

# CINE educação

ATIVIDADES PRÁTICAS PARA TODAS AS  
IDADES A PARTIR DE FILMES SELECIONADOS

1

PAULO RICARDO ZARGOLIN

UMA PUBLICAÇÃO GRATUITA

logosgrafia

UMA PUBLICAÇÃO GRATUITA

# logosgrafia

*dezembro, 2024*

# SUMÁRIO

FADE IN  03



 04



 08



 12



 16



 20



 24

FADE OUT  28

# FADE IN

O cinema possui o poder singular de capturar histórias universais que dialogam com todas as idades. Esta coletânea, **"CineEducação 1: Atividades práticas para todas as idades a partir de filmes selecionados"**, reúne análises e propostas pedagógicas para alguns dos mais memoráveis filmes de animação da última década. Através de personagens cativantes e narrativas ricas, essas obras nos convidam a refletir sobre temas como diversidade, amizade, resiliência, identidade e crescimento pessoal.

O objetivo desta obra é proporcionar ferramentas práticas para educadores, pais e facilitadores, explorando como o cinema pode ser uma ponte para aprendizagens significativas. As atividades propostas contemplam diferentes faixas etárias e se baseiam em metodologias interdisciplinares que estimulam a criatividade, a empatia e o pensamento crítico, transformando a experiência cinematográfica em um poderoso recurso educativo e socioeducativo.

*Paulo Ricardo Zargolin*



[Fonte da imagem](#)

"Zootopia" (2016) é uma animação da Disney lançada em 2016, ambientada em uma metrópole habitada por animais antropomórficos. A trama segue Judy Hopps, uma coelha que sonha em ser policial, e Nick Wilde, uma raposa astuta, enquanto desvendam um mistério que ameaça a coexistência pacífica entre predadores e presas. O filme aborda temas como preconceito, diversidade, perseverança e amizade.

## **Disponibilidade em Plataformas de Streaming:**

Atualmente, "Zootopia" está disponível para streaming na plataforma Disney+.

## **Sugestões de Uso Educativo por Faixa Etária:**

### **Crianças (6-10 anos):**

- **Discussão sobre Diversidade e Preconceito:** Utilize o filme para introduzir conceitos de diversidade e preconceito, destacando como diferentes espécies convivem em Zootopia e como estereótipos podem ser prejudiciais.
- **Atividades de Identificação de Espécies:** Proponha atividades que envolvam a identificação e classificação de diferentes espécies de animais apresentadas no filme, promovendo o aprendizado sobre biodiversidade.
- **Desenhos e Artesanato:** Incentive as crianças a desenharem seus personagens favoritos ou criarem máscaras dos animais, estimulando a criatividade e a expressão artística.

### **Pré-Adolescentes (11-13 anos):**

- **Debate sobre Estereótipos e Inclusão:** Promova discussões sobre como os personagens enfrentam e superam estereótipos, relacionando com situações do cotidiano escolar e social.
- **Análise de Personagens:** Peça aos alunos que analisem as motivações e o desenvolvimento dos

personagens principais, identificando lições de perseverança e honestidade.

- **Produção de Textos:** Estimule a escrita de redações ou histórias alternativas baseadas no universo de Zootopia, exercitando a criatividade e a compreensão dos temas abordados.

### **Adolescentes (14-17 anos):**

- **Estudo sobre Preconceito e Discriminação:** Utilize o filme como ponto de partida para debates mais profundos sobre preconceito, discriminação e justiça social, relacionando com contextos históricos e atuais.
- **Análise Crítica do Enredo:** Proponha a análise crítica do enredo e das mensagens implícitas, incentivando a reflexão sobre as estruturas de poder e as relações sociais apresentadas.
- **Projetos Interdisciplinares:** Desenvolva projetos que integrem disciplinas como Sociologia, Biologia e Artes, explorando os diversos aspectos culturais, sociais e científicos presentes no filme.

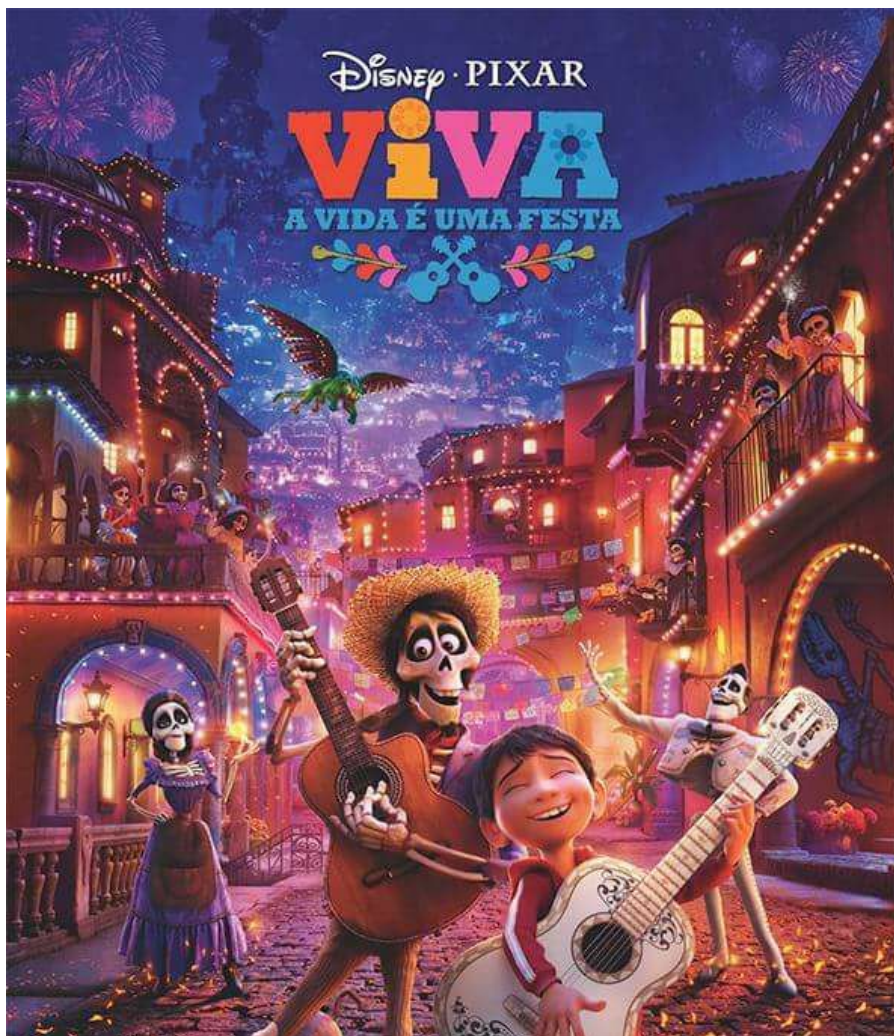
### **Adultos (18 anos ou mais):**

- **Discussão sobre Temas Sociais Complexos:** Utilize o filme para fomentar debates sobre questões como racismo, preconceito institucional e diversidade no ambiente de trabalho, aplicando as metáforas do filme a situações reais.
- **Análise Filosófica e Sociológica:** Incentive análises mais profundas sobre as teorias sociais e filosóficas

que podem ser relacionadas ao enredo, como as discussões sobre contrato social e natureza humana.

- **Workshops de Diversidade e Inclusão:** Empregue o filme em treinamentos corporativos ou educacionais voltados à promoção de ambientes mais inclusivos e conscientes das diversidades.

"Zootopia" oferece uma rica variedade de temas e situações que podem ser adaptados para diferentes faixas etárias, servindo como uma ferramenta eficaz para discussões educativas e socioeducativas sobre diversidade, preconceito, perseverança e convivência harmoniosa.



[Fonte da imagem](#)

"Viva: A Vida é uma Festa" (2017, título original: "Coco") é uma animação da Disney-Pixar lançada em 2017. O filme segue Miguel, um garoto de 12 anos que sonha em se tornar um músico famoso, apesar da proibição da música em sua família. Em busca de seu sonho, Miguel acaba na Terra dos Mortos, onde embarca em uma jornada para descobrir a verdade sobre sua linhagem e a importância da memória e das tradições familiares.

## Disponibilidade em Plataformas de Streaming:

Atualmente, "Viva: A Vida é uma Festa" está disponível para streaming nas seguintes plataformas:

- [Disney+](#): Disponível para assinantes.
- [Apple TV](#): Disponível para aluguel ou compra.

## Sugestões de Uso Educativo por Faixa Etária:

### Crianças (6-10 anos):

- **Exploração de Tradições Culturais:** Utilize o filme para apresentar o "Día de los Muertos", destacando a importância das tradições e do respeito aos antepassados.
- **Atividades Artísticas:** Incentive as crianças a criarem suas próprias "ofrendas" ou altares, desenhando ou confeccionando elementos que representem seus entes queridos, promovendo a compreensão do valor da família.
- **Discussão sobre Sonhos e Perseverança:** Converse sobre os sonhos de Miguel e como a determinação pode ajudar a superar obstáculos, estimulando as crianças a perseguirem seus próprios objetivos.

### Pré-Adolescentes (11-13 anos):

- **Debate sobre Tradição vs. Inovação:** Promova discussões sobre o equilíbrio entre seguir tradições familiares e buscar novos caminhos, incentivando a reflexão sobre identidade pessoal e cultural.

- **Análise de Personagens:** Peça aos alunos que analisem as motivações dos personagens, especialmente Miguel e Héctor, explorando temas como arrependimento, redenção e a busca por reconhecimento.
- **Produção de Textos:** Estimule a escrita de narrativas ou poemas inspirados no filme, focando na importância da memória e das histórias familiares.

### **Adolescentes (14-17 anos):**

- **Estudo sobre Cultura e Identidade:** Utilize o filme para aprofundar discussões sobre como as tradições culturais influenciam a formação da identidade e a importância de preservar o patrimônio cultural.
- **Análise Crítica do Enredo:** Proponha a análise dos conflitos apresentados, como a proibição da música pela família de Miguel, relacionando com situações reais de repressão de expressões artísticas ou culturais.
- **Projetos Interdisciplinares:** Desenvolva projetos que integrem História, Artes e Sociologia, explorando as representações culturais do filme e sua relevância no contexto contemporâneo.

### **Adultos (18 anos ou mais):**

- **Discussão sobre Memória e Legado:** Utilize o filme para fomentar debates sobre a importância da memória coletiva, o legado familiar e como as histórias dos antepassados moldam as gerações atuais.

- **Análise Sociocultural:** Incentive análises sobre a representação da cultura mexicana no filme, discutindo a precisão cultural e o impacto de tais representações na valorização de diferentes culturas.
- **Workshops de Expressão Artística:** Empregue o filme como inspiração para oficinas que explorem a relação entre arte, cultura e identidade, incentivando a criação de obras que reflitam a herança cultural dos participantes.

"Viva: A Vida é uma Festa" oferece uma narrativa rica que aborda temas universais como família, memória, cultura e a busca pela realização pessoal, servindo como uma ferramenta valiosa para atividades educativas e socioeducativas adaptadas a diversas faixas etárias.



[Fonte da imagem](#)

"WiFi Ralph: Quebrando a Internet" (2018, título original: "Ralph Breaks the Internet") é uma animação da Disney lançada em 2018. A trama acompanha Ralph e sua amiga Vanellope, personagens de jogos de arcade, que se aventuram pelo vasto mundo da internet em busca de uma peça de reposição para salvar o jogo de Vanellope, "Corrida Doce". Durante a jornada, eles exploram diversos aspectos do universo online, encontrando novos personagens e enfrentando desafios que testam sua amizade.

## **Disponibilidade em Plataformas de Streaming:**

Atualmente, "WiFi Ralph: Quebrando a Internet" está disponível para streaming na plataforma Disney+.

## **Sugestões de Uso Educativo por Faixa Etária:**

### **Crianças (6-10 anos):**

- **Introdução ao Mundo da Internet:** Utilize o filme para apresentar às crianças o conceito de internet, explicando de forma lúdica como funciona esse ambiente virtual e sua importância no cotidiano.
- **Atividades de Segurança Online:** Após assistir ao filme, promova discussões sobre segurança na internet, destacando a importância de não compartilhar informações pessoais e de navegar em sites apropriados para a idade.
- **Desenhos e Jogos Temáticos:** Incentive as crianças a desenharem cenas do filme ou criarem jogos de tabuleiro inspirados na aventura de Ralph e Vanellope, estimulando a criatividade e a compreensão dos temas abordados.

### **Pré-Adolescentes (11-13 anos):**

- **Debate sobre Amizade e Mudanças:** Utilize o filme para discutir como as amizades podem evoluir com o tempo e as mudanças que ocorrem na vida, enfatizando a importância de apoiar os amigos em suas decisões.

- **Exploração de Conteúdos Digitais:** Proponha atividades que envolvam a criação de pequenos projetos digitais, como blogs ou vídeos, incentivando a familiarização com ferramentas online de forma segura e educativa.
- **Discussão sobre Influência das Mídias Sociais:** Aborde como as mídias sociais podem influenciar comportamentos e autoestima, utilizando exemplos do filme para ilustrar pontos positivos e negativos.

### **Adolescentes (14-17 anos):**

- **Análise Crítica do Consumo de Conteúdo Online:** Promova debates sobre o impacto do consumo excessivo de conteúdo online e a importância de desenvolver um pensamento crítico em relação às informações disponíveis na internet.
- **Discussão sobre Identidade Virtual:** Utilize o filme para explorar como as pessoas constroem suas identidades nas plataformas digitais e os desafios relacionados à autenticidade e privacidade.
- **Projetos sobre Empreendedorismo Digital:** Incentive os adolescentes a desenvolverem ideias de projetos ou negócios que poderiam existir no ambiente online, estimulando o pensamento empreendedor e a compreensão do mercado digital.

### **Adultos (18 anos ou mais):**

- **Reflexão sobre a Influência da Internet nas Relações Pessoais:** Utilize o filme como ponto de

partida para discutir como a internet afeta as relações interpessoais e a comunicação na era digital.

- **Análise de Temas como Algoritmos e Economia da Atenção:** Promova debates sobre como os algoritmos influenciam o consumo de conteúdo e o papel da economia da atenção nas plataformas digitais.
- **Workshops sobre Segurança e Ética na Internet:** Empregue o filme em treinamentos que abordem questões de segurança digital, ética online e comportamento nas redes sociais, visando a conscientização sobre o uso responsável da internet.

"WiFi Ralph: Quebrando a Internet" oferece uma narrativa rica que explora diversos aspectos do mundo digital, servindo como uma ferramenta valiosa para discussões educativas e socioeducativas adaptadas a diferentes faixas etárias.



[Fonte da imagem](#)

"Soul" (2020) é uma animação da Disney-Pixar lançada em 2020, dirigida por Pete Docter e Kemp Powers. A trama segue Joe Gardner, um professor de música do ensino médio que sonha em se tornar um músico de jazz profissional. Após um acidente que separa sua alma de seu corpo, Joe embarca em uma jornada no "Seminário das Almas", onde conhece 22, uma alma que ainda não encontrou seu propósito na Terra. Juntos, eles exploram questões profundas sobre paixão, propósito e o significado da vida.

## **Disponibilidade em Plataformas de Streaming:**

Atualmente, "Soul" está disponível para streaming na plataforma Disney+.

## **Sugestões de Uso Educativo por Faixa Etária:**

### **Crianças (6-10 anos):**

- **Introdução à Música e Instrumentos Musicais:** Utilize o filme para apresentar às crianças diferentes estilos musicais, especialmente o jazz, e diversos instrumentos, incentivando a apreciação musical.
- **Discussão sobre Sonhos e Paixões:** Converse sobre os sonhos de Joe e a importância de seguir suas paixões, estimulando as crianças a identificarem e compartilharem suas próprias aspirações.
- **Atividades Artísticas:** Incentive as crianças a desenharem cenas do filme ou criarem suas próprias interpretações do "Seminário das Almas", promovendo a criatividade e a expressão artística.

### **Pré-Adolescentes (11-13 anos):**

- **Debate sobre Propósito e Identidade:** Promova discussões sobre o que significa ter um propósito na vida e como as experiências moldam a identidade de cada um, relacionando com as jornadas de Joe e 22.
- **Exploração de Carreiras Musicais:** Utilize o filme para apresentar diferentes carreiras no campo da música, desde performance até ensino, incentivando a pesquisa e o interesse por profissões artísticas.

- **Produção de Textos Reflexivos:** Estimule a escrita de redações ou poemas que reflitam sobre as lições aprendidas com o filme, como a valorização das pequenas coisas da vida e a busca pelo autoconhecimento.

### **Adolescentes (14-17 anos):**

- **Análise Filosófica sobre o Sentido da Vida:** Utilize o filme como ponto de partida para debates filosóficos sobre o que dá sentido à vida e como as paixões influenciam nossas escolhas e felicidade.
- **Discussão sobre Resiliência e Adaptação:** Explore como Joe lida com desafios e mudanças inesperadas, incentivando reflexões sobre a importância da resiliência e da adaptação em momentos de adversidade.
- **Projetos Interdisciplinares:** Desenvolva projetos que integrem Música, Filosofia e Psicologia, analisando como o filme aborda a relação entre arte, propósito e bem-estar emocional.

### **Adultos (18 anos ou mais):**

- **Reflexão sobre Realização Pessoal e Profissional:** Utilize o filme para fomentar discussões sobre a busca por realização pessoal e profissional, e como equilibrar paixões com outras áreas da vida.
- **Análise de Temas Existenciais:** Promova debates sobre as questões existenciais levantadas pelo filme, como a natureza da alma, o propósito de vida e a importância de viver o presente.

- **Workshops de Desenvolvimento Pessoal:** Empregue o filme em workshops que abordem autoconhecimento, identificação de paixões e estabelecimento de objetivos de vida, incentivando a reflexão pessoal.

"Soul" oferece uma narrativa profunda e envolvente que explora temas universais relacionados ao propósito, paixão e significado da vida, servindo como uma ferramenta valiosa para atividades educativas e socioeducativas adaptadas a diversas faixas etárias.



*Fonte da imagem*

"Luca" (2021) é uma animação da Disney-Pixar lançada em 2021, dirigida por Enrico Casarosa. A história se passa na pitoresca Riviera Italiana e acompanha Luca Paguro, um jovem monstro marinho com a capacidade de assumir forma humana quando em terra firme. Junto com seu novo amigo, Alberto Scorfano, Luca vive um verão inesquecível, explorando a vida humana e enfrentando desafios que testam sua amizade e coragem.

## **Disponibilidade em Plataformas de Streaming:**

Atualmente, "Luca" está disponível para streaming na plataforma Disney+.

## **Sugestões de Uso Educativo por Faixa Etária:**

### **Crianças (6-10 anos):**

- **Exploração de Temas como Amizade e Coragem:** Utilize o filme para discutir a importância da amizade verdadeira e da coragem para enfrentar medos e desafios, incentivando as crianças a compartilharem experiências pessoais relacionadas.
- **Atividades Artísticas:** Incentive as crianças a desenharem cenas do filme ou criarem suas próprias interpretações dos personagens, promovendo a criatividade e a expressão artística.
- **Introdução à Cultura Italiana:** Aproveite o cenário do filme para apresentar aspectos da cultura italiana, como culinária, música e tradições, enriquecendo o conhecimento cultural dos alunos.

### **Pré-Adolescentes (11-13 anos):**

- **Debate sobre Identidade e Aceitação:** Promova discussões sobre a busca de Luca por sua identidade e a importância de aceitar a si mesmo e aos outros, mesmo diante de diferenças, relacionando com situações do cotidiano escolar.

- **Análise de Personagens:** Peça aos alunos que analisem as motivações e o desenvolvimento dos personagens principais, identificando lições de perseverança, amizade e crescimento pessoal.
- **Produção de Textos:** Estimule a escrita de redações ou histórias alternativas baseadas no universo de "Luca", exercitando a criatividade e a compreensão dos temas abordados.

### **Adolescentes (14-17 anos):**

- **Estudo sobre Preconceito e Inclusão:** Utilize o filme como ponto de partida para debates mais profundos sobre preconceito, discriminação e a importância da inclusão, relacionando com contextos históricos e atuais.
- **Análise Crítica do Enredo:** Proponha a análise crítica do enredo e das mensagens implícitas, incentivando a reflexão sobre as relações sociais e os desafios enfrentados pelos personagens.
- **Projetos Interdisciplinares:** Desenvolva projetos que integrem disciplinas como Sociologia, Artes e História, explorando os diversos aspectos culturais, sociais e artísticos presentes no filme.

### **Adultos (18 anos ou mais):**

- **Discussão sobre Temas Sociais Complexos:** Utilize o filme para fomentar debates sobre questões como identidade, aceitação e diversidade, aplicando as metáforas do filme a situações reais.

- **Análise Filosófica e Sociológica:** Incentive análises mais profundas sobre as teorias sociais e filosóficas que podem ser relacionadas ao enredo, como as discussões sobre identidade e convivência social.
- **Workshops de Diversidade e Inclusão:** Empregue o filme em treinamentos corporativos ou educacionais voltados à promoção de ambientes mais inclusivos e conscientes das diversidades.

"Luca" oferece uma narrativa envolvente que aborda temas universais como amizade, identidade e aceitação, servindo como uma ferramenta valiosa para atividades educativas e socioeducativas adaptadas a diversas faixas etárias.

Para uma análise mais aprofundada sobre as mensagens e ensinamentos presentes no filme, você pode assistir ao vídeo a seguir:

 [LUCA \(PIXAR\) 2021 | O QUE APRENDEMOS COM A A...](#)



## **Disponibilidade em Plataformas de Streaming:**

Atualmente, "Red: Crescer é uma Fera" está disponível para streaming na plataforma Disney+.

## **Sugestões de Uso Educativo por Faixa Etária:**

### **Crianças (6-10 anos):**

- **Discussão sobre Emoções e Autocontrole:** Utilize o filme para introduzir conversas sobre diferentes emoções e como lidar com elas, ajudando as crianças a reconhecer e expressar seus sentimentos de maneira saudável.
- **Atividades Artísticas:** Incentive as crianças a desenharem ou criarem suas próprias versões do panda-vermelho, promovendo a criatividade e a expressão individual.
- **Exploração de Tradições Culturais:** Aproveite a ambientação do filme para apresentar aspectos da cultura chinesa, como festivais, culinária e valores familiares, ampliando o conhecimento cultural dos alunos.

### **Pré-Adolescentes (11-13 anos):**

- **Debate sobre Mudanças na Adolescência:** Promova discussões sobre as transformações físicas e emocionais que ocorrem durante a puberdade, utilizando a metáfora do panda-vermelho para facilitar a compreensão e identificação.

- **Análise de Relacionamentos Familiares:** Explore a dinâmica entre Meilin e sua mãe, debatendo sobre expectativas familiares, comunicação e a importância do diálogo aberto.
- **Produção de Textos Reflexivos:** Estimule os alunos a escreverem sobre suas próprias experiências de crescimento e como lidam com as mudanças e desafios dessa fase da vida.

### **Adolescentes (14-17 anos):**

- **Discussão sobre Identidade e Autenticidade:** Utilize o filme para refletir sobre a busca por identidade própria, a pressão para atender às expectativas alheias e a importância de ser fiel a si mesmo.
- **Análise Crítica do Enredo:** Proponha a análise dos simbolismos presentes no filme, como a transformação em panda-vermelho, incentivando a interpretação crítica e a compreensão de metáforas.
- **Projetos Interdisciplinares:** Desenvolva atividades que integrem disciplinas como Biologia, Psicologia e Sociologia, explorando as mudanças da adolescência sob diferentes perspectivas científicas e sociais.

### **Adultos (18 anos ou mais):**

- **Reflexão sobre Relações Familiares e Culturais:** Utilize o filme para discutir as influências culturais nas relações familiares e como tradições podem impactar o desenvolvimento individual.
- **Análise de Temas como Controle Emocional e Autodescoberta:** Promova debates sobre a

importância do autoconhecimento e do controle emocional na vida adulta, relacionando com as experiências de Meilin.

- **Workshops sobre Comunicação Intergeracional:**  
Empregue o filme em treinamentos que visem melhorar a comunicação entre diferentes gerações, destacando a importância da empatia e do entendimento mútuo.

"Red: Crescer é uma Fera" oferece uma narrativa rica que aborda de forma sensível e bem-humorada os desafios do crescimento, servindo como uma ferramenta valiosa para atividades educativas e socioeducativas adaptadas a diversas faixas etárias.

## FADE OUT

À medida que concluímos esta jornada pelos universos mágicos de "Zootopia", "Viva: A Vida é uma Festa", "WiFi Ralph: Quebrando a Internet", "Soul", "Luca" e "Red: Crescer é uma Fera", fica evidente como o cinema é uma ferramenta educativa indispensável para estimular reflexões sobre a vida, a sociedade e as relações humanas.

Espera-se que este compilado inspire novas formas de ensinar e aprender, promovendo diálogos enriquecedores e despertando um olhar mais atento para as lições que a arte nos oferece.

Que cada atividade sugerida seja um passo para criar conexões profundas entre os espectadores e os valores universais que os filmes transmitem, ajudando a formar cidadãos mais conscientes, criativos e empáticos.