis e escolhas conscientes.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Excelente para a educação socioemocional. Pode ser usado para desenvolver consciência emocional, regulação de sentimentos e reflexão crítica sobre comportamentos sociais e pessoais.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Espelho em Movimento

Objetivo: Estimular atenção conjunta, empatia e cooperação por meio da observação e da condução corporal, inspirando-se na relação de cuidado e parceria entre Ernest e Celestine.

Os alunos formam duplas, ficando um de frente para o outro. Um deles assume o papel de “líder”, realizando movimentos lentos com o corpo — levantar os braços, girar o tronco, inclinar a cabeça, dar passos suaves — enquanto o colega imita cada ação como se fosse seu reflexo. Após alguns minutos, trocam de papel. Em seguida, o professor propõe que criem juntos uma pequena sequência corporal silenciosa, alternando quem conduz sem usar a voz, apenas pelo olhar e pela intenção do movimento. A atividade se conecta ao filme ao enfatizar a confiança, o respeito e a delicadeza presentes na amizade entre Ernest e Celestine.

Petrobras, BNDES, Filme de Papel e Espaço Filmes apresentam

O MENINO E O MUNDO

Um filme de Alê Abreu

ALGUNS SONHOS SOBREVIVEM.



Uma produção Filme de Papel músicas Gustavo Kurlat e Ruben Feffer participações especiais de
Emicida, Naná Vasconcelos, Barbatuques e GEM-Grupo Experimental de Música
mixagem Pedro Lima produção executiva Tita Tessler e Fernanda Carvalho
coordenação artística Priscilla Kellen direção e animação Alê Abreu



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Sensibilidade social, resiliência, criatividade, empatia e consciência crítica.





SELEÇÃO

Animação brasileira de Alê Abreu, indicada ao Oscar, escolhida por seu valor artístico e por problematizar questões sociais e econômicas no Brasil contemporâneo.

CONTEXTO

Reflete os impactos da globalização, migração rural-urbana e desigualdades sociais, aproximando crianças de temas atuais e relevantes.

NARRATIVA

Um menino parte de sua aldeia para encontrar o pai que foi trabalhar na cidade. Em sua jornada, atravessa paisagens rurais e urbanas, descobrindo um mundo desigual e mecanizado. A viagem revela a perda da inocência e a distância entre o homem e a natureza.

ESTÉTICA

Feito à mão, com colagens e desenhos infantis, cria uma estética inovadora que valoriza a simplicidade e a imaginação.

REFLEXÃO

Denuncia a exploração do trabalho, a desigualdade social e os efeitos da industrialização sobre o meio ambiente e a vida familiar.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Promove leitura crítica da realidade, ampliando o olhar das crianças sobre sociedade, família e meio ambiente.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Olhares do Menino

Objetivo: Estimular sensibilidade e consciência crítica sobre diferentes realidades sociais, usando imagens para promover reflexão, empatia e leitura do mundo, em diálogo com a perspectiva poética e crítica do filme.

O professor apresenta slides com imagens contrastantes — natureza e cidade grande, trabalho no campo e trabalho industrial, brincadeira infantil e filas/transportes lotados. A cada slide, os alunos expressam com o corpo o que sentem ao olhar a imagem: movimentos lentos ou acelerados, leves ou pesados, organizados ou caóticos. Em seguida, compartilham rapidamente impressões (“pareceu triste”, “deu vontade de correr”, “pareceu barulhento”). Ao final, retomam o filme, refletindo como o Menino observa o mundo com curiosidade, encantamento e crítica, e são convidados a responder: “Que tipo de mundo vocês gostariam de viver e construir?”.

INDICADO AO OSCAR®

MELHOR ANIMAÇÃO

O CONTO DA PRINCESA KAGUYA

Studio Ghibli apresenta a nova obra-prima
do mestre da animação japonesa Isao Takahata

QUINZAINÉ
DIRECTORS' FORTNIGHT
CANNES 2014

tiff. toronto
international
film festival®
OFFICIAL SELECTION 2014

PRODUTOR EXECUTIVO CHEFE SEIICHIRO UJIE CONCEITO ORIGINAL E DIREÇÃO ISAO TAKAHATA
BASEADO NO CONTO POPULAR "O CORTE DO BAMBU" ROTEIRO ISAO TAKAHATA E RIKO SAKAGUCHI MÚSICA JOE HISAISHI
CANÇÃO "INOCHI NO KIOKU" POR KAZUMI NIKAI DO STUDIO GHIBLI NIPPON TELEVISION NETWORK DENTSU HAKUHODO DYMP
WALT DISNEY JAPAN MITSUBISHI TOHO E KDDI APRESENTAM UMA PRODUÇÃO STUDIO GHIBLI "KAGUYA-HIME NO MONOGATARI"
PRODUTOR EXECUTIVO ADJUNTO YOSHIO OKUBO PRODUTOR EXECUTIVO KOJI HOSHINO PLANEJAMENTO TOSHIO SUZUKI PRODUZIDO POR YOSHIKI NISHIMURA
VERSÃO ORIGINAL JAPONESA COM LEGENDAS EM INGLÊS INDICADA AO OSCAR® 2014 DE MELHOR ANIMAÇÃO

スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI

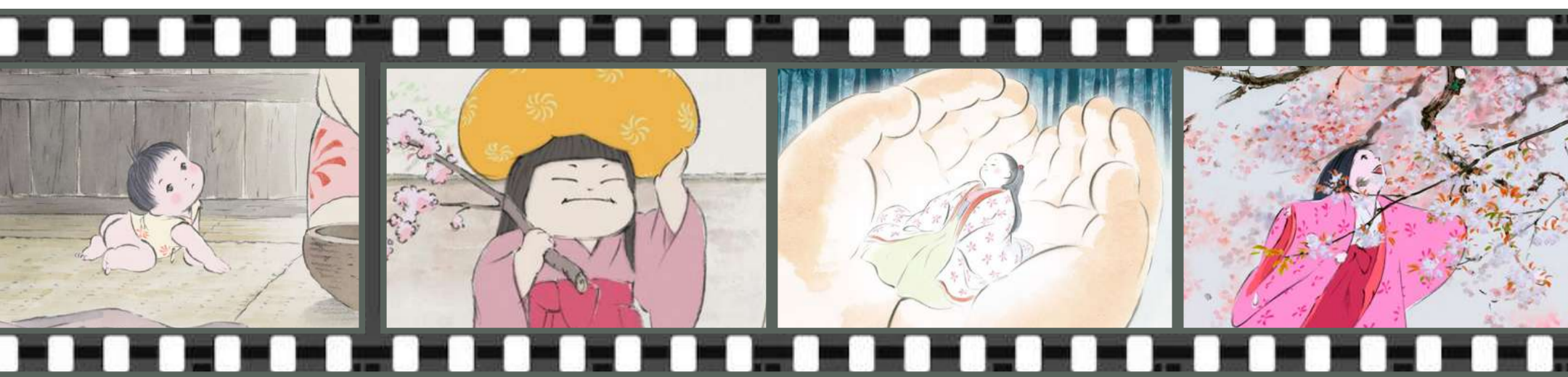
wild bunch

© 2013 HATAKE JIMUSHO - GNDHDDTK

CALIFORNIA
FILMES

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Autonomia, reflexão ética, senso crítico e
empatia.



SELEÇÃO

Filme do Studio Ghibli dirigido por Isao Takahata e reconhecido por sua abordagem poética e inovadora da animação japonesa. Oferece múltiplas camadas de interpretação, desde estética cinematográfica até análise de narrativas míticas e sociais.

CONTEXTO

Baseado na lenda japonesa Taketori Monogatari, a obra reflete tradições culturais milenares e a tensão entre o desejo individual e as expectativas sociais impostas, especialmente às mulheres. Permite o estudo das normas de gênero e da hierarquia social na sociedade japonesa clássica.

NARRATIVA

A história acompanha a vida de Kaguya, uma princesa celestial criada entre humanos, cuja trajetória é marcada pela imposição de regras sociais rígidas e a consequente perda de liberdade. A narrativa tem ritmo lírico, alternando momentos de delicadeza poética com tragédia, explorando conflitos internos e externos da protagonista.

ESTÉTICA

O filme se destaca pela estética aquarelada, traços soltos e experimentais, que conferem um caráter artístico único. O estilo visual reforça a efemeridade da vida e os estados emocionais da personagem, transformando cada cena em uma experiência sensorial e simbólica.

REFLEXÃO

Aborda pressões sociais ligadas a status, casamento arranjado e expectativas familiares. Levanta questões sobre identidade feminina, liberdade de escolha e o impacto das normas culturais sobre a vida individual.

POTENCIAL EDUCACIONAL

A obra oferece rica oportunidade para atividades educativas que conectam literatura, história e cinema, permitindo aos alunos explorar a lenda japonesa sob múltiplas perspectivas. É especialmente adequada para analisar questões de gênero, relações de poder e normas sociais, ao mesmo tempo em que estimula a apreciação estética e a reflexão crítica sobre liberdade, identidade e valores culturais.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Aquarela das Emoções

Objetivo: Favorecer a expressão e o reconhecimento das emoções, promovendo autopercepção, autorregulação e empatia por meio da linguagem artística.

A experiência convida os alunos a recordar um dia especial e a representar, em aquarela, as emoções vivenciadas nessa ocasião. Após uma breve sensibilização sobre o uso expressivo das cores, as crianças produzem uma pintura abstrata que traduz seus sentimentos, atribuindo posteriormente um título e uma palavra que sintetize a emoção predominante. As obras são organizadas em uma pequena galeria na sala, permitindo que os alunos observem e reconheçam as emoções dos colegas.

a CANÇÃO do MAR



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Empatia, resiliência, cooperação, valorização da família e cuidado com a natureza.



SELEÇÃO

Produção irlandesa do estúdio Cartoon Saloon, conhecida por seu estilo artesanal e poético. A escolha se justifica pela riqueza narrativa baseada no folclore irlandês, aproximando as crianças de tradições culturais diferentes e promovendo diversidade artística.

CONTEXTO

O filme resgata mitos e lendas celtas, apresentando a história de selkies — seres mágicos que vivem entre terra e mar. Explora temas como a perda, a família, a memória e o respeito à natureza, conectando os elementos culturais à vivência emocional das crianças.

NARRATIVA

Conta a jornada de Ben e sua irmã Saoirse em busca da mãe desaparecida, enquanto descobrem a magia de seu mundo. A narrativa funciona como metáfora para superação do luto, fortalecimento familiar e coragem para enfrentar desafios.

ESTÉTICA

A animação utiliza estilo artesanal com traços simplificados e aquarela digital, com cores vibrantes que remetem à natureza irlandesa. A estética poética e simbólica intensifica a dimensão emocional da narrativa e a conexão com o folclore.

REFLEXÃO

Trata de valores como empatia, solidariedade e respeito às diferenças, além de reforçar a importância da preservação da natureza e das tradições culturais.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Potente para discutir laços familiares, diversidade cultural, emoções e natureza, sendo acessível a crianças por meio da narrativa lúdica e visualmente rica.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Oceano Mágico das Emoções

Objetivo: Desenvolver empatia, percepção emocional e criatividade por meio da exploração lúdica e colaborativa da narrativa do filme.

A sala se transforma em um “oceano mágico” com sons/cantos que representam elementos do filme. Os alunos recebem personagens ou criaturas e enfrentam pequenos desafios emocionais. Eles se movimentam pelo “oceano” cumprindo tarefas, interagindo com colegas e enfrentando situações que despertam emoções (medo da escuridão, saudade, coragem de proteger alguém). Podem usar objetos simbólicos (conchas, lenços, pequenos barcos de papel) e criar sons ou gestos do mar para enriquecer a experiência. Ao final, compartilham como se sentiram e refletem sobre os sentimentos dos personagens e dos seus próprios.

DIEGO
LUNA

ZOË
SALDANA

CHANNING
TATUM

O Livro da Vida



BREVEMENTE

[/20thcenturyfoxportugal](#)

THE BOOK OF LIFE © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation and Fox FX Productions, LLC. All Rights Reserved.
PROPERTY OF FOX. PHOTOGRAPHY AND OTHER TRADE DRESS, INCLUDING IDENTICAL TRADEMARKS OF THE MATERIALS, ARE PROTECTED.

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Valorização da cultura, respeito e empatia.



SELEÇÃO

Animação mexicana que celebra a cultura e as tradições mexicanas, especialmente o Día de los Muertos. Sua escolha amplia a diversidade cultural na escola e permite trabalhar valores universais de identidade, memória e liberdade de expressão.

CONTEXTO

Reflete a identidade mexicana e o respeito às raízes culturais, mostrando a importância da família, da memória ancestral e das tradições como elementos que fortalecem vínculos e pertencimento.

NARRATIVA

A história acompanha Manolo, que enfrenta dilemas entre seguir as expectativas e tradições familiares ou perseguir sua paixão pela música. O filme aborda escolhas pessoais, coragem e a reconciliação entre desejo individual e valores coletivos.

ESTÉTICA

Visual vibrante e colorido, inspirado no artesanato popular mexicano, com elementos simbólicos e iconografia cultural que enriquecem a experiência sensorial e estética das crianças.

REFLEXÃO

Destaca a valorização da memória, da ancestralidade e da liberdade de escolha, promovendo reflexão sobre respeito às tradições, empatia e tomada de decisões conscientes.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Favorece debates sobre cultura, memória, diversidade e expressão pessoal. Pode ser integrado a atividades de artes, música e história, estimulando a percepção cultural e a criatividade.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Rosto que Conta História

Objetivo: Estimular autoconhecimento, expressão pessoal e valorização da memória e da cultura, por meio da criatividade e da narrativa.

Cada aluno pinta o rosto como uma caveira mexicana, escolhendo cores e símbolos que representem suas memórias, sentimentos ou características pessoais. Em seguida, cria uma pequena história ou lembrança inspirada no desenho do rosto e compartilha com o grupo, refletindo sobre como cores, símbolos e histórias se conectam com sua identidade e experiências.

REDESCUBRA A HISTÓRIA MAIS
AMADA DE TODOS OS TEMPOS.

O Pequeno Príncipe

THE LITTLE PRINCE

Baseado na obra-prima de Antoine de Saint-Exupéry

Um Filme de
MARK OSBORNE



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Empatia, responsabilidade, valorização das relações e consciência ética.



SELEÇÃO

Adaptação cinematográfica do clássico de Antoine de Saint-Exupéry, que mantém a essência poética da obra literária e acrescenta camadas contemporâneas. Pode ser explorado tanto no eixo filosófico quanto no linguístico e socioemocional.

CONTEXTO

O filme reflete sobre os riscos da adultização precoce, a perda da imaginação infantil e os valores utilitaristas que marcam a sociedade moderna. Traz à tona a tensão entre produtividade e sensibilidade, um dilema ainda atual no ambiente escolar.

NARRATIVA

Estruturado como frame story, combina a história da menina pressionada por um mundo adulto com a jornada poética do Pequeno Príncipe. Essa alternância revela como a imaginação pode ser resgatada mesmo diante das exigências sociais, reforçando a importância de equilibrar razão e emoção.

ESTÉTICA

Mistura técnicas digitais em 3D com sequências em stop-motion, criando um contraste visual que espelha o conflito entre o mundo padronizado dos adultos e a estética sensível e lírica da infância. Essa fusão reforça a mensagem da narrativa .

REFLEXÃO

Aborda temas como amizade, afeto, responsabilidade, cuidado com o outro e a importância de preservar o olhar infantil sobre a vida. Questiona prioridades humanas e chama a atenção para o valor das relações em tempos de aceleração e pragmatismo.

POTENCIAL EDUCACIONAL

É uma obra rica para práticas interdisciplinares. Permite desenvolver projetos de filosofia para crianças, leitura crítica de narrativas literárias, análise estética, além de atividades de linguagem e escrita criativa. É também propício para rodas de conversa sobre sonhos, escolhas e responsabilidades.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

O Presente Invisível

Objetivo: Estimular imaginação, vínculo afetivo e percepção dos valores que “só se veem com o coração”, incorporando movimento corporal de forma suave e significativa.

Um envelope é entregue a cada aluno para que prepare um presente invisível — algo que não se pega com as mãos, como coragem, alegria ou amizade — destinado a um colega. Após escreverem, as crianças percorrem um pequeno “Caminho do Coração”, marcado no chão, caminhando devagar como se carregassem algo precioso. Ao final, entregam o envelope com um gesto simples e afetivo. Depois, a turma conversa sobre como foi receber algo que não se vê, lembrando que o essencial, como no Pequeno Príncipe, é invisível aos olhos.

Dos criadores de 

Disney · PIXAR

DIVERTIDA MENTE



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Autoconsciência, regulação emocional,
empatia e comunicação.



SELEÇÃO

Animação da Pixar que apresenta as emoções de forma muito lúdica e acessível. Indicada para crianças pequenas, permite trabalhar sentimentos, memórias e identidade de forma divertida e compreensível.

CONTEXTO

Reflete a cultura ocidental contemporânea sobre a importância de reconhecer e lidar com as emoções desde cedo. Destaca a necessidade de compreender sentimentos diversos, inclusive aqueles percebidos como negativos, como a tristeza e a raiva.

NARRATIVA

A história mostra as emoções da personagem Riley dentro de sua mente, explorando como cada emoção influencia suas ações e decisões. A abordagem metafórica facilita a compreensão das crianças sobre sentimentos e comportamentos.

ESTÉTICA

Cores codificadas para cada emoção (amarelo: alegria; azul: tristeza; vermelho: raiva; verde: nojo; roxo: medo), cenários claros e design dinâmico que ajudam as crianças a identificar e diferenciar cada sentimento.

REFLEXÃO

Ensina que todas as emoções são importantes e possuem alguma função, o que auxilia na normalização dos nossos sentimentos. Favorece a empatia e a compreensão das diferenças emocionais entre colegas.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Excelente recurso para educação socioemocional infantil, ajudando crianças a nomear, reconhecer e expressar suas emoções, além de desenvolver habilidades de autocontrole e empatia.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Jogo das Emoções

Objetivo: Desenvolver consciência emocional, expressão de sentimentos, empatia e comunicação.

As crianças recebem cards com emoções variadas e, após escolher um, representam o sentimento usando todo o corpo — caminhando, gesticulando ou mudando a postura conforme a emoção. Para tornar o jogo mais dinâmico, a professora organiza “estações emocionais” pela sala. Com música, os alunos se movimentam livremente, quando a música para, vão até uma estação e representam a emoção indicada. Podem ser utilizadas músicas e sons que representem as emoções. Os colegas tentam adivinhar e, ao final, comentam situações do dia a dia que despertam aquele sentimento.

ZOOTÓPIA



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Empatia, respeito à diversidade, senso de justiça, cooperação e comunicação.

74



SELEÇÃO

Escolhida por ser uma animação que, sob uma narrativa policial, introduz temas sociais como preconceito, diversidade e convivência entre diferentes grupos.

CONTEXTO

O enredo reflete problemas reais presentes em sociedades contemporâneas, como a generalização de padrões de comportamentos vinculados a grupos inteiros, preconceito baseado em aparência ou função social, e as dificuldades de inclusão de minorias em ambientes urbanos e profissionais.

NARRATIVA

A história acompanha a coelha Judy Hopps, a primeira coelha a integrar a força policial da cidade de Zootopia, e o raposo Nick, enquanto investigam uma série de desaparecimentos misteriosos. A narrativa utiliza elementos de mistério policial para desconstruir estereótipos e demonstrar como narrativas simplistas sobre culpa e diferença podem ser perigosas. Os personagens enfrentam desafios que exigem reflexão sobre responsabilidade.

ESTÉTICA

Destacam-se pelo design cuidadoso e antropomórfico dos personagens, que cria um universo visual diversificado.

REFLEXÃO

Permite discutir estereótipos, discriminação institucional e a diferença entre responsabilidade individual e coletiva. Ao mostrar como o preconceito pode ser internalizado e reproduzido em estruturas sociais, o filme provoca debate sobre inclusão, justiça social, empatia e cidadania.

POTENCIAL EDUCACIONAL

A obra é altamente recomendada para atividades de consciência social e debates sobre diversidade e equidade. Permite trabalhar o pensamento crítico dos alunos, análise ética e desenvolvimento de atitudes de empatia e tolerância, fundamentais para a formação cidadã.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Cidade Inclusiva

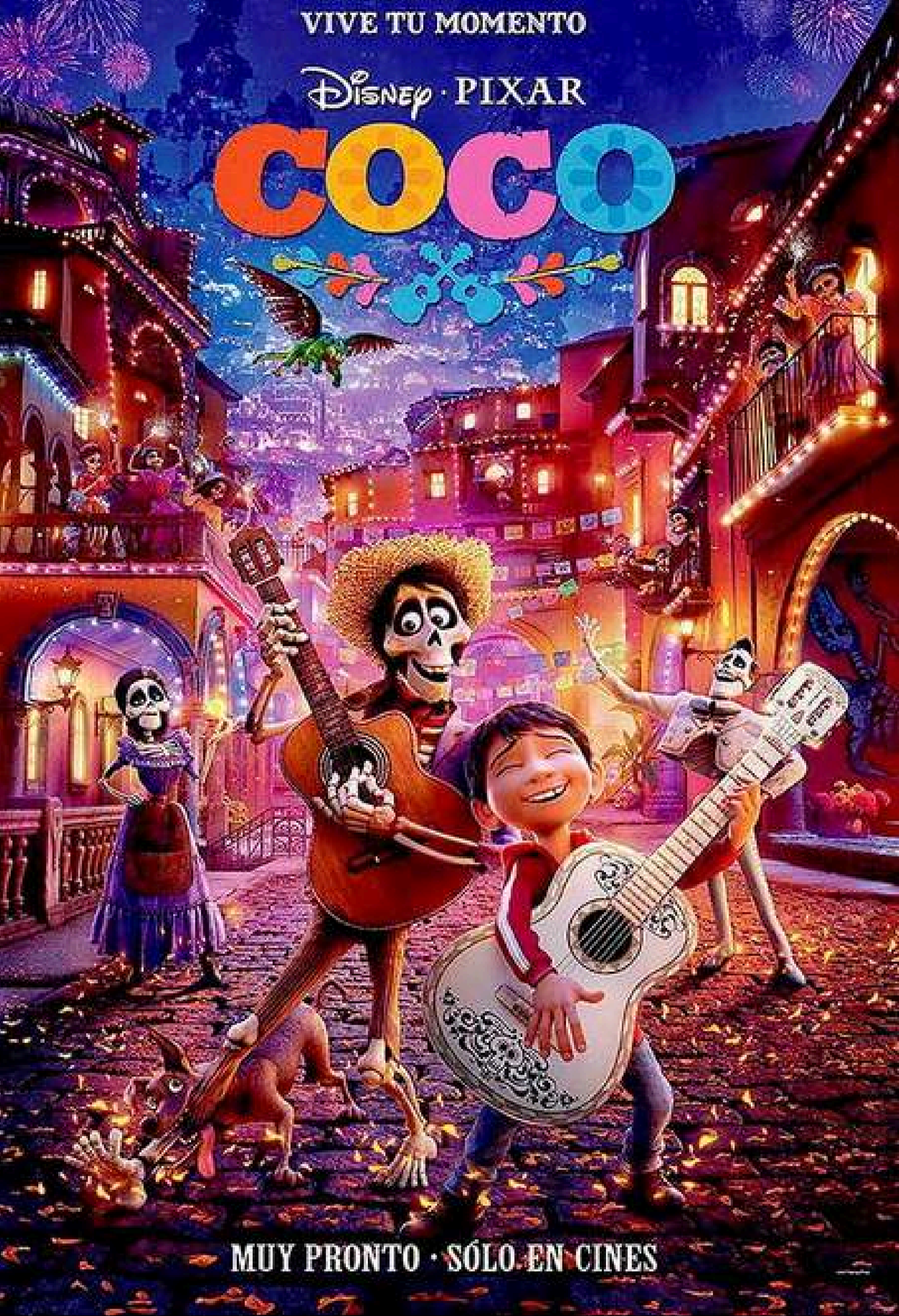
Objetivo: Trabalhar empatia, consciência social e respeito à diversidade.

Em grupos, os alunos criam um mapa da cidade incluindo personagens animais com traços de personalidade específicos e com diferentes características, no estilo maquete, discutindo situações de exclusão e propondo soluções justas. Ao final, apresentam suas decisões e refletem sobre empatia e inclusão.

VIVE TU MOMENTO

Disney · PIXAR

COCCO



MUY PRONTO · SÓLO EN CINES

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Identidade, empatia, respeito cultural e expressão afetiva.



SELEÇÃO

Produção da Pixar que valoriza a cultura mexicana, destacando-se pela forma como lida com ancestralidade e memória familiar.

CONTEXTO

Além disso, mostra como a música é um elemento cultural e afetivo, funcionando como ponte entre gerações e como guardiã das lembranças. Essa contextualização permite abordar diversidade cultural e respeito às tradições de diferentes povos.

NARRATIVA

A trama acompanha Miguel, um menino que sonha em ser músico apesar da proibição imposta pela família. Em sua jornada pelo mundo dos mortos, ele descobre segredos familiares, reconcilia-se com sua história e valoriza a importância da memória e da união intergeracional. A narrativa destaca identidade, perdão e a relevância de manter vivas as tradições.

ESTÉTICA

Paleta vibrante, inspirada na arte popular mexicana, com cenários repletos de simbolismo cultural e musicalidade.

REFLEXÃO

O enredo aborda a importância de manter viva a memória dos antepassados, ressaltando o valor do perdão nas relações familiares e a necessidade de respeito às tradições culturais.

POTENCIAL EDUCACIONAL

O filme é um excelente recurso para trabalhar patrimônio cultural, ancestralidade e diversidade. Possibilita atividades como construção de altares simbólicos, resgate de memórias familiares e projetos interdisciplinares com artes e música, estimulando a expressão criativa e cultural.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Canções da Memória

Objetivo: Valorizar os laços familiares e afetivos, estimulando a empatia, a expressão emocional e o senso de pertencimento.

Inspirados nas músicas “Lembre de Mim” e “Un Poco Loco” do filme, os alunos montam uma árvore genealógica ilustrada, incluindo fotos ou desenhos de familiares e pequenas lembranças significativas. Depois, ensaiam uma apresentação musical com trechos das canções, celebrando a importância da família e das memórias compartilhadas. Sugere-se ensaios para uma linda apresentação no Dia da Família ou para gravação de um vídeo musical.

DOS CRIADORES DE **RIO** E **A ERA DO GELO**

Blue Sky

O TOURO

FERDINANDO



11 DE JANEIRO NOS CINEMAS

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Autoconhecimento, empatia, coragem, resolução de conflitos e assertividade.

80



SELEÇÃO

Animação da Blue Sky Studios, escolhida por abordar de forma lúdica temas como não-violência, identidade e tolerância. É relevante para discutir valores éticos no contexto escolar.

CONTEXTO

Ambientado na Espanha, o filme reflete sobre alguns rituais tradicionais do país, como as touradas, e questiona práticas culturais que envolvem violência.

NARRATIVA

Touro Ferdinando conta a história de um touro bondoso que prefere cheirar flores em vez de lutar nas arenas. Após ser confundido com um animal feroz, ele é capturado e levado para o treinamento de touradas. Mesmo diante da pressão para se tornar violento, Ferdinando mantém sua natureza pacífica. Com a ajuda de novos amigos, ele foge em busca da liberdade. A narrativa celebra valores como gentileza, coragem e autenticidade diante das expectativas sociais.

ESTÉTICA

Cores vibrantes, animação fluida e expressividade corporal dos personagens, transmitindo emoção e humor de forma acessível.

REFLEXÃO

Discute sobre não-violência, respeito às diferenças e coragem de seguir valores pessoais.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Promover autoconhecimento, empatia e respeito às diferenças. Estimula as crianças a reconhecerem que força e coragem não significam violência, valorizando a expressão emocional e a autenticidade. Também favorece o diálogo sobre pressões sociais, estereótipos e convivência pacífica.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Força do Coração

Objetivo: Promover autoconhecimento, empatia e valorização da gentileza como forma de coragem e força interior.

Após assistir a Touro Ferdinando, os alunos conversam sobre situações em que escolheram ser gentis em vez de reagir com raiva. Em seguida, criam um brinquedo a partir de materiais recicláveis “um escudo do coração”, que representa a força do gigante e forte Touro Ferdinando, desenhando ou colando símbolos que representem suas forças interiores (paciência, amizade, coragem, amor). Ao final, compartilham seus escudos com o grupo, refletindo sobre como a verdadeira força está em agir com gentileza, sensibilidade e respeito.



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Empatia, solidariedade, cooperação, responsabilidade social, resolução de conflitos e valorização da amizade.



SELEÇÃO

Produção espanhola da SPA Studios, distribuída pela Netflix, convida à reflexão sobre o impacto positivo das ações gentis e sobre como pequenos gestos podem gerar grandes mudanças nas relações humanas e na comunidade.

CONTEXTO

Ambientado em uma cidade fictícia do norte da Europa, aborda conflitos sociais e rivalidades entre comunidades. O filme enfatiza a importância da comunicação, do altruísmo e do impacto das pequenas ações na vida coletiva.

NARRATIVA

Conta a história de Jesper, um carteiro egoísta, que muda ao conhecer Klaus e transformar a cidade por meio da amizade e generosidade. A narrativa funciona como metáfora sobre mudança pessoal, impacto positivo na comunidade e superação de preconceitos.

ESTÉTICA

Estilo 2D inovador, com iluminação e profundidade digital, conferindo riqueza visual ao cenário. A combinação de traços clássicos com tecnologia moderna cria atmosfera envolvente e realça o humor e a emoção da história.

REFLEXÃO

Aborda valores como generosidade, empatia, cooperação e reconciliação de conflitos, mostrando como pequenas ações podem gerar grandes transformações.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Estimula debates sobre ética, escolhas pessoais e alternativas. Permite discussões sobre amizade, solidariedade, ética e mudança social, sendo acessível a crianças por sua narrativa clara, personagens cativantes e humor para resolução de conflitos.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Caixa das Boas Ações

Objetivo: Estimular empatia, solidariedade e reflexão sobre o poder das pequenas ações na transformação do outro e de si mesmo.

O professor prepara uma “caixa misteriosa” com objetos que representem cenas ou símbolos do filme Klaus (uma carta, um brinquedo, uma vela, uma pena, um sino, um envelope, um pedaço de lã, entre outros). Em grupos, os alunos, com os olhos vendados, tocam um objeto e tentam identificar qual cena ele representa. Depois, compartilham o que essa parte da história ensina sobre amizade, generosidade e mudança. Para finalizar, cada grupo escreve uma pequena “mensagem de bondade”, inspirada no gesto do carteiro Jesper, e deposita em uma nova caixa coletiva, simbolizando que boas ações também podem ser enviadas e multiplicadas.



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Cooperação, responsabilidade e equilíbrio emocional.



SELEÇÃO

Animação da Pixar que aborda amizade, aceitação e descoberta da própria identidade em contextos de diversidade. qualidade artística e sensibilidade visual da animação, que desperta a imaginação e o olhar crítico dos alunos. Assim, Luca se destaca como um recurso educativo capaz de promover reflexões profundas sobre convivência, diversidade e autoconhecimento no contexto escolar.

CONTEXTO

Ambientado na costa da Itália, explora tradições locais, preconceito social e curiosidade infantil, promovendo reflexões sobre inclusão, pertencimento e convivência com diferenças individuais.

NARRATIVA

Luca e Alberto descobrem que são monstros marinhos e, por isso, precisam lidar com o medo do outro e o preconceito da comunidade humana. A história acompanha suas aventuras enquanto aprendem a equilibrar amizade, coragem e aceitação, mostrando que diferenças não diminuem o valor de ninguém.

ESTÉTICA

Cenários mediterrâneos coloridos e detalhados, com texturas que remetem à pintura a óleo, iluminação natural e personagens expressivos, criando uma experiência visual rica e envolvente para crianças.

REFLEXÃO

Incentiva a reflexão sobre diversidade, empatia, tolerância, inclusão social e valorização das diferenças individuais, além de promover diálogos sobre pertencimento e respeito mútuo.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Excelente recurso para trabalhar bullying, respeito às diferenças, cooperação, construção de vínculos afetivos e autoestima. Pode ser explorado tanto em atividades coletivas quanto individuais, estimulando habilidades de comunicação e expressão.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Transformando Diferenças

Objetivo: Desenvolver empatia, aceitação, respeito às diferenças e autoconhecimento.

Os alunos recebem cartões com características ou desafios de diferentes personagens (como Luca, Alberto e Giulia) e refletem sobre como se sentiriam na situação do outro. Em seguida, em grupos, criam pequenas histórias ou encenações mostrando como superar medos, lidar com diferenças e construir amizades, inspiradas nas aventuras do filme. Podem usar fantasias, explorar a ludicidade, a coporiedade e a psicomotricidade. Ao final, compartilham com a turma, destacando valores como coragem, solidariedade e convivência respeitosa.



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Autoconfiança, empatia, valorização da diversidade, cooperação e reconhecimento do outro.



SELEÇÃO

Filme da Disney que valoriza diversidade, identidade familiar e expressão de talentos individuais. Escolhido por seu impacto cultural e musical, aliado à reflexão sobre relações familiares.

CONTEXTO

Ambientado na Colômbia, em uma casa mágica chamada Casita, onde cada membro da família Madrigal possui um dom especial, exceto Mirabel. A história explora tradições culturais, laços familiares e a importância da identidade e pertencimento dentro do núcleo familiar.

NARRATIVA

Mirabel, a única da família sem poderes, percebe que a magia da Casita está desaparecendo. Ela decide investigar e, no processo, descobre que os problemas da família estão ligados a pressões, expectativas e conflitos internos. Ao confrontar esses desafios, Mirabel ajuda a família a compreender que a verdadeira força está na união, aceitação e apoio mútuo, valorizando cada membro pelo que é, não apenas pelo dom que possui.

ESTÉTICA

Animação vibrante, cores saturadas, riqueza de detalhes em arquitetura e natureza, transmitindo cultura e identidade visual forte.

REFLEXÃO

Encanto nos convida a refletir sobre a importância da aceitação e valorização da singularidade de cada indivíduo dentro da família. O filme questiona perfeccionismo e expectativas excessivas, mostrando que a verdadeira força está na união e no apoio mútuo. Assim, reforça lições sobre empatia, autoestima e relações familiares saudáveis.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Favorece discussões sobre diversidade, valorização da individualidade e relações familiares saudáveis.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Meus Talentos, Nossas Conquistas

Objetivo: Estimular a valorização pessoal e coletiva, fortalecendo a autoestima e o respeito às habilidades individuais de cada aluno.

Cada estudante é convidado a compartilhar um talento, habilidade ou algo que faz bem (pode ser cantar, desenhar, ajudar colegas, contar histórias, praticar esportes, cozinhar, etc.). O professor organiza um momento de apresentação simples e acolhedora, em que todos possam se expressar. Ao final, a turma reflete sobre a diversidade de talentos existentes no grupo e como cada contribuição enriquece o coletivo.



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Empatia, adaptabilidade, autoconhecimento e comunicação emocional.



SELEÇÃO

Continuação da animação *Divertidamente*, lançado no ano de 2015, que aprofunda o estudo das emoções humanas em fases posteriores da vida. Pode ser situado em contextos de educação socioemocional, por permitir discussões sobre maturidade, identidade e regulação emocional.

CONTEXTO

Divertidamente 2 se passa no universo emocional da Riley, agora adolescente, enfrentando mudanças típicas dessa fase. Aprofunda a compreensão das emoções (Alegria, Tristeza, Raiva, Medo e Nojo) e apresenta novos sentimentos, como a Inveja e a Ansiedade, que entram em cena para mostrar como emoções adicionais surgem diante de desafios e mudanças.

NARRATIVA

Amplia o universo emocional da primeira obra, com foco em experiências mais complexas, como conflitos internos, novas relações sociais e tomada de decisões maduras. A narrativa mostra como emoções distintas interagem e influenciam escolhas pessoais e relacionamentos.

ESTÉTICA

Mantém o código cromático para representar cada emoção, Alegria (amarelo), Tristeza (azul), Raiva (vermelho), Medo (roxo), Nojo (verde), Nostalgia (marrom ou tons terrosos), Ansiedade (cinza ou tons suaves) e Inveja/Comparação (azul-esverdeado). reforçando a clareza simbólica e a didática da representação emocional.

REFLEXÃO

Explora dilemas relacionados à identidade, responsabilidade e adaptação a mudanças. Mostra como compreender e lidar com emoções complexas contribui para relações saudáveis e escolhas conscientes.

POTENCIAL EDUCACIONAL

Pode favorecer o desenvolvimento socioemocional, ao mostrar como as emoções interagem, influenciam comportamentos e moldam decisões. Ao apresentar novas emoções típicas da adolescência, como Nostalgia, Ansiedade e Inveja, também oferece oportunidades para discutir aceitação, autoestima e manejo de conflitos internos, tornando-se um recurso valioso para atividades pedagógicas que conectem cinema, emoções e aprendizagem.

EXPERIÊNCIA EDUCATIVA

Teatro das Emoções

Objetivo: Estimular a expressão emocional, a empatia e a criatividade, promovendo autoconhecimento e regulação afetiva.

Os alunos recebem fantoches ou bonecos simples e tiram um cartão com uma emoção do filme. Cada grupo inventa uma pequena cena ou história, incorporando a emoção escolhida, podendo adicionar diálogos engraçados, situações inesperadas ou personagens extras. Após as apresentações, a turma discute como cada emoção foi representada, como os personagens lidaram com ela e de que forma podemos aplicar essas aprendizagens no dia a dia.

COMPETÊNCIAS DESTACADAS NA CURADORIA

- Autonomia
- Autoconhecimento
- Autorregulação emocional
- Metacognição emocional
- Resiliência
- Reflexão ética
- Senso crítico
- Empatia
- Colaboração
- Comunicação (emocional e interpessoal)
- Resolução de conflitos
- Escuta ativa
- Adaptabilidade
- Flexibilidade cognitiva
- Pensamento criativo

COMPETÊNCIAS DESTACADAS NA CURADORIA

- Imaginação simbólica
- Responsabilidade social
- Responsabilidade individual
- Valorização da diversidade
- Tolerância
- Solidariedade
- Cuidado com o outro
- Cooperação
- Tomada de decisão responsável
- Expressão emocional saudável
- Coragem para enfrentar desafios
- Autocontrole
- Perseverança
- Autoconfiança

COMPETÊNCIAS DESTACADAS NA CURADORIA

Dentre todas as competências destacadas, as cinco mais recorrentes são empatia, resiliência, cooperação, autoconhecimento e respeito, evidenciando a importância das relações interpessoais, da adaptação e do desenvolvimento pessoal e ético nas análises fílmicas. Ressalta-se que todas as competências foram identificadas a partir da nossa interpretação dos filmes, reconhecendo que novas leituras e diferentes formas de trabalhá-las podem surgir conforme outros professores recriem suas próprias experiências educativas — o que reforça o caráter coformativo e aberto do produto.



PARTE III

ESTRATÉGIAS DE UTILIZAÇÃO

COMO USAR ESSA CURADORIA COM OS ALUNOS?

- No momento prático da experiência educativa, criar situações lúdicas bem planejadas, capazes de promover aprendizagens duradouras e emocionalmente marcantes.
- Registrar e avaliar aprendizagens: proponha registros individuais ou coletivos sobre reflexões e sentimentos despertados.
- Proporcionar momentos compartilhados que construam lembranças positivas e acompanhem o aluno ao longo de sua trajetória escolar.

COMO USAR ESSA CURADORIA COM OS ALUNOS?

- Promover uma conversa inicial sobre sentimentos e vivências relacionadas ao tema do filme, conectando conhecimentos prévios ao conteúdo trabalhado.
- Identificar quais alunos já conhecem o filme ou algumas cenas, permitindo que compartilhem percepções e expectativas.
- Exibir o filme ou trechos selecionados com foco nas competências socioemocionais, orientando a atenção para aspectos expressivos, relacionais e éticos da narrativa.

COMO USAR ESSA CURADORIA COM OS ALUNOS?

- A proposta pode ser implementada com o filme em sua totalidade, ao longo de sessões.
- Também é possível aplicá-la de forma parcial, utilizando apenas cenas selecionadas.
- Alternativamente, pode-se trabalhar com base na narrativa (storytelling) do filme.
- Apresenta grande potencial interdisciplinar, pois permite transitar por diferentes conteúdos e áreas do conhecimento.

COMO UTILIZAR ESSA CURADORIA COM OS PROFESSORES?

- Idealizou-se, para um desenvolvimento futuro, uma proposta formativa destinada a professores, organizada em formato de roda de conversa.
- O intuito é aprofundar a reflexão sobre o uso pedagógico do cinema e seu potencial com experiências educativas.
- Esse formato de formação favorece a circulação equitativa de saberes entre os docentes.
- Possibilita o compartilhamento de experiências e a ampliação das perspectivas sobre o processo educativo e sobre o produto educacional proposto.

BORGES, OLIVEIRA & GAMA (2024); SILVA (2020)

EPÍLOGO

Ao explorar essas histórias, nossos pequenos espectadores aprendem a sentir, pensar e criar, descobrindo que a magia do cinema está em dialogar com a vida real. Este produto reafirma a importância de uma escola que, inspirada pelo cinema e por uma curadoria fílmica criteriosa, forme alunos com competências socioemocionais integradas à aprendizagem. Que cada aula, guiada pela sensibilidade do professor, desperte corações, ilumine mentes e crie memórias afetivas duradouras, tornando a aprendizagem uma experiência viva e inspiradora.

CONTATOS

vansbier@hotmail.com

samantha.lima@farroupilha.ifrs.edu.br



REFERÊNCIAS

BOFF, Daiane Scopel; LIMA, Samantha Dias de. Docência e artesanaria: a indissociabilidade teoria-prática na formação de professores de Matemática. Revista de Educação PUC-Campinas, v. 26, 2021. Disponível em: <https://periodicos.puc-campinas.edu.br/reeducacao/article/view/5181>. Acesso em: 05 nov. 2025.

BRANDÃO, Carlos R. Escola e currículo: fundamentos e perspectivas. Petrópolis: Vozes, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: educação infantil e ensino fundamental. Brasília: MEC, 2017.

DEWEY, John. Experiência e educação. Petrópolis: Vozes, 2017.

FABRIS, Elí Terezinha Henn. Cinema e Educação: um caminho metodológico. Educação & Realidade, [S. l.], v. 33, n. 1, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/6690>. Acesso em: 5 jul. 2025.

FERNANDES, José; RODRIGUES, Pedro. Educação e cinema de animação: possibilidades pedagógicas. Porto: Porto Editora, 2011.

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

LIMA, Samantha Dias de (org.). Vocabulário LABPED: saberes construídos no Laboratório Pedagógico de Experiências Educativas – Ano 1. São Paulo: Pimenta Cultural, 2022. 166 p. DOI: <https://doi.org/10.31560/pimentacultural/2022.664> Disponível em: <https://pimentacultural.com.br/livro/vocabulario-labped> Acesso em: 09 nov. 2025.

MEYER, Denise. Competências socioemocionais e educação: caminhos e desafios. São Paulo: Cortez, 2017.

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

OLIVEIRA, Priscila Borges Ribeiro; GAMA, Renata Prenstteter. Roda de conversa: um instrumento metodológico tecnológico-formativo-coletivo na pesquisa em educação. Revista Educação e Políticas em Debate, [S. l.], v. 13, n. 2, p. 1-14, 2024. DOI: 10.14393/REPOD-v13n2a2024-71286. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/revistaeducapoliticas/article/view/71286>. Acesso em: 24 out. 2024.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. Anais eletrônicos. Lisboa, SOPCOM, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 8 de nov. de 2025.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

A CANÇÃO DO MAR. Direção: Tomm Moore. Irlanda/ Bélgica/Dinamarca, 2014. Filme.

A VIAGEM DE CHIHIRO. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2001. Filme.

COCO – A VIDA É UMA FESTA. Direção: Lee Unkrich; Adrian Molina. EUA: Pixar/Disney, 2017. Filme.

CORALINE E O MUNDO SECRETO. Direção: Henry Selick. EUA: Laika, 2009. Filme.

DIVERTIDAMENTE. Direção: Pete Docter; Ronnie del Carmen. EUA: Pixar/Disney, 2015. Filme.

DIVERTIDAMENTE 2. Direção: Pete Docter; Ronnie del Carmen. EUA: Pixar/Disney, 2024. Filme.

ERNEST & CÉLESTINE. Direção: Benjamin Renner; Stéphane Aubier; Vincent Patar. França/Bélgica, 2012. Filme.

ENCANTO. Direção: Byron Howard; Jared Bush. EUA: Walt Disney Animation Studios, 2021. Filme.

KLAUS. Direção: Sergio Pablos. Espanha: SPA Studios, 2019. Filme.

LUCA. Direção: Enrico Casarosa. EUA: Pixar/Disney, 2021. Filme.

MEU AMIGO TOTORO. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1988. Filme.

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

O GIGANTE DE FERRO. Direção: Brad Bird. EUA: Warner Bros., 1999. Filme.

O LIVRO DA VIDA. Direção: Jorge R. Gutierrez. EUA: Reel FX/20th Century Fox, 2014. Filme.

O MENINO E O MUNDO. Direção: Alê Abreu. Brasil: O2 Filmes, 2013. Filme.

O PEQUENO PRÍNCIPE. Direção: Mark Osborne. França/EUA: Onyx Films/Snowball Studios, 2015. Filme.

OS INCRÍVEIS. Direção: Brad Bird. EUA: Pixar, 2004. Filme.

PROCURANDO NEMO. Direção: Andrew Stanton; Lee Unkrich. EUA: Pixar, 2003. Filme.

SHREK. Direção: Andrew Adamson; Vicky Jenson. EUA: DreamWorks, 2001. Filme.

TOURO FERDINANDO. Direção: Carlos Saldanha. EUA/Espanha: Blue Sky Studios, 2017. Filme.

TOY STORY. Direção: John Lasseter. EUA: Pixar, 1995. Filme.

UP – ALTAS AVENTURAS. Direção: Pete Docter; Bob Peterson. EUA: Pixar, 2009. Filme.

VALENTE. Direção: Mark Andrews; Brenda Chapman. EUA: Pixar/Disney, 2012. Filme.

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. EUA: Pixar, 2008. Filme.

ZOOTOPIA. Direção: Byron Howard; Rich Moore. EUA: Walt Disney Animation Studios, 2016. Filme.