

COLÉGIO PEDRO II

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e
Cultura

Programa de Pós-Graduação em Ensino de História

Rodolfo Carvalho Alves

ALÉM DO QUE SE VÊ

Ensino de história e analogias a partir de desenhos
animados

Rio de Janeiro
2020



Rodolfo Carvalho Alves

ALÉM DO QUE SE VÊ

Ensino de história e analogias a partir de desenhos animados

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de História.

Orientador Professor Dr. Eduardo Antônio
Lucas Parga

Rio de Janeiro

2020

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

A474 Alves, Rodolfo Carvalho

Além do que se vê: ensino de história e analogias a partir de desenhos animados / Rodolfo Carvalho Alves. - Rio de Janeiro, 2020.

44 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de História) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Eduardo Antônio Lucas Parga.

1. História – Estudo e ensino. 2. Desenho animado. 3. Analogia. I. Parga, Eduardo Antônio Lucas. II. Colégio Pedro II. III Título.

CDD 907

Rodolfo Carvalho Alves

ALÉM DO QUE SE VÊ

Ensino de história e analogias a partir de desenhos animados

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de História.

Aprovado em: 13/11/2020.

Prof. Dr. Eduardo Antônio Lucas Parga (Orientador)
EEH/CPII

Prof. Dr. Wolney Vianna Malafaia (Membro interno)
EEH/CPII

Me. Fernanda Barbosa Dos Reis Rodrigues (Membro externo)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer a todos os meus amigos e amigas da turma de Especialização em Ensino de História, sempre apoiando uns aos outros quando necessário e trazendo questões que enriqueceram a formação além do ambiente institucional.

Gostaria também de agradecer a todas as minhas amigadas e meus familiares, em especial a minha companheira Isabela, que se fizeram presentes em momentos delicados, me apoiando durante a elaboração do presente trabalho.

Finalmente, agradecer ao corpo docente e aos servidores do Colégio Pedro II que foram fundamentais nessa trajetória.

RESUMO

ALVES, Rodolfo Carvalho. **Além do que se vê: ensino de História e analogias a partir de desenhos animados**. 2020. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de História) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Rio de Janeiro, 2020.

O presente trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Ensino de História tem como finalidade provocar um novo olhar para o uso de filmes em sala de aula. Para isso, recorrerá a desenhos animados e a analogias presentes em animações de temática “não histórica”, mas que se aproximam em algum momento do conteúdo presente no currículo da disciplina no ensino básico. Esse novo olhar foi motivado por uma experiência bem-sucedida na bolsa PIBID e em um seminário de Prática de Ensino, ambos na graduação. É de conhecimento dos docentes, há tempos, a importância do uso de filmes em sala de aula por diversos motivos, sempre buscando o melhor aprendizado do estudante, e nesse trabalho não será diferente, o que se busca é um novo olhar para uma prática já estabelecida nas salas de aula. Na pesquisa, será feita uma breve explanação sobre a história da animação, seguida de um debate acerca do campo do ensino de história e audiovisual, e, por fim, será apresentada uma sugestão de atividade seguida de sequência didática aplicando as ideias discutidas no trabalho.

Palavras-chave: Ensino de História. Desenhos animados. Analogias.

ABSTRACT

ALVES, Rodolfo Carvalho. **Além do que se vê: ensino de História e analogias a partir de desenhos animados**. 2020. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de História) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Rio de Janeiro, 2020.

The present work of conclusion of the Specialization Course in History Teaching, aims at a new look at the use of films in the classroom. For that, it will use cartoons and analogies present in animations with a “non-historical” theme, but which at some point get closer to the content present in the curriculum of the discipline in basic education. This new look was motivated by a successful experience in the PIBID scholarship and in a Teaching Practice seminar, both at graduation. The importance of using films in the classroom has been known by teachers for several reasons, always seeking the best student learning, and in this work it will be no different, what is sought is a new look at a practice already established in classrooms. In the work, a brief explanation about the history of animation will be made, followed by a debate about the field of history and audiovisual teaching, and finally, a suggestion of activity will be presented followed by a didactic sequence applying the ideas discussed in the work.

Keywords: History teaching. Cartoon. Analogies

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	8
2- UMA BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO	9
3 - ENSINO DE HISTÓRIA E O AUDIOVISUAL.....	14
4- O SISTEMA FABRIL NOS FILMES E DESENHOS ANIMADOS	19
5- USO DE ANALOGIAS EM SALA DE AULA	23
6- PROPOSTA DE ATIVIDADE	25
7- CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
8- SEQUÊNCIA DIDÁTICA	29
BIBLIOGRAFIA.....	35
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO SOBRE OS FILMES.....	37

1- INTRODUÇÃO

O presente artigo foi feito como finalização do curso de Especialização em Ensino de História, no Colégio Pedro II. O tema a ser abordado é o uso de desenhos animados como fonte para analogias com o processo da Revolução Industrial e sistema fabril. Essa ideia surgiu à época da graduação de História na Universidade Federal Fluminense, em uma das aulas de Prática de Ensino. Nessa aula, deveríamos mobilizar alguma fonte (músicas, filmes, jogos, fotografia etc.) pré-determinada pelo professor, para ir além do “cuspe e giz” nas aulas. O grupo ficou responsável por usar filmes e, para nossa apresentação, pensamos em utilizar o filme *Monstros S.A.* para falar sobre Revolução Industrial. A turma e o professor gostaram muito da proposta e, portanto, o que se pretende no presente artigo é desenvolver essa ideia semeada a partir dessa apresentação na disciplina de Prática de Ensino.

Soma-se a isso, a experiência de três anos como bolsista PIBID/UFF, no Colégio Estadual Baltazar Bernardino, em Niterói. Enquanto bolsista, participei de atividades de cineclube que eram desenvolvidas com o terceiro ano do Ensino Médio, relacionando os filmes exibidos ao conteúdo do ano letivo. A partir daí, percebemos na prática como os filmes podem auxiliar na compreensão do conteúdo de História.

Sabe-se que o tema não é inovador e que existem diversos estudos em diferentes campos das ciências que abordam o seu uso passando pela História, Comunicação, Dramaturgia, dentre outros. O que se pretende aqui é mostrar uma nova abordagem para o uso de filmes e desenhos animados em sala de aula, utilizando como viés analogias de filmes de temática “não histórica” com o conteúdo programático do ensino básico. No primeiro momento, será abordada uma breve história da animação. No segundo momento, um panorama sobre Ensino e Cinema. Por fim, vamos apresentar a aplicabilidade da nova abordagem aqui proposta em sala de aula.

2- UMA BREVE HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

Animação, derivada da palavra latina *animare* significa “ação ou efeito de dar alma ou vida”. O desenho animado, objeto de nosso estudo, nesse sentido, pode ser considerado uma dessas diversas ações,

(...) estendendo-se às películas com figuras recortadas, às sombras chinesas, às marionetes, ao cinema de bonecos, bem como aos efeitos especiais daquelas películas interpretadas por atores. A hábil faculdade de gerar encanto, cuja fonte encontra-se na possibilidade de recobrir de vida objetos inanimados, é descrita pelo autor como o grande milagre da animação. (FOSSATI, 2009, p.2)

Ou ainda, “formas de cinema nas quais o movimento aparente é produzido de maneira diferente da simples tomada de cena analógica” (AUMONT, 2003, p.18). Mas, para nosso estudo, focaremos no desenho animado, feito a partir do século XX. A história dos desenhos animados se confunde com a história e o desenvolvimento do século XX.

O cinema foi considerado um símbolo marcante, senão o mais marcante, da passagem do século XIX para o XX, época conhecida como *Belle Époque* ou a “bela época”, devido ao desenvolvimento tecnológico da sociedade e seus avanços em um espaço curto de tempo. Já nesse momento, o cinema era visto como objeto de fascinação e curiosidade por propiciar movimento a momentos da vida em que, até então, só se movimentavam na vida real. Um dos primeiros filmes de sucesso, exibido no ano de 1895, foi o pioneiro *La sortie d l’usine Lumière à Lyon*, que, como o nome sugere, mostrava imagens de trabalhadores saindo de uma fábrica após seu trabalho, algo muito presente no cotidiano francês à época.

Passando para as primeiras animações ilustradas, essas eram apresentadas como ilustrações que se mexiam, histórias em quadrinhos vivas. Títulos como *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics* (Winsor McCay, o Famoso Cartunista do N.Y. Herald e suas Histórias em Quadrinhos em Movimento), de 1911, se destacavam pela inovação em misturar animação com a participação de seu autor dentro da animação (CUNHA FILHO, 2008). Logo após a primeira década das ilustrações animadas, Winsor McCay criaria a personagem *Gertie*

– a dinoussaura¹, em 1914, que, como uma de suas principais contribuições para os desenhos, começou a mostrar traços de personalidade e especificidade, algo incomum para a época, que via os personagens de animações apenas como bonecos.

Um segundo momento da animação inicia-se nos anos 1920, quando já aparece o grande nome da história da animação, Walt Disney, nos Estados Unidos. Nesse novo momento, novas características foram sendo incorporadas nos desenhos, como a música, que se tornaria fundamental para o sucesso do produto. Desenhos da Disney como *Steamboat Willie*² e *Skeleton Dance*³ (A Dança dos Esqueletos, 1929), que atrelaram as músicas aos desenhos, fizeram enorme sucesso com o público. Ainda na mesma década, se aproveitando desse novo momento, um novo estilo de desenhos animados foi criado e, até hoje são reconhecidos, os *rubber hose* ou desenho elástico.

Os desenhos elásticos, como o próprio nome sugere, eram feitos de forma que os personagens parecessem ser de borracha; suas articulações, braços e pernas se moviam, como de forma irreal, se aproveitando das músicas de fundo para se movimentarem de acordo com suas melodias. Por isso, “naquele tempo, todos – produtores, animadores e público – esperavam que os desenhos animados fossem imaginativos. Grim cumpria este papel com maestria” (KRICFALUSI, 2007 apud CUNHA FILHO, 2008, p.19).

O desenhista lembrado por Kricfalusi era Grim Natwick, um nome de destaque desse estilo, e que trabalhava para os estúdios Fleischer, tendo como parte de sua criação, por exemplo, *Betty Boop*. Apesar do estilo elástico ter feito enorme sucesso, ele tinha suas limitações estéticas. Os personagens pareciam estar presos a estereótipos e a piadas preconcebidas, o que dificultava o desenvolvimento mais complexo dos enredos dos desenhos. Se o personagem era um vilão, sua sobrancelha permanecia franzida e tinha os dentes à mostra, enquanto o mocinho estava sempre sorrindo (CUNHA FILHO, 2008, p.21). Os anos seguintes seriam de consolidação dos desenhos animados e de novos traços que estão presentes no imaginário popular até os dias atuais.

1 Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=-_c15oS5i5I

2 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>

3 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84il>

A indústria de animação, encabeçada sobretudo por Walt Disney, tem, nos meados dos anos 1930, a sua consolidação como indústria de entretenimento. O primeiro longa-metragem de animação foi *Branca de Neve*, lançado no ano de 1937 e que, até então, só havia sido conhecido por meio dos livros de contos de fadas dos Irmãos Grimm. Os anos 1940 e 1950 foram marcados pela consolidação e produção acelerada de sucessos para os estúdios Disney.

'Fantasia' (1940), trouxe ao público, novamente, o personagem Mickey, com "Aprendiz de feiticeiro". Esta cinematografia combinava, pela primeira vez, música erudita com desenhos animados, numa sinfonia de cores, formas e sons. Em 1941, com "Dumbo", valeu-se de alguns princípios surrealistas. Marcado por absurdos ilógicos, aplicou uma combinação estética capaz de comunicar diferentes estilos, influenciados pelo humor surrealista dos irmãos Fleischer e pelo estilo UPA (United Productions of America) (LUCENA JR, 2001). Em 1950, trouxe ao público "Cinderela", seguido de "Alice no país das maravilhas" (1951) e "Peter Pan" (1953), todas adaptações de contos e histórias. Produziu, ainda, "A Dama e o Vagabundo" (1955), primeiro filme a fazer uso do cinemascope, fato que o obrigou a construir uma miniatura detalhada de todos os cenários do filme. Em "A bela adormecida" (1959) não foi diferente; na época, novamente, foi caracterizada por ser um dos projetos mais ambiciosos de Disney, envolvendo seis anos de muita dedicação e trabalho. A inovação estava no fato de ser o primeiro desenho de animação realizado em setenta milímetros, da mesma maneira que as superproduções com atores. Caracterizou-se por ser a última película desenhada inteiramente à mão (GUILLÉN, 1997). O primeiro filme a usar fotocopiadora foi "101 Dálmatas" (1961). Marcado por relatos mais modernos, refletiu um misto entre humor e tensão. "Mogli, o menino lobo" (1967) consagrou-se como a última grande produção agraciada pela participação de Walt Disney (1901-1966) (FOSSATI, 2009, p.7)

O novo estilo presente nos desenhos de longa-metragem⁴ norteou filmes e animações dos anos seguintes: traços mais finos e mais realísticos possíveis. Mesmo com a visível ruptura com o estilo anterior (estilo elástico), os novos filmes apresentam momentos em que é possível perceber reminiscências como, por exemplo, nas faces dos personagens antagonistas, a bruxa e o príncipe. Com o sucesso dos longas-metragens da Walt Disney, os estúdios concorrentes começaram a mudar seu estilo para acompanhar o sucesso da Disney, mudanças essas que podem ser percebidas na personagem *Betty Boop* dos estúdios Fleischer, que tomava cada vez mais formas reais, com a anatomia humana.

⁴ A escolha por esse termo deu-se para diferenciar os desenhos de longa duração de filmes com atores humanos e animações de curta duração.

O “estilo Disney” iniciado com *Branca de Neve* seguiria inabalado fazendo sucesso até meados dos anos 1960, quando foi lançado *Mogli, o menino lobo* (1967). A partir do lançamento do filme, foi possível notar um esgotamento do modelo Disney e do estúdio. Esse esgotamento foi resultado de diversos motivos (CUNHA FILHO, 2008, p.25) como a simplificação dos traços nos desenhos animados televisivos, sobretudo porque as animações dos estúdios Disney estavam ficando cada vez mais repetitivas, com a maioria de temática de contos de fadas, com seus personagens cada vez mais parecidos esteticamente entre si. O sucesso do modelo Disney de animação fez com que novos modelos de animação fossem pouco produzidos, pois não queriam arriscar investir em uma animação que poderia não dar retorno financeiro.

Esse cenário de estagnação seria rompido somente em meados dos anos 1990 e início dos anos 2000, com a introdução da tecnologia digital 3D, que conseguiu renovar os desenhos animados, com destaque principalmente para os estúdios Pixar.

A Pixar deu certo por causa da permissão que a nova tecnologia do 3D trazia para tentar novas histórias. Os produtores pensaram ‘ei, esta é uma nova técnica, não tem regras’ – o que é ridículo, porque as mesmas novas regras poderiam funcionar para a animação 2D, se eles quisessem arriscar. Esta é minha teoria, posso estar falando uma enorme bobagem, mas acho que foi por se tratar de um novo meio, com uma cara toda diferente, que este aval foi concedido: ‘tudo bem, agora podemos contar histórias contemporâneas, agora a música pode ser uma gravação tocando durante a cena, e não um personagem cantando.’ E depois de alguns filmes da Pixar, todos os outros estúdios estão novamente copiando tudo, até as nossas campanhas de marketing”. (BIRD, 2007 apud CUNHA FILHO, 2008, p.31)

A *Pixar* em conjunto com os estúdios Disney apresentariam para o mundo, em 1995, o primeiro longa-metragem de animação totalmente em tecnologia digital que marcaria gerações, seria sucesso de bilheteria e conferiria ao seu diretor um Oscar, *Toy Story*. O desenho “rompeu com convencionalismos da época - não musical, mas dotado de personagens originais e com uma história moderna. Seus personagens transpareciam verossimilhança e profundidade.” (FOSSATI, 2009, p.13). No campo das animações digitais, não podemos deixar de destacar o estúdio *DreamWorks Animation*, rival da parceria *Pixar/Disney* e responsável também por grandes sucessos da animação digital, por exemplo, *Formiguinhaz* (1998), *O Príncipe do Egito* (1998), *A Fuga das galinhas* (2000) e, seu maior sucesso, *Shrek* (2001).

Apesar do avanço claro no uso de novas tecnologias pelos estúdios de animação no que diz respeito aos desenhos animados de longa-metragem e do sucesso arrebatador desde a introdução dessas novas tecnologias, os desenhos animados televisivos ainda permanecem em sua maioria simplificados, principalmente para baratear a sua produção e conferir mais rapidez à sua reprodução em massa. Desenhos que inegavelmente são sucessos de crítica e de público, como *Bob Esponja* e *Laboratório de Dexter*, ainda se utilizam da tecnologia 2D para seu desenvolvimento. O que se nota nesses desenhos é uma simplificação dos traços em detrimento de uma maior complexidade nos diálogos e subjetividades dos personagens, o que explica o sucesso deles a partir da empatia criada com o público.

Para o artigo, serão utilizados como fonte para analogia com o conteúdo programático de História no ensino básico justamente os desenhos animados feitos com tecnologia digital que foram sucesso e são possíveis de encontrar na internet ou em *streaming*.

Após essa breve história da animação, passemos para o debate sobre Ensino de História e uso do audiovisual.

3 - ENSINO DE HISTÓRIA E O AUDIOVISUAL

A Educação foi renovada e adaptada de acordo com o contexto vivido e o Ensino de História também se renovou a partir dessas mudanças. A Historiografia que, até meados do século XX, utilizava como fonte apenas documentação oficial de batismos, casamentos, testamentos e cartas oficiais de instituições, sobretudo a partir da *Escola dos Annales*, começou a ter como objeto e fonte de pesquisa os mais diversos documentos, dentre eles os filmes, então vistos apenas como entretenimento. Nas palavras de Marc Ferro,

Sem pai nem mãe, órfã, prostituindo-se em meio ao povo, a imagem não poderia ser uma companheira dessas grandes personagens que constituem a sociedade do historiador: artigos de leis, tratados de comércio, declarações ministeriais, ordens operacionais, discursos. (FERRO, 1992, p.83)

Apesar dessa inovação, proposta pelos historiadores da *Escola dos Annales*, de utilizar os filmes como fontes de pesquisa, nota-se que os desenhos animados eram pouco utilizados, se comparados com esses. Isso se deu possivelmente pelo fato de os desenhos animados estarem relacionados ao público infantojuvenil, e serem notadamente fictícios e fantasiosos.

Como nos mostra Mario Marcello Neto, é extremamente difícil encontrar fontes que possam dialogar entre o Ensino de História e os desenhos animados (MARCELLO NETO, 2012, p.846), mais difícil ainda é encontrar fontes que se utilizem das animações como analogias ao conteúdo programático. Por isso, utilizaremos como base para nossa reflexão o trabalho de diferentes áreas da Educação que nos ajudarão a preencher essa lacuna, se possível.

É necessário dizer, antes da explanação, que a experiência de mesclar Cinema e Ensino não é nenhuma novidade, apesar de sua popularização ter acontecido tardiamente. Como Circe Bittencourt nos mostra em seu livro *Ensino de história: fundamentos e métodos*, na seção sobre Cinema e audiovisuais em sala de aula, já a partir de 1912, Jonathas Serrano, professor do colégio Pedro II e autor de livros didáticos, fazia campanha pelo uso do audiovisual em sala de aula. Para Serrano, o uso de obras audiovisuais seria importante para que os alunos pudessem aprender “pelos olhos e não enfadonhamente só pelos ouvidos, em massudas, monótonas e indigestas preleções” (SERRANO, 1912 apud BITTENCOURT, 2008, p.372). Vale

ressaltar que, apesar da vanguarda de Serrano sobre o uso de audiovisual na sala de aula, sua visão era a de que as obras retratariam a realidade do fato ali representado. Essa perspectiva defendida por Serrano, hoje em dia, já foi refutada por autores como Marc Ferro e Pierre Sorlin. Para ambos, as obras fílmicas reconstróem a realidade num contexto histórico específico.

O método de análise de Ferro baseia-se em uma leitura em que se integra o *que é filme* – planos, temas – ao *que não é filme* – autor, produção, público, crítica, regime político. Para Sorlin, é preciso que o historiador vá além da análise conjuntural proposta por Ferro e se aproprie das análises dos semiólogos, especialmente Roland Barthes, identificando com maior precisão os signos construídos pelas técnicas do cinema e buscando especificar os mecanismos internos da própria expressão cinematográfica. (BITTENCOURT, 2008, p.374)

É importante que se diga que, mesmo pretendendo-se promover atividades com uso de audiovisual, nem sempre essas podem ser postas em prática. Existem inúmeras escolas onde não há materiais necessários para a reprodução dos filmes (aparelhos de reprodução, televisor ou *notebook*, projetor, caixas de som etc.) e, talvez mais preocupante, essas atividades não são bem-vistas por alguns alunos, pais e demais membros da comunidade escolar. Essa visão negativa faz com que essas práticas, às vezes, sejam colocadas como “não aulas”, pois, para eles, permanece a ideia de que cinema serve apenas para o entretenimento.

Muito desse preconceito é resultado do uso equivocado dos filmes em sala de aula. Em alguns casos, usa-se o filme apenas como meio de diversão. Em outros, o professor, em vez de dar a aula, utiliza o filme como ilustração. Mas, sem dúvida, a prática equivocada mais presente na escola é a que Marcos Napolitano vai chamar de “filme-tapa-buraco” (NAPOLITANO, 2010 apud MARCELLO NETO, 2012, p.846), ou seja, passar um filme apenas por passar, para ocupar o tempo da aula, sem que haja uma problematização e um diálogo do professor com os estudantes sobre o filme. Essa ação torna o filme escolhido como uma extensão da realidade estudada, mostrando “como foi” o acontecimento estudado. Para Napolitano,

É preciso que a atividade escolar com o cinema vá além da experiência cotidiana, porém sem negá-la. A diferença é que a escola, tendo o professor como mediador, deve propor leituras mais ambiciosas além do puro lazer, fazendo a ponte entre emoção e razão de forma mais direcionada, incentivando o aluno a se tornar um espectador mais exigente e crítico,

propondo relações de conteúdo/linguagem do filme com o conteúdo escolar. (NAPOLITANO, 2010 apud MARCELLO NETO, 2012, p.847)

Quando é possível pôr em prática a atividade utilizando material audiovisual, outra questão é posta sobre o uso de filmes em sala de aula: qual gênero fílmico deve ser escolhido? Deve-se privilegiar algum gênero “mais verossímil”, por exemplo, documentários, em detrimento de outro “menos verossímil”, como os desenhos animados?

É como se os documentários preservassem uma pureza de fatos, em contraposição aos voos da imaginação próprios ao espaço ficcional. Os chamados filmes artísticos de enredo histórico eram considerados obras da imaginação, que não tinham como fundamento a verdade; logo, não serviam ao ensino da História. (FONSECA, 2009, p.155)

Apesar de parecer mais verossímil pela narrativa e por geralmente apresentar documentos do evento, é importante lembrar que, por trás da produção de documentários, assim como em qualquer gênero fílmico, existem diretores, produtores e roteiristas que estão a todo momento escolhendo a narrativa e o lado a ser contado; portanto, o argumento da verossimilhança é, no mínimo, questionável. Deve-se instigar os estudantes a refletirem “Quem o produziu?”, “Quando foi produzido?”, “Por que foi produzido?”: essas são questões fundamentais para um uso crítico do audiovisual em sala de aula.

Retomando Marc Ferro, sobre a relação entre a História e o Cinema, em sua obra *Cinema e História*, há a tese de que, respondendo a esses questionamentos, podemos reconhecer nas produções cinematográficas uma “contra-análise da sociedade”, ou seja,

o filme revela aspectos da realidade que ultrapassam o objetivo do realizador, além de, por trás das imagens, estar expressa a ideologia de uma sociedade. Ferro defende assim que, através do filme, chega-se ao caráter desmascarador de uma realidade política e social. (KORNIS, 1992, p.244)

Ainda sobre a escolha do gênero que será utilizado, Fantin nos diz:

Desde os comerciais aos mais sofisticados, os filmes sempre trazem alguma possibilidade para o trabalho escolar, desde que o professor se pergunte sobre o uso possível, sobre a faixa etária e escolar mais adequada e sobre

como serão abordados em sua disciplina (FANTIN, 2003 apud VIEIRA, 2008, p.93)

Esse questionamento sobre o gênero a ser escolhido nas atividades com o audiovisual é tão presente que podemos encontrá-lo nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) para o ensino de História:

Um filme abordando temas históricos ou de ficção pode ser trabalhado como documento se o professor tiver a consciência de que as informações extraídas estão mais diretamente ligadas à época que retrata. [...] Todo o esforço do professor pode ser no sentido de mostrar que, à maneira do conhecimento histórico, o filme também é produzido, irradiando sentidos e verdades plurais. (BRASIL, 1998, pp. 88-89)

No caso específico dos desenhos animados, ainda podemos adicionar outro questionamento pertinente: como podemos definir uma faixa etária recomendada? É sabido que o desenho animado, desde a sua criação, foi pensado como forma de entreter crianças de diversas idades, mas, com o aumento da complexidade das animações, seja pela temática, seja pela subjetividade dos personagens, o público-alvo deixou de ser somente infantojuvenil e passou a destinar-se a pessoas de qualquer faixa etária.

Apesar disso, é inegável que a experiência (*fruição*) de assistir a um desenho animado não é a mesma de assistir a um outro filme “não animado”, já que o desenho é visto como mais lúdico do que os outros gêneros. Para utilizar-se dele no ambiente escolar, é preciso direcionar o olhar do aluno para questões que são apresentadas muitas vezes implicitamente nas obras. Fantin sobre a fruição em sala de aula nos diz que:

O cinema é um organismo altamente sensível com confluência de várias áreas. Quanto mais o professor conhecer a respeito do filme e do cinema como um todo, mais capacitado estará para chamar atenção de determinados aspectos que enriquecerão a fruição: a música, o estilo, os elementos da linguagem cinematográfica, a história do cinema e outras informações para avaliar o peso da propaganda e do marketing e a submissão à grande indústria cinematográfica do cinema de mercado como ingredientes necessários para formar e educar um público crítico e consumidor. (FANTIN, 2003, p.11)

Essa leitura crítica do aluno ao filme ou ao desenho animado lhe será útil para o resto da sua vida pessoal e acadêmica. É possível pensar dessa forma tendo em vista que a sociedade atualmente é muito mais visual e oral do que escrita, o que faz com que as pessoas recebam informações, pelos meios de comunicações, tidas como “inocentes”, o que acaba gerando uma naturalização da informação, sem uma maior análise. Portanto,

(...) é necessário questioná-los sobre essa mensagem que recebem todos os dias. É preciso desenvolver no aluno sua autonomia e espírito crítico sobre tudo que encontra nos meios de comunicação, capacitando-os ao aguçamento do seu olhar sobre o mundo: a educação do olhar (VIEIRA, 2008, p.100)

Então,

Confirmamos que o cinema de animação pode ser utilizado como recurso pedagógico, desde que escolhido e planejado previamente, e que seu conteúdo contemple o aprendizado e a formação da criança. Constatamos que para utilizar o cinema de animação é necessário que o professor se disponibilize a olhar o cinema com um novo olhar; que tenha interesse em inovar; que esteja disposto a ouvir e que também esteja disposto a experimentar novas formas de ensinar (FONTANELLA, 2006 apud VIEIRA, 2008, p.94)

Há, portanto, possibilidades inúmeras de se trabalhar com filmes, animações e desenhos animados em sala de aula, desde que o professor saiba como aproveitá-los em suas aulas.

4- O SISTEMA FABRIL NOS FILMES E DESENHOS ANIMADOS

Já caminhando para o tema central do trabalho, o uso de desenhos animados como fonte para analogias com o processo da Revolução Industrial e sistema fabril, utilizaremos principalmente dois artigos que nos ajudarão a relacionar filmes e desenhos animados com a temática. Primeiro, será utilizado como base o artigo de Carlos Alberto Vesentini, *História e Ensino: o tema do sistema de fábrica visto através de filmes*, presente no livro organizado por Circe Bittencourt *O saber histórico na sala de aula*. Em seguida, apresentaremos reflexões que foram muito úteis no artigo *Cinema de animação - Um breve olhar entre o lazer e a diversão: formação para que?* de Claudio Viera Pinto.

Em seu artigo como o próprio título indica, Carlos Alberto Vesentini trata o tema do sistema fabril em filmes selecionados, são eles: *Metrópolis* (1926) de Fritz Lang; *A nós a Liberdade* (1931) de René Clair; *Tempos Modernos* (1936) de Charlie Chaplin; *A classe operária vai ao paraíso* (1971) de Elio Petri. Vesentini aponta que, tanto em *Tempos Modernos* quanto em *A classe operária vai ao paraíso*, observa-se “a relação homem/máquina e é visível o conjunto de trabalhadores parciais trabalhando diretamente com aquela (em Chaplin, através da esteira, e em Petri, através de máquinas operadas individualmente)” (VESENTINI, 2004, p.166). Essa nova relação homem-máquina inicia-se no processo da Revolução Industrial, liderada pela Inglaterra no final do século XVIII, e se intensifica durante o século XIX, já que as máquinas a vapor foram consideradas a grande inovação produtiva e se tornariam praticamente indispensáveis para a produção industrial a partir desse momento.

É possível perceber, nesses filmes analisados por Vesentini, que todos possuem uma visão negativa do processo produtivo fabril e seus desdobramentos para a vida do trabalhador. Observa-se nos filmes que o trabalho nas fábricas alterou o cotidiano do trabalhador, modificando seu corpo, sua mente (o personagem de Charlie Chaplin chega inclusive à exaustão mental) e seu cotidiano, que agora tem como referência o relógio e o turno fabril.

Esse tema, referente às condições dos trabalhadores nas fábricas a partir da Revolução Industrial, aparece como um dos conteúdos mais trabalhados em sala de aula, justamente por mostrar as mudanças que essa nova forma de organização traz à vida do trabalhador, bem como sua alienação do processo produtivo, em nome de uma maior produtividade. Essa alienação é exemplificada, como nos lembra Vesentini,

no filme *A classe operária vai ao paraíso*, quando o personagem Lulu exclama que “queria saber o que fabricamos na fábrica”, “para que servem aquelas peças”, “um homem tem o direito de saber o que faz” (VESENTINI, 2004, p.171). Apesar de elucidar pontos importantes da representação do sistema fabril nos filmes, o artigo de Vesentini diz respeito somente aos filmes, não aos desenhos animados e, para isso, usaremos outro autor como base.

Para pensarmos a relação dos desenhos animados com o mundo do trabalho, sistema fabril e capitalismo, dialogaremos com o artigo *Cinema de animação - Um breve olhar entre o lazer e a diversão: formação para que?* de Claudio Viera Pinto. Como o próprio autor diz, a intenção do artigo é “propor reflexões sobre as obras de animação, particularmente as produzidas nos EUA na virada do século XX para o XXI, e suas mensagens a um certo tipo de público: infantil e o infanto-juvenil” (PINTO, 2009, p.1). Podemos perceber, ao longo do artigo, que essas mensagens às quais o autor se refere são relativas ao trabalho na sociedade capitalista e, em muitos casos, estão subliminarmente presentes nas animações, sendo necessário um olhar mais cuidadoso para observá-las.

O sujeito-receptor (ou espectador) não está diante da obra cinematográfica num estado de inércia ou osmose - a não ser que a produção queira promover isso - mas pode criar, a partir dela, espaços e campos para um intermédio reflexivo, cabendo ao sujeito-receptor desvelar os eixos temáticos e problematizações latentes/existentes. Esta ação só poderá ocorrer a partir do momento que o arcabouço cultural do sujeito-receptor começar a servir como elemento e instrumento para compreensão numa ação totalizadora da obra em si. ALVES (2006) nos diz que “cabe ao sujeito-receptor apreender (e se apropriar, no sentido conceitual e não apenas existencial) das temáticas do filme. O que significa que o filme não é apenas um texto a ser lido, sendo, portanto, objeto de intervenção hermenêutica, mas um pré-texto para desenvolver novas formas de experiências de conhecimento e de auto-conhecimento própria de uma experiência crítica individual-coletiva”. (PINTO, 2009, p.8)

Após breve passagem sobre a história da animação nas telas do cinema, o autor chega aos desenhos animados digitais que marcam a virada do século XX para o XXI, desenhos esses que trabalharemos mais detalhadamente num momento posterior do trabalho, e que marcam uma retomada do sucesso dos desenhos nas telas dos cinemas. Para Pinto, os novos desenhos digitais foram extremamente bem utilizados no contexto que foram feitos pelo mercado de entretenimento, pois:

(...) possibilitou abocanhar um quinhão maior no mercado de entretenimento que passou a atacar brinquedos, adesivos, material escolar, calçados, roupas (calças, blusas, camisas, camisetas), CDs... e por aí vai com muita publicidade para atingir um público (faixa etária) cada vez maior, mas principalmente o infanto-juvenil. Como dissemos, esse novo 'filão' possibilitou uma implosão/explosão de obras e talentos (de entretenimento, de enriquecer ou reforçar o mundo do capital?) que podem ser vistos em *Monstros S/A*, *Toy Story*, *FormiguinhaZ*, *Vida de Inseto*, *Ratatouille*, *A Fuga das galinhas* e *Os Sem Floresta*. (PINTO, 2009, p.4)

Ainda para Pinto,

(...) essas obras citadas apresentam aspectos do mundo do trabalho capitalista e reforçam para o sujeito-receptor a postura, conhecimento (teórico/prático) as relações profissionais e pessoais necessárias e típicas da modernidade atual, ou seja, da 3ª modernidade do capital. Estas podem, ainda, reforçar e levar à naturalização de ações/reações e conduzir precocemente a introjeção de conceitos presentes nesse mundo do trabalho capitalista atual e pertencentes às manifestações culturais do sistema de produção atual. (PINTO, 2009, p.4)

É interessante fazer um paralelo com o texto de Vesentini, no qual observamos que as visões sobre o mundo do trabalho, do sistema fabril e de suas consequências para os trabalhadores são perceptíveis e mostram sempre o lado negativo. Já, se compararmos a temática fabril presente nos desenhos animados, em sua grande maioria aparecem somente os pontos positivos, naturalizando, assim, esses processos da relação de trabalho no mundo capitalista. Como reflexão, podemos nos perguntar o porquê dessa diferença: será que é resultado dos diferentes públicos que se pretende atender? Desenhos menos complexos para o público infantojuvenil e filmes mais complexos para os adultos?

Analisando o contexto de produção desses desenhos, tomando como base a ideia de Marc Ferro, temos nesses desenhos animados,

(...) o período das produções cinematográficas, de 1991 a 2006, marcado pelo neoliberalismo, pela globalização, pelo toyotismo e sua nova forma de gerir a produção com a reestruturação produtiva e administrativa- como *Kanban*, *Just in time*, *CCQs*, etc – pela mundialização do capital, pela financeirização, etc; e seus reflexos que aparecem nas relações entre os personagens das obras, e nas suas personalidades, atitudes e reações diante de fracassos, sucessos, concorrência, competitividade, pressão organizacional e social... (PINTO, 2009, p.5)

Dentre alguns desenhos selecionados por Pinto para exemplificar como podemos trabalhar algumas conceituações das relações de trabalho, destacamos os filmes que serão utilizados no presente trabalho. Pinto, por exemplo, cita *Ratatouille* (2007), no qual aparecem os valores de concorrência e inveja; ditadura do sucesso; emprego e desemprego; qualidade total gastronômica; indústria de alimentos. Já em *Monstros S.A.* (2001), aparecem os conceitos de Imperialismo; concorrência; competitividade; trabalho em equipe; individualismo; solidariedade e emancipação humana. E, por fim, em *Vida de inseto* (1999) aparecem os conceitos de administração capitalista; produção e produtividade; proletariado e lumpemproletariado (PINTO, 2009, p.6).

Observa-se, portanto, que a temática do sistema fabril está presente tanto nos filmes quanto nos desenhos animados. Falaremos do uso de analogias em sala de aula para pensarmos como esse tema da Revolução Industrial pode ser relacionado com os desenhos, partindo do princípio de que as analogias são possíveis por essas temáticas não estarem necessariamente visíveis à primeira vista e por se tratarem de desenhos de temática “não histórica”.

5- USO DE ANALOGIAS EM SALA DE AULA

Segundo Ana Maria Monteiro,

As analogias são utilizadas, frequentemente, pelos professores como recurso para facilitar a compreensão de conteúdos escolares, uma vez que possibilitam mediações simbólicas e aprendizagens significativas. Nesse sentido, revelam-se recurso tentador para superar o estranhamento dos alunos face ao desconhecido que é, por elas (analogias), relacionado ao que lhes é familiar. Entre o científico e o senso comum, tornam-se recursos didáticos com grande potencial para a ressignificação de saberes e práticas, sintetizando de forma emblemática uma criação do saber escolar. (MONTEIRO, 2005, p.334)

E, ainda, nos diz que esse recurso das analogias é

(...) utilizado frequentemente pelos docentes sem maiores reflexões, vem ao encontro de demandas do campo educacional como forma de viabilizar a aprendizagem, através da superação do estranhamento causado por processos e relações sociais desconhecidas pelos alunos. (MONTEIRO, 2005, p. 341)

Apesar de ver pontos positivos e elogiar o uso de analogias em sala de aula, Ana Maria Monteiro nos alerta do perigo que é tender ao anacronismo, pecado para os historiadores, e que a utilização não é consenso para os estudiosos do campo da educação. A partir da análise de Alice Ribeiro Casimiro Lopes e Reinders Duit, ela nos mostra as opiniões sobre seu uso.

Lopes (1999), que defende a especificidade do conhecimento escolar face ao conhecimento científico do qual não é, em sua concepção, uma distorção ou simplificação equivocada, mas um conhecimento original dentro de uma perspectiva descontinuista de cultura, comenta estratégias utilizadas pelos professores para o ensino de Ciências, com destaque para o uso das analogias e metáforas. Citando o trabalho de Duit (1991, apud Lopes, 1999), ela destaca que analogia é uma comparação de estruturas de dois domínios; simples comparações, com base em similaridades superficiais, não o são. Deve existir uma identidade profunda entre partes das estruturas. Lopes (op. cit.) lembra que as analogias são utilizadas para tornar uma informação mais concreta e fácil de imaginar, de visualizar. Como o processo de ensino-aprendizagem tem por objetivo transformar em familiar o não-familiar, e construir familiaridades entre o já conhecido e o desconhecido, o uso das analogias, de acordo com Duit, é fundamental em uma perspectiva construtivista de ensino. Contudo, assumindo um posicionamento mais cauteloso, alerta também, com base em Duit (op. cit.), para algumas desvantagens e perigos potenciais das analogias:

1) como nunca existe uma equivalência absoluta entre a analogia e o objeto-alvo, os traços de diferenças podem ser fontes de enganos;

2) o raciocínio analógico pressupõe um bom conhecimento da analogia, pois o que for mal compreendido na analogia será transferido para o objeto-alvo também incorretamente;

3) o uso de analogias, apesar de frequente no cotidiano, exige orientação cuidadosa no ensino, não devendo ser espontâneo (Lopes, op. cit., p. 212). (MONTEIRO, 2005, p.342)

Ambos os autores trabalham com o uso de analogias no campo das Ciências e, portanto, é preciso uma reflexão sobre sua aplicabilidade no campo da História. Ana Maria Monteiro então diz, novamente, que o perigo para a História é o anacronismo. Essa tentativa de aproximar o conteúdo programático escolar com a realidade do aluno pode levar ao erro do aluno, que pode atribuir à situação do passado o mesmo significado encontrado no presente. O aluno tende, então, a ignorar as diferenças das temporalidades, fundamentais para uma leitura maior do processo histórico. Ainda assim, a autora diz que há uma vantagem no campo do Ensino da História para se usar as analogias: os conceitos trabalhados em sala podem ser relacionados com mudanças e permanências.

(...) é necessário que o professor realize esse trabalho com cautela, controlando as situações escolhidas. Nas similaridades, procura-se identificar as diferenças que possibilitem aos alunos a começar a perceber a diversidade das experiências humanas, ao mesmo tempo em que se constroem conceitos, instrumentos de análise para compreendê-las. (MONTEIRO, 2005, p.345)

6- PROPOSTA DE ATIVIDADE

A partir das reflexões teóricas que foram anteriormente analisadas, chegamos à proposta de atividade. Para tal, será utilizado, nos desenhos animados, o método que Vesentini chama de *desmontagem*. Nas palavras do autor:

Denominei desmontagem a um trabalho prévio à projeção em sala, e estou pensando em uma série de operações simples, despidas da exigência de técnicas e materiais muito especializados. Apenas um aparelho de vídeo e conhecimento sobre o tema geral em foco. Trata-se de subdividir o filme em vários blocos, em pequenas cenas, atendendo a interesses de conteúdo. É difícil sua efetivação em sala de aula, dado o tempo exigido. Mas por ela o professor amplia tanto seu domínio sobre o filme quanto define melhor uma bibliografia de leitura prévia para o trabalho com o filme. (VESENTINI, 2004, p.165)

Em nossa proposta, pequenos trechos dos filmes foram selecionados previamente para os articular, por meio de analogias, com o conteúdo visto nas aulas de Revolução Industrial. Para pôr em prática a atividade, serão utilizados os filmes: *Vida de Inseto* (1998), *Bee Moovie* (2007), *Monstros S.A.* (2001) e *Ratatouille* (2007). A(s) cena(s) selecionada(s), seus respectivos filmes e as analogias estão assim divididas:

- I. Vida de Inseto
 - Minuto 1:00 até 6:00: formigas trabalhando em fila para a colheita de alimentos (linha de produção); novo invento (aumento da produtividade);
 - Minuto 49:10 até 52:10: montando o pássaro (linha de produção e separação de tarefas).
- II. Bee Moovie
 - Minuto 4:15 até 6:40: apresentação da fábrica de mel “Honex” para os futuros trabalhadores (linha de produção e operariado).
- III. Monstros S.A.
 - Minuto 6:00 até 7:00: apresentação da Monstros Inc. (especificidade da produção);
 - Minuto 9:11 até 19:14: monstros se apresentando para trabalhar na captura de sustos (linha de produção, divisão de tarefas); “melhor assustador” (estímulo à competitividade entre os trabalhadores; aumento da produtividade).
- IV. Ratatouille

Minuto 19:37 até 20:40: separação das funções na cozinha (divisão de tarefas, aumento da produtividade).

A atividade tem como público-alvo o 8º ano do Ensino Fundamental, momento no qual se encontra o conteúdo programático da Revolução Industrial de acordo com a Base Comum Curricular (BRASIL, 2017). Ela foi pensada para ser aplicada tanto em escolas públicas quanto em particulares, desde que haja material para que a aplicação seja viável, podendo, se necessário, fazer algumas alterações levando em conta a especificidade da turma e a realidade social em que a escola e os alunos estão inseridos.

Sabendo-se que a atividade com os recursos audiovisuais não exclui, nem substitui, as aulas expositivas, mas, sim, as complementam, a atividade seria realizada em momento distinto.

Num primeiro momento, seria feita uma aula expositiva dialogada sobre o assunto das Revoluções Industriais (causas, consequências, contextualização etc.). Em seguida, no segundo momento, seria apresentado para os estudantes um trecho do filme clássico de Charlie Chaplin *Tempos Modernos*, no qual aparece a questão da linha de montagem no sistema fabril de produção mais explicitamente, com posterior debate sobre o trecho. A escolha e o uso do filme de Chaplin se dão principalmente pelos motivos de que o filme é reconhecidamente um clássico do cinema e suas cenas ajudam o espectador (no caso, os estudantes) a visualizar o processo de trabalho interno de uma fábrica mais claramente e as mudanças no cotidiano do operário; tudo isso de forma leve, porém crítica.

Em um terceiro momento, mobilizaríamos, agora sim, os trechos dos desenhos animados, para que os alunos possam perceber as similaridades com o conteúdo que foi visto em outros momentos nas aulas. Essa divisão de momentos foi pensada com o propósito de ir aumentando a acuidade do olhar dos estudantes para diferentes formas de se observar e se representar a mesma temática, com destaque para os desenhos animados que, em muitos casos, já possam ter sido vistos, dado seus sucessos, mas agora com um novo olhar.

Finalmente, os alunos se reuniriam em grupo para debater o resultado da atividade, suas percepções e preencheriam um questionário sobre os filmes após pesquisa em sala, auxiliados pela internet, se necessário. Depois disso, seria feito um debate mais amplo com a turma, seguido de confecção de um pequeno texto com as conclusões a que cada grupo chegou.

Em anexo ao artigo, colocaremos as propostas de plano de aula para cada momento, seguido do questionário que cada grupo deverá responder para ajudar no desenvolvimento do debate.

7- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do artigo, pode-se perceber que a relação entre o audiovisual, o Ensino de História e a Historiografia se faz presente desde o início do século XX, com pensadores como Jonathas Serrano no campo da Educação. Observa-se também que a Historiografia, a partir da revolução da *Escola dos Annales*, começou a se utilizar dos documentos visuais antes renegados, como as obras cinematográficas, para estudar as sociedades e o Homem. Utiliza-se como base dois artigos sobre representações do sistema fabril nas obras fílmicas e nos desenhos animados, para mostrar como é possível essa articulação entre as obras audiovisuais e o conteúdo visto em sala. Também se mostra como é possível a utilização de analogias nas aulas de História, apesar de correr risco de anacronismo. Por fim, apresenta-se a proposta de atividade que articularia toda essa referência teórica em sala de aula.

Terminamos o presente artigo com o sentimento de que a questão proposta é viável de ser aplicada e que possui grande potencial para ajudar o entendimento dos alunos sobre o conteúdo, já que, analogamente, os aproxima de obras que fizeram sucesso com o público mundial, que devem ter sido vistas pela maioria da turma, mas agora com um novo olhar.

8- SEQUÊNCIA DIDÁTICA

AULA 1:

Professor:

Disciplina: História

Nível de ensino:

[] 1º Segmento do Ensino Fundamental

[X] 2º Segmento do Ensino Fundamental

[] Ensino Médio

Ano/Série: 8º ano

Duração: 100 minutos

Tema: Revolução Industrial

Problema: Quais fatores levaram à Revolução Industrial na Inglaterra?

Objetivo Geral:

- Compreender o processo que culminou na Revolução Industrial inglesa no século XVIII e suas mudanças no mundo do trabalho.

Objetivos Específicos:

- Compreender o contexto necessário para o desenvolvimento da Revolução;
- Identificar as mudanças no trabalho;
- Analisar as mudanças para a vida do trabalhador.

Conceitos/Noções: Revolução Industrial; Produtividade; Mais-valia

Conteúdos: Revolução Industrial; capitalismo industrial; condições de trabalho do operariado inglês.

Procedimentos e Estratégias:

- Montagem do quadro (20 minutos);
- Exposição dialogada sobre o contexto inglês para que a Revolução fosse feita (40 minutos);
- Exposição dialogada sobre as mudanças ocorridas com a Revolução no processo produtivo (30 minutos);
- Encerramento da aula com pequena revisão do que foi visto (10 min).

Recursos Didáticos:

- Quadro;
- *Pilot* ou giz;

- Apagador;
- Caderno;
- Livro didático.

Avaliação:

- Participação na aula.

Bibliografia

ENGELS, Friedrich, 1820-1895 A situação da classe trabalhadora na Inglaterra / Friedrich Engels; tradução B. A. Schumann; supervisão, apresentação e notas José Paulo Netto. - [Edição revista]. - São Paulo: Boitempo, 2010. 388p.: il. - (Mundo do trabalho; Coleção Marx-Engels);

HOBBSAWN, Eric J., 1917 – A era das revoluções, 1789-1848/ Eric J. Hobsbawn – São Paulo: Paz e Terra, 2010.

AULA 2:

Professor:

Disciplina: História

Nível de ensino:

[] 1º Segmento do Ensino Fundamental

[X] 2º Segmento do Ensino Fundamental

[] Ensino Médio

Ano/Série: 8º ano

Duração: 100 minutos

Tema: Revolução Industrial

Problema: Quais foram as mudanças para o trabalhador inglês?

Objetivo Geral:

- Compreender as mudanças no mundo do trabalho como resultado da Revolução Industrial.

Objetivos Específicos:

- Compreender como era o trabalho antes da Revolução;
- Identificar as mudanças no trabalho;
- Analisar as mudanças para a vida do trabalhador;
- Relacionar a reação dos trabalhadores à exploração.

Conceitos/Noções: Revolução Industrial; Produtividade; Mais-valia

Conteúdos: Revolução Industrial; capitalismo industrial; condições de trabalho do operariado inglês.

Procedimentos e Estratégias:

- Montagem do quadro (20 minutos);
- Retomada do que foi visto na última aula (20 min);
- Exposição dialogada sobre o trabalho nas fábricas (10 min);
- Exposição do trecho do filme *Tempos Modernos* de Charlie Chaplin (20 minutos);
- Conversa com a turma sobre o filme (15 minutos);
- Exposição dialogada sobre a reação dos trabalhadores: ludismo e cartismo; (15 minutos).

Recursos Didáticos:

- Quadro;
- *Pilot* ou giz;
- Apagador;
- Caderno;
- Livro didático;
- Datashow;
- Caixas de som;
- Filme *Tempos Modernos* de Charlie Chaplin.

Avaliação:

- Participação na aula.

Bibliografia

ENGELS, Friedrich, 1820-1895 A situação da classe trabalhadora na Inglaterra / Friedrich Engels; tradução B. A. Schumann; supervisão, apresentação e notas José Paulo Netto. - [Edição revista]. - São Paulo: Boitempo, 2010. 388p.: il. - (Mundo do trabalho; Coleção Marx-Engels);

HOBBSAWN, Eric J., 1917 – A era das revoluções, 1789-1848/ Eric J. Hobsbawn – São Paulo: Paz e Terra, 2010;

NAPOLITANO, Marcos. *Como usar o cinema na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2010;

VESENTINI, Carlos Alberto. *História e Ensino: o tema do sistema de fábrica visto através de filmes*. In: *O saber histórico na sala de aula*/ Circe Bittencourt (org.). 9.ed – São Paulo: Contexto, 2004. – (Repensando o Ensino).

Filmografia

Tempos Modernos (*Modern Times*). Direção de Charles Chaplin. Roteiro e Produção de Charles Chaplin. Distribuição da United Artists, 1936, Duração de 86 min., p&b, Formato DVD.

AULA 3:

Professor:

Disciplina: História

Nível de ensino:

[] 1º Segmento do Ensino Fundamental

[X] 2º Segmento do Ensino Fundamental

[] Ensino Médio

Ano/Série: 8º ano

Duração: 100 minutos

Tema: Revolução Industrial

Problema: É possível ter noção de como era a organização do sistema fabril se utilizando de desenhos animados?

Objetivo Geral:

- Compreender as mudanças no mundo do trabalho e a organização das fábricas a partir de desenhos animados.

Objetivos Específicos:

- Identificar o trabalho nas fábricas a partir dos desenhos animados vistos em sala;
- Analisar as mudanças para a vida do trabalhador a partir dos desenhos animados assistidos em sala;
- Relacionar os desenhos animados com o filme *Tempos Modernos* e com o conteúdo visto em sala.

Conceitos/Noções: Revolução Industrial; Produtividade; Mais-valia

Conteúdos: Revolução Industrial; capitalismo industrial; condições de trabalho do operariado inglês.

Procedimentos e Estratégias:

- Montagem do Datashow (10 minutos);
- Exibição dos trechos de desenhos animados (25 min);
- Conversa com a turma sobre os trechos (15 min);
- Divisão dos grupos para fazer a atividade 1 (5 min);
- Realização da atividade 1 (ver apêndice) a partir do roteiro de perguntas sobre os filmes (20 min);
- Realização da atividade 2 (ver apêndice) individualmente (10 min);
- Debate sobre a conclusão da atividade 2 (15 min).

Recursos Didáticos:

- Quadro;
- *Pilot* ou giz;
- Apagador;
- Caderno;
- Livro didático;
- Datashow;
- Caixas de som;
- Filmes.

Avaliação:

- Atividade 1;
- Atividade 2;
- Participação nos debates.

Bibliografia

ENGELS, Friedrich, 1820-1895 A situação da classe trabalhadora na Inglaterra / Friedrich Engels; tradução B. A. Schumann; supervisão, apresentação e notas José Paulo Netto. - [Edição revista]. - São Paulo: Boitempo, 2010. 388p.: il. - (Mundo do trabalho; Coleção Marx-Engels);

HOBBSAWN, Eric J., 1917 – A era das revoluções, 1789-1848/ Eric J. Hobsbawn – São Paulo: Paz e Terra, 2010;

MONTEIRO, Ana Maria. *Entre o estranho e o familiar: o uso de analogias no ensino de história*. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 67, p. 333-347, set./dez. 2005. Disponível em www.cedes.unicamp.br;

NAPOLITANO, Marcos. *Como usar o cinema na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2010;

VESENTINI, Carlos Alberto. *História e Ensino: o tema do sistema de fábrica visto através de filmes*. In: *O saber histórico na sala de aula*/ Circe Bittencourt (org.). 9.ed – São Paulo: Contexto, 2004. – (Repensando o Ensino).

Filmografia

Bee Moovie – A História de uma Abelha (*Bee Moovie*). Direção: Steve Hickner, Simon J.Smith. Roteiro e Produção: Jerry Seinfeld. Distribuição: Paramount Pictures, 2007, duração de 90 min., cor, Formato DVD.

Monstros S.A. (*Monsters, Inc.*). Direção: Pete Doctor. Codireção: David Silverman, Lee Unkrich. Produção: Darla K. Anderson, Kori Rae. Produção executiva: John Lasseter, Andrew Stanton. Distribuição: Buena Vista Pictures Distribution, 2001, 92 min., cor, Formato DVD.

Ratatouille (*Ratatouille*). Direção: Brad Bird. Produção: Brad Lewis, Galyn Susman. Produção executiva: John Lasseter, Andrew Stanton. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2007, 111 min., cor, Formato DVD.

Vida de Inseto (*A Bug's Life*). Direção: John Lasseter. Produção: Darla K.Anderson, Kevin Reher. Roteiro: Andrew Staton, Donald McEnery, Bob Shaw. Distribuição: Buena Vista Pictures Distribution, 1998, 95 min., cor, Formato DVD.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Jacques Aumont, Michel Marie; tradução Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papirus, 2003.

_____. *A imagem*/ Jacques Aumont; Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. Campinas, SP: Papirus, 1993. (Coleção Ofício de Arte e Forma).

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de história: fundamentos e métodos* / Circe Maria Fernandes Bittencourt. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: História*. Brasília: MEC / SEF, 1998. 108 p.

_____. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF-0518_versaofinal_site.pdf. Acesso em 28/02/2020.

CUNHA FILHO, Antônio Linhares da. *Desenhos animados e atuação*. 2008. Trabalho de conclusão de Curso (Nome do curso) - Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008.

FANTIN, Monica. Produção cultural para crianças e o cinema na escola. Anais da 26ª Reunião Anual da ANPED, Poços de Caldas, 2003. GT 16 - Educação e Comunicação. p.1-15.

FERRO, Marc. *Cinema e História*. Marc Ferro; Tradução de Flávia Nascimento. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação: *Uma trajetória marcada por inovações*. VII ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA: mídia alternativa e alternativas midiáticas. Fortaleza, Ceará, 2009.

_____. *Cinema de animação e as princesas: uma análise das categorias de gênero*. X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Blumenau – 28 a 30 de maio de 2009. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS.

GUIMARÃES, Selva. *Cinema e ensino de história*. Revista do arquivo público mineiro. Vol. 45, jan./jun. 2009, pp. 151-158.

KORNIS, Mônica Almeida. *História e cinema: um debate metodológico*. Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, p. 237-250, 1992.

NAPOLITANO, Marcos. *Como usar o cinema na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2010.

_____. A história depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org.). *Fontes Históricas*. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2008. p.235-289.

MARCELLO NETO, Mario Marcello. *Que Animação! Os desenhos animados e o ensino de história: um diálogo possível*. Aedos, Porto Alegre, v. 4, n. 11, p.845-857, set. 2012.

MONTEIRO, Ana Maria. Entre o estranho e o familiar: o uso de analogias no ensino de história. *Cad. Cedes*, Campinas, vol. 25, n. 67, p. 333-347, set./dez. 2005. Disponível em www.cedes.unicamp.br. Acesso em 09/06/2021.

PINTO, Claudio Viera. *Cinema de animação – um breve olhar entre o lazer e a diversão: formação para que?* Amparo, 2009. Disponível em <http://portal.unisepe.com.br/unifia/educacao-em-foco/ano-2009/>. Acesso em 21/05/2020.

VASCONCELLOS, Andréa Colin. Desenho animado, uma fonte histórica. *Encontros*, Rio de Janeiro, ano 13, número 24, p.112-125, 1º semestre de 2015. Departamento de História do Colégio Pedro II.

VESENTINI, Carlos Alberto. História e Ensino: o tema do sistema de fábrica visto através de filmes. In: BITTENCOURT, Circe (org.). *O saber histórico na sala de aula*. 9.ed. São Paulo: Contexto, 2004. (Repensando o Ensino).

VIEIRA, Tatiana Cuberos. *O potencial educacional do cinema de animação: três experiências na sala de aula*. Tatiana Cuberos Vieira. Campinas: PUC-Campinas, 2008. 182p.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO SOBRE OS FILMES

Nome(s): _____

Turma: _____

Data: ____/____/____

Atividade 1:

Responda em grupo ao questionário a seguir, após ter visto os trechos de filmes/desenhos exibidos em sala de aula. Lembre-se de que cada filme/desenho visto deve ter seu questionário específico.

Perguntas direcionadoras:

- 1) Qual o **nome** do filme?
- 2) Qual o **ano** de lançamento do filme?
- 3) Quem faz parte da **produção** do filme? (Diretor, produtor, distribuidora)
- 4) Qual o **tema** do filme?
- 5) Qual **público-alvo** esse filme quis atingir?
- 6) Você já tinha visto esse filme antes? Se sim, você gostou dele?
- 7) Qual o **contexto** da produção do filme? (O que estava acontecendo no mundo?)

Atividade 2:

Agora, cada membro do grupo deve fazer um **pequeno texto** respondendo, individualmente, a seguinte questão:

“A partir do que foi visto em nossas aulas, o que você percebe de **semelhança** dos filmes/desenhos com o conteúdo das aulas?”

Mãos à obra!