



SUBJETIVIDADE E LUDICIDADE NO TRABALHO COM FILMES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Josaniel Vieira da Silva [*]

RESUMO

O artigo faz uma reflexão teórica sobre como filmes quando exibidos na educação infantil podem influenciar subjetivamente maneiras de ser, de pensar, contribuindo na formação humana, cultural e estética já na educação infantil. Cremos que há, por parte dos docentes, a perspectiva de construir outros sentidos formação do receptor-criança uma visão mais panorâmica do mundo, sintonizando-o com seu tempo, espaço e novos sentidos da realidade. Essa tarefa deve ser intencional, planejada e sistematizada com os processos de aprendizagens. Metodologicamente, esse texto ancora-se em Rivoltella (2005), cinema como dispositivo de significados; Duarte (2002), Bergala (2008), cinema como prática social desde a infância; Fantin (2007), Deheinzelin (1995), formação cultural e criatividade; Alberoni (2009), ludicidade; e Aumont (2012), a subjetividade presente na educação infantil e nos processos que o cinema causa. Conclui-se, assim, que, tanto a subjetividade quanto a ludicidade implícita nos filmes infantis podem trazer aos estudantes novas maneiras de aprender, pois a inserção de filmes infantis na educação, em sua maioria, cinscunscribe-se no lugar de passatempo, lazer, entretenimento. A subjetividade implícita em filmes para o público infantil e sua relação com a ludicidade oferecem perspectivas de aquisição de conteúdos culturais e ideias como valores, respeito, empatia, entre outras aprendizagens.

Palavras-chave: Educação Infantil. Subjetividade. Ludicidade. Cinema. Filmes.

[*] Docente Adjunto da Universidade de Pernambuco e do Programa de Mestrado Profissional em culturas africanas, da diáspora e dos povos indígenas. Coordenador do Curso de Especialização em Psicopedagogia.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6542-9962>
E-mail: josaniel.vieira@upe.br



INTRODUÇÃO

Como todo artefato tecnológico, o cinema não escapou dos olhares da educação e dos processos lúdicos e educativos, já que ele traz situações do passado, do presente e do futuro. Como todo dispositivo, pode influenciar subjetivamente as maneiras de ser, de pensar, e, assim, contribuir na formação humana.

É nesse sentido que compreendo que o trabalho com o cinema e/ou filmes, ao chegar à sala de aula de forma lúdica, proporciona uma dialética por meio da qual os sujeitos da educação (especialmente docentes e estudantes) passam a entendê-lo como mais um caminho para a efetivação do processo de ensino e de aprendizagem, bem como um objeto de diversão, entretenimento e de ludicidade, pois que a ludicidade contribui para o entendimento da importância da aprendizagem infantil, trazendo contribuições para a formação da criança, possibilitando o seu desenvolvimento físico e mental.

Dessa maneira, destaco que o aspecto lúdico do cinema pode, dentre outras questões, colaborar com o processo de ensino e aprendizagem, incentivando a criatividade e a iniciativa das crianças em aprender, compreender e usufruir de algo novo. Através do lúdico a criança pode perceber que sua presença no ambiente social gera uma troca de experiências e que esta atmosfera lúdica está a sua volta no compartilhamento e contato entre o “eu, o outro e nós”, permitindo a conexão com os demais colegas.

O lúdico incentiva o desenvolvimento motor, social, afetivo e cognitivo da criança. Assim como as brincadeiras, o cinema e os filmes para as crianças trazem grandes benefícios nos aspectos intelectual, emocional e social das crianças. Com o lúdico as crianças conseguem ir além de suas possibilidades inventivas e interpretativas, proporcionando a elas um desenvolvimento completo, pois que as atividades lúdicas com filmes, por exemplo, possibilitam grandes avanços no desenvolvimento social das crianças.

Visto por esta lente, reforça-se aqui que as atividades que envolvem a ludicidade precisam ter significado. Isto porque a criança tem a capacidade, quando incentivado pelo meio no qual vive, a socializar de forma atenta, desenvolver sua criatividade e manter constantemente o contato com os artefatos lúdicos uma autonomia sólida.



A Educação Infantil, *lócus* desse feitiço lúdico, merece ser vista como uma etapa importante para a aquisição de saberes que valorizem as crianças e sua capacidade de aprender com o ludicamente. Nesse sentido é importante destacar que:

O trabalho pedagógico na educação infantil deve respeitar a criança, quanto aos seus direitos e especificidades, isto é, sua essência lúdica, sua constante curiosidade, seus desenvolvimentos físico, cognitivo, afetivo e social; sua dependência e/ ou necessidade de ajuda no cuidado com seu corpo, com sua alimentação, seus pertences etc. (MORENO, 2007, p. 57).

Sob essa perspectiva, consideramos que o cinema vem se ocupando de “encher” os olhos das crianças com magia, histórias de aventuras, fábulas e contos que provocam sensações, por vezes ingênuas, por vezes duras, por meio de sons e imagens que ganham forma e força pela potência fabuladora das imagens em movimento, o cinema.

Ao se utilizar cinematografia na Educação Infantil, há a perspectiva de construir outros sentidos para discursos já vistos e repetidos, dando ao receptor, no caso, a criança, uma visão mais panorâmica do mundo, sintonizando-o com seu tempo e espaço, incentivando-o na busca por novos sentidos da realidade de forma autônoma. Daí, pode-se dizer que ver filmes deve constituir-se uma prática social importante que atue na formação cultural, estética, social e cultural das pessoas, inclusive crianças.

Na verdade, as questões da infância sobre contextos escolares trazidas às telas do cinema tornaram-se uma necessária discussão acadêmica sobre a inserção de filmes em salas de aulas e contextos educativos. No entanto, a subjetividade implícita nos filmes infantis pode trazer aos estudantes outras maneiras de aprender, já que, por vezes, docentes mais acostumados a pensar o cinema como dispositivo de aprendizagem consideram que filmes direcionados ao público infantil, quando disponibilizados para crianças, podem colaborar de modo positivo na aquisição de novos conhecimentos.

De certo que outras questões precisam ser colocadas, pois, se por um lado temos as características positivas, não devemos ser totalmente ingênuos ao ponto de considerar que o cinema também não pode robustecer preconceitos, ideologias, etnocentrismo, discriminação, preconceito contra os mais variados grupos culturais e ainda dar a representação inferiorizada de outras culturas, já que o cinema faz parte desde muito tempo da indústria cultural e é atravessado por uma inúmeros fenômenos sociais, tais como globalização, mercantilização, ideologias, consumismo, dentre outros, tão presentes na cultura contemporânea.



Na nossa vida social, o cinema, por meio de imagens, nos apresenta lugares, mostra atitudes, valores, crenças, culturas etc; evidencia diferenças e interferências que nos possibilitam, ou não, a compreensão dos princípios da alteridade e a aquisição de valores: “o cinema não é só uma máquina de produzir significados, mas também arte, campo de produção de valores.” (RIVOLTELLA, 2005, p. 84). Esta consideração contribui para pensarmos que, no contexto escolar, o uso do cinema na sala de aula emerge como um potente recurso didático pedagógico, demonstra e pode possibilitar a compreensão de determinados conteúdos a partir da utilização dele.

Tais especificidades fazem com que o cinema se mostre como um instrumento eficaz no processo de aprendizagem. Seja qual for o direcionamento, a imagem como instrumento de linguagem audiovisual, como é a do cinema, proporciona ao expectador, de qualquer idade, uma nítida aproximação com situações concretas vivenciadas no seu cotidiano sociocultural.

Em relação ao espaço social vivenciado pelas crianças, sabemos o quanto ele possibilita que elas cresçam interagindo constantemente desde o nascimento. Daí que a subjetividade surge como algo que merece ser discutido nas atividades e práticas pedagógicas que envolvam filmes para crianças. O sentido do termo subjetividade parte do sentido que o cinema produz e influencia a vida cotidiana do expectador, isto vai além do momento mágico da projeção, causa “uma espécie de impregnação produtora de modelos de comportamento” (AUMONT, 2012, p. 235), e se reproduzem nos contextos sociais.

De modo geral, a inserção de filmes e a discussão sobre o cinema estimula a criatividade dos sujeitos envolvidos quanto ao uso do cinema e filmes em suas futuras práticas educativas, desenvolvendo, assim, a imaginação; facilitando a compreensão de temáticas como ludicidade, subjetividade, valores, normas e identidades, que por vezes podem ser bastante complexas; mobilizar as emoções, o que é, sem dúvida, bastante importante para que esses alunos se envolvam e tenham mais disposição para aprender; desenvolver nos estudantes a compreensão da finalidade dessa prática (uso do cinema) a serviço da aprendizagem, da melhoria da ação pedagógica, visando à promoção moral, ética e intelectual dos alunos; capacidade de organizar as experiências significativas de aprendizagem.

Grosso modo, o cinema na educação por via da escola e da formação de professores para esse contexto e as vivências pedagógicas em atividades com filmes aproximam/despertam em muitos estudantes o gosto pela 7^a, arte. Assim, estando o lúdico já



dentro de cada criança como algo que lhe é peculiar, será papel da escola e do professor viabilizar a compreensão da linguagem fílmica, por parte das crianças, como mais uma possibilidade de aprendizagem. Para isso, será necessário extrapolar a forma como muitas vezes a inserção de filmes é feita nas aulas: recreação, diversão (ALBERONI, 2009) e /ou como tapa buraco (NAPOLITANO, 2005).

Por certo que não podemos esquecer que o cinema é uma potente indústria cultural. Segundo Adorno (2007), a indústria cultural, da qual os filmes infantis também são produtos, possibilita que jovens e crianças tenham acesso a outros objetos culturais contemporâneos. Isto porque todos nós estamos inseridos em uma cultura de massa na qual somos consumidores desenfreados e muitas vezes não refletimos sobre o que nos é ofertado. Desfrutamos dos produtos culturais por razões subjetivas, pela linguagem cinematográfica, valendo a diversão, o entretenimento, o passatempo, sem a criticidade necessária.

As considerações iniciais até aqui apontadas trazem como fio condutor a seguinte questão: qual é a relação do cinema, ao ser inserido na prática pedagógica, com a subjetividade presente (subjetiva ou não) nos filmes apresentados de forma lúdica nos processos de ensino e aprendizagem da Educação Infantil. Responder a essa questão, neste artigo, envolve implicações de ordem teórica, metodológica e também sociológica que podem nos fazer pensar o cinema atrelado a uma rede de saberes que modificam e sistematizam as práticas pedagógicas com filmes na Educação Infantil. Assim, a oferta de exibição de filmes apropriados a essa etapa educacional perpassa a formação docente e possibilita que as crianças construam a experiência de dar significados às coisas do cotidiano de forma lúdica.

1 CINEMA, O REGISTRO DO MOVIMENTO DO MUNDO NA ESCOLA

Não seria possível falar do cinema sem relacioná-lo à fotografia, “filho” da fotografia, imagem estática. Esse parentesco desencadeou a possibilidade de registrar o cotidiano e todos os temas da contemporaneidade e as tensões sociais que põem o espectador à prova. Sendo a arte do movimento, o cinema assume a característica de conglomerar os diversos registros que acompanham esse movimento; sons, cores, técnica, estética, dança, interpretação, literatura, etc., por isso, a alcunha de 7ª Arte.



Essa maneira de ver o cinema como arte é descrevê-lo como a arte que documenta, investiga, questiona, amplia, reverbera em subjetividades em cada espectador. É documental antes de ser ficcional, pois “congela” um momento histórico, tanto de feitura do filme, quanto do momento em que é exibido e revisto por anos e anos. Assim, torna-se dispositivo de representação historiográfica. O registro do movimento do mundo é essa maneira de documentar (imagem em movimento), enquanto a fotografia é o momento estático do mundo, mas que é imprescindível para um filme. É nesse mundo de imagens que se é criado outro mundo.

Filmes, em sua maioria, desequilibram, trazem recordações, tristezas, alegrias. Impactam. Reiterado por Rancière (2013), o sentimento de desequilíbrio é imprescindível ao espectador. O autor julga ser importante que o espectador seja impelido a abandonar o papel de observador passivo e assumir o papel do cientista que observa fenômenos e procura suas causas. No entanto a “espectação” tem suas regras, é preciso que o espectador se disponha a esse momento.

Nesse mundo fictício da representação da realidade, o espectador confronta-se consigo mesmo, com o mundo e com os “outros” do mundo. Todavia o cinema está inserido numa indústria cultural de massa acessível a todos, mas não tão barata, como estamos vendo nos últimos anos. Na atualidade, existe uma série de possibilidades de se ver filmes: cinema, plataformas digitais e outras. Muito populares no Brasil, as séries televisivas e desenhos animados para crianças, jovens e adultos efervesceram a cultura pop nos anos de 1960 e 1970 e seguem até hoje. Elas possibilitam o acesso de muitas pessoas ao cinema por via da televisão, dispositivo que parece não faltar na maioria das casas das pessoas.

De modo geral, as produções cinematográficas oscilam entre diferentes gêneros, principalmente o comercial: aqueles que atraem multidões, produzidos em larga escala para um mercado específico, o grande público. Neste, a técnica, a estética e a linguagem muitas vezes se sobressaem à trama, ao enredo. Num mundo cosmopolita como o nosso, o que é dado às crianças, jovens e adultos, são filmes que visam a uma economia, um mercado específico.

Filmes para o público infantil chegam como forma de vender produtos de toda ordem. Isso nos faz pensar que o cinema, superficialmente falando, é um dispositivo de passatempo e



não de uma aprendizagem e interpretação consciente sobre o que é visto. A concepção de passatempo e recurso ilustrativo é apresentada por Rosália Duarte (2002, p. 87).

Imersos numa cultura que vê a produção audiovisual como espetáculo de diversão, a maioria de nós, professores, faz uso dos filmes apenas como recurso didático de segunda ordem, ou seja, para "ilustrar", de forma lúdica e atraente, o saber que acreditamos estar contido em fontes mais confiáveis.

Ainda que o cinema possa ser pensado para além do seu aspecto didático e pedagógico na educação, seria ingenuidade nossa acreditar que a indústria cinematográfica não está atrelada a um interesse político de criar determinada ordem moral, favorável a seus interesses comerciais, pois é indústria (GIROUX, 2003).

Diferentemente, nessa mesma indústria, há os filmes experimentais ou "ditos de arte", aqueles que, pela difícil assimilação, não caem no gosto de todos os expectadores, pois tratam de apresentar novos olhares sobre as ordens das coisas. Nesses filmes, as mensagens são intencionais, fazendo com que o expectador seja levado a refletir, mexendo com a sua consciência; busca mostrar a concepção artística de seu realizador, fazendo do filme algo único, imprescindível, particular, uma comunicação pessoal mostrada para o mundo.

Por isso, há a defesa da ideia de que na escola sejam mostrados filmes que façam pensar, questionar, interpelar a realidade, as coisas, os fatos, o cotidiano. Inseridos via essa perspectiva, ver filmes torna-se ser um ato de aprendizado educativo, ou uma experiência educativa, como sugere Coutinho (2006, p.63):

Apreender o que os filmes dizem e o que cada espectador, ao ver filme, quer dizer, talvez seja a experiência educativa mais profunda que o cinema possa proporcionar. Cinema pode ensinar, para muito além do conteúdo que os filmes parecem apresentar à primeira vista. Ir ao cinema, ver filmes em vídeo ou na tevê são ações que se confundem em um mesmo processo de fazer emergir pressentimentos e atribuir sentidos ao que se desenrola nas telas, em linguagem feita de imagens e sons. São as imagens e os sons que primeiro se apresentam, mas a linguagem audiovisual, movimento, cor, é composta de muitos elementos e muitas nuances, sintetizados em uma narrativa. Os elementos que compõem o cinema estão, desde há muito, partilhando da vida de todos os que habitam este planeta girante. Assim, ver filmes, mesmo aqueles mais banais, pode ser uma experiência profundamente humana.

As inferências de Coutinho (2006) consideram o quanto o cinema ou ver filmes colaboram no processo educativo de forma mais ampla, seja por exibição relacionada ao conteúdo, maneira considerada restrita para a inserção de filmes na escola, seja porque filmes

Revista Temas em Educação, João Pessoa, Brasil, v. 31, n. 3, p. 1-15, e-rte313202208, set./dez., 2022



para o público infantil exibidos na escola podem cooperar na formação do imaginário das crianças. Por ter um caráter lúdico, o cinema mobiliza, por meio de imagens, as percepções das crianças sobre as coisas do mundo, alargando a experiência cinematográfica para além do cinema como entretenimento, mas também de formação cultural, estética e gosto. Mas como isso é possível?

O pensamento infantil caracteriza-se por um sincretismo que se exerce por analogias e alegorias, como também se caracteriza por um grande poder de jogo e imaginação que lhe confere um cunho poético. Devido a essas potencialidades de seu pensamento, as crianças são muito contemporâneas, isto é, atualizadas, em suas concepções sobre o mundo: enxergam os sentidos nas frestas, fissuras, nichos onde conseguem escapar da lógica habitual. (DEHEINZELIN, 1995, p. 11).

De outra parte, para o teórico francês Alain Bergala (2008), é de grande valia para o ser humano sobretudo, em sua juventude, a experiência estética e de assimilação da arte no encontro com o mundo do cinema. As crianças e os adolescentes devem aproximar-se dos bons filmes, porque o cinema deve ser um produtor de conhecimento, e não apenas um puro consumo, voltado ao entretenimento. Para o autor, bons filmes são aqueles que estimulam o gosto pela arte cinematográfica, tornando-se a base da relação dos sujeitos com o cinema ao longo da vida. Porém o envolvimento da criança com o cinema ocorre de variadas formas, podendo ser iniciado em espaços e momentos distintos de brincadeira, do lazer, ou da simples aprendizagem.

As crianças e os jovens de hoje têm cada vez menos chances de encontrar, em sua vida social normal, outros filmes que sejam não os do *mainstream* do consumo imediato. A escola (e os dispositivos que a ela se ligam) é o último lugar onde esse encontro ainda pode acontecer. Portanto, mais do que nunca, sua missão é facilitar o acesso – de modo simples e permanente – a uma coleção de obras que deem uma ideia elevada, não pedagógica, daquilo que o cinema pode produzir de melhor. (BERGALA, 2008 p. 91-92).

O esforço do autor é o de mostrar o quanto o cinema na escola se constitui como um cruzamento de práticas socioculturais bastante diversificadas e emergindo como um agente de socialização num mundo marcado pela globalização. Como agente socializador, o cinema cumpre o papel de aproximar pessoas, seja vendo filmes em casa ou em ambientes próprios, como as salas de exibição. Esse encontro se dá pela existência da partilha que ver filme nos proporciona. Os enredos, as histórias, as personagens, lugares e situações colocados nos

Revista Temas em Educação, João Pessoa, Brasil, v. 31, n. 3, p. 1-15, e-rte313202208, set./dez., 2022



filmes verbalizam e magnetizam muito dos processos de identificação, rejeição, emoção, certeza e incertezas possíveis que vivemos ou poderemos viver.

2 O EXPECTADOR CRIANÇA E O PAPEL DA LUDICIDADE

A pesquisadora Mônica Fantin (2011) destaca que as crianças já nascem imersas em um mundo midiático e interagem com naturalidade com a tecnologia, sendo que a qualidade das interações estabelecidas pode ser vista de diversas formas. Para ela,

Considerar o cinema como um meio significa que a atividade de contar histórias com imagens, sons e movimentos pode atuar no âmbito da consciência do sujeito e no âmbito sócio-político-cultural, configurando-se num formidável instrumento de intervenção, de pesquisa, de comunicação, de educação e de fruição. No entanto, considerar o cinema como um meio não significa reduzir seu potencial de objeto sociocultural a uma ferramenta didático-pedagógica destituída de significação social. A experiência estética possui um importante papel na construção de significados que a obra propicia e os diferentes modos de assistir aos filmes fazem com que estes atuem diferentemente conforme o contexto. (FANTIN, 2007, p. 01).

Nas considerações de Fantin (2007), subjaz um direcionamento para um exercício estético-cultural proporcionado pelo exercício do ver. Teoricamente, discute-se o “exercício do ver” (MARTIN-BARBEIRO (2001) como pressuposto de “acostumar” o espectador a ver filmes. Acostumar-se a conhecer o cinema como arte, como entretenimento ou a arte de entreter, mais que passatempo e lazer. No entanto, mesmo que na contemporaneidade, as imagens venham sendo utilizadas de maneira abusiva (MACIEL, 2013), a “educação do olhar” torna-se uma aposta eficaz para a compreensão de que a linguagem cinematografia reúne outras linguagens e que, por isso, o filme é documento, testemunha e movimento que pode mobilizar todas as ordens emocionais.

Com isso, o autor ainda esclarece que assistir a filmes pode configurar-se como uma cultura singular e “os exercícios do ver” (MARTIN-BARBERO, 2001) podem produzir conhecimentos. Mais que isso, esse conceito concentra-se em pensar a mídia configurada como um ator social, pois devido à sua capacidade de intervir na realidade, ela também elabora um novo expectador. Assim sendo, ver filme na infância e adolescência auxilia na construção do olhar mais apurado sobre o humano, sobre as mudanças que o mundo tem vivido, representado pela lente do cinema e possibilitando outras aprendizagens para os futuros adultos.



Atualmente há uma grande quantidade de pessoas cuja inteligência foi e está sendo educada por imagens e sons, pela quantidade e qualidade de cinema e da televisão a que assistem e não mais pelo texto escrito. (MARTIN-BARBERO, 2001, p. 9).

De algum modo, podemos inferir que a escola pode ser o espaço em que o exercício do ver possa ser exercitado. É preciso termos a compreensão da ludicidade como um acontecimento inerente ao humano. Como tal, ela se insere no cotidiano escolar e na sala de aula, modificando e refazendo o olhar das crianças sobre a humanidade, sobre as coisas, sobre os fatos. Isto nos leva a deduzir também que os docentes que costumam inserir filmes em suas salas de aula precisam constantemente estar revendo suas práticas e suas intencionalidades educativas e pedagógicas, buscando a exibição de filmes de forma lúdica e que agucem o senso crítico dos estudantes.

Historicamente, sabemos o quanto a ludicidade, como forma de aprendizagem, contribui para o desenvolvimento psicossocial e cultural da criança. Afora isso, a ludicidade traz a diversão para o contexto em que ele é vivenciado. Sobre este aspecto, Huizinga, citado por Kishimoto (2003, p. 32), diz que:

O lúdico é uma atividade antiga praticada por sociedades primitivas, considerada como uma atividade cultural, com suas definições menos rigorosa e muito mais ampla, para buscar a essência e o prazer de brincar. Com isto chegou a chamar o homem de “homo Ludens” (homem que brinca), para ele a capacidade de jogar e brincar são tão importantes para a nossa espécie quanto o raciocínio e a construção de objetos.

O campo da imaginação é um terreno fértil para a interpretação, subjetivação e construção de saberes através das histórias contadas pela lente do cinema. Histórias estas que possibilitam a abertura para o mundo, para o novo, para a fantasia, abrindo as portas para as emoções, tempo presente, memória e a imaginação (FANTIN, 2011).

O lúdico precisa ser valorizado mais do que um entretenimento, ou uma forma de brincar, mas sim, como uma maneira de estimular as percepções das crianças como sujeitos ativos no convívio social. Dessa maneira, a ludicidade encontrada nos filmes infantis estimulará o desenvolvimento motor, social, afetivo e cognitivo da criança.

O que podemos pontuar é que, de algum modo, ver filmes pode abrir as portas da imaginação das crianças de maneira lúdica. Isto porque, com o lúdico, as crianças conseguem ir mais além de suas possibilidades de apreensão de conhecimentos, estimulando sua imaginação. Sobre imaginação, temos:



A imaginação não é apenas a capacidade de combinar elementos já dados para produzir um outro. A imaginação é o que nos permite criar um mundo, ou seja, apresentamos uma coisa, da qual sem imaginação não poderíamos nada dizer e, sem a qual não poderíamos nada saber. (CASTORIADIS, 1992, p. 89).

Aliada à imaginação, a ludicidade torna-se um dos princípios inerentes às práticas docentes no trabalho com crianças na Educação Infantil, como nos informa João Batista FREIRE (1997, p. 46):

A criança faz uso da imaginação, vive e encarna um sem número de relações. Saltar um rio largo, atravessar uma ponte estreita, repartir a comida feita, são atividades que materializam, na prática, a fantasia imaginada, e que retornarão depois da prática em forma de ação interiorizada, produzindo e modificando conceitos, incorporando-se às estruturas de pensamento.

Quando assumimos os argumentos de que ampliar o olhar da criança por meio da cultural vem tornando-se quase uma necessidade nos processos educativos, buscamos concluir que há um acesso a filmes que são lançados em diversas plataformas digitais, dos quais as crianças ficam cada dia mais reféns. Deve-se, com isso, ser proporcionada uma aproximação com a cultura visual. Por isso, cabe à escola repensar suas metodologias, criar oportunidade de “desconstruir” a mesmice de assistir a filmes em seu interior. (HERNÁNDEZ, 2007).

Do ponto de vista da formação cultural, podemos entender que a cultura visual, bem como as produções culturais vivenciadas por crianças no contexto da escola estimulam aprendizagens relacionadas à estética, ao gosto e à apropriação da cultura visual. Essas apropriações podem dar-se em práticas pedagógicas e em formação docente para o audiovisual, com vistas à formação cultural e estética, pois desenvolvem a atenção, a memória e a imaginação. Para Fantin (2011, p. 63), as diversas mídias “transformaram a vida e a cultura das crianças influenciando suas referências”. No contexto das práticas pedagógicas, a ludicidade através das mídias e do cinema precisa estar imbricada com as práticas pedagógicas da Educação Infantil.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim dos aspectos retroanalizados, consideramos que o uso de filmes infantis na educação, em sua maioria, cinscunscreve-se no lugar de passatempo, lazer, entretenimento. Para nós, é nesse ponto que é preciso haver uma intervenção pedagógica, fazendo com que o cinema enquanto recurso pedagógico possa contribuir na formação sociocultural das crianças.

Em relação à subjetividade implícita em filmes para o público infantil e sua relação com a ludicidade, reafirmamos que oferecem perspectivas de se vislumbrar a aquisição de conteúdos culturais e ideias como valores, regras, normas etc. A interação entre infâncias e imagens, em seu aspecto de engendramento de subjetividade desses conteúdos, tais como produção, transmissão de conhecimentos e saberes, revela o quanto é preciso pensar como se dá a construção de valores, conhecimentos e aprendizagens a partir do argumento de um filme, pois muitas sempre trazem, no interior de suas histórias, intenções positivas, porém podem abrigar tendenciosidades negativas, quase sempre ocultas, mesmo que de forma lúdica. Nesse sentido, consideramos que a relação cotidiana com as imagens pode produzir, em seus diferentes aspectos, a subjetividade. A tarefa do professor então seria a de reorganizar estruturas de apreensão culturais no contexto escolar.

Por fim, não podemos negar que o cinema pode proporcionar um movimento dialético-didático entre o ver, refletir e questionar, nos quais os sujeitos da educação (professores e alunos) passam a entender e buscar mais um caminho para o processo de ensino e aprendizagem educativa, humana e cultural. Nesse sentido, o cinema presente na Educação Infantil escolar nos faz entendê-lo como mais uma linguagem facilitadora nos diversos processos de formação humana, sejam escolares ou não. Linguagem esta que permite aos docentes a mediação, a criação e a intervenção com metodologias didático-pedagógicas mais lúdicas, criativas e transformadoras.

REFERÊNCIAS

ALBERONI, Luciene Poiares. **Infância e imagens nas transformações contemporâneas da subjetividade**: o que a escola tem a ver com isso? Disponível em: <http://www.lab-eduimagem.pro.br/frames/seminarios/pdf/e2lucalb.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2009.



ADORNO, Theodor. W. **Indústria cultural e sociedade**. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. Campinas: Papyrus Editora, 2012.

BERGALA, Alain. **A hipótese-cinema**: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Trad. Mônica Costa Netto e Silvia pimenta. Rio de Janeiro: Booklin; CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008. (Coleção cinema e Educação).

DEHEINZELIN, Monique. **Construtivismo, a poética das transformações**. São Paulo: Ática, 1996.

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

CASTORIADIS, Cornelius. **A criação histórica**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1992.

FANTIN, Mônica. Mídia-Educação e cinema na Escola. **Revista Teias**, v. 8, n. 14-15, out. 2007. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/24008>. Acesso em: 07 dez. 2021.

FANTIN, Mônica. **Crianças, Cinema e Educação**: além do arco-íris. São Paulo: Annablume, 2011.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1997.

GIROUX, Henry A. **Atos impuros**: a prática política dos estudos culturais. Porto Alegre: Artmed, 2003.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual** - proposta para uma nova narrativa educacional. Tradução por Ana Death Duarte. Porto Alegre: Mediação, 2007. (Educação e Arte, 7).

KISHIMOTO Tisuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Editora Pioneira, 2003.

MACIEL, Aníbal de Menezes. A importância da imagem no cenário da contemporaneidade: uma necessidade da educação do olhar. **Revista Temas em Educação**, João Pessoa, v. 22, n. 1, p. 95-109, jan.-jun. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/rte/article/view/17537/10059>. Acesso em 07 dez. 2021.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Os exercícios do ver**: hegemonia audiovisual e ficção televisiva. São Paulo: SENAC, 2001.

MORENO, Gilmar Lupion. Organização do trabalho pedagógico na instituição de educação infantil. In: PASCHOAL, Jaqueline Delgado (org.). **Trabalho pedagógico na educação infantil**. Londrina: Humanidades, 2007.

Revista Temas em Educação, João Pessoa, Brasil, v. 31, n. 3, p. 1-15, e-rte313202208, set./dez., 2022



NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005.

RANCIÉRE, Jacques. **O espectador emancipado**. Tradução: Daniele Ávila. Programa de Pós-Graduação em Teatro/UDESC. Disponível em:
http://www.ceart.udesc.br/ppgt/urdimento/2010/Urdimento_15.pdf. Acesso em: 20 set. 2013.

SUBJECTIVITY AND PLAYFULNESS IN WORKING WITH FILMS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION ABSTRACT

ABSTRACT

The article makes a theoretical reflection on how films when shown in early childhood education can subjectively influence ways of being, thinking, contributing to human, cultural and aesthetic formation already in early childhood education. We believe that, on the part of the teachers, there is a perspective of building other senses, training the receiver-child, a more panoramic view of the world, tuning it to its time, space and new senses of reality. This task must be intentional, planned and systematized with the learning processes. Methodologically, this text is anchored in Rivoltella (2005), cinema as a device of meanings; Duarte (2002), Bergala (2008), cinema as a social practice since childhood; Fantin (2007), Deheinzelin (1995), cultural formation and creativity; Alberoni (2009), playfulness; and Aumont, (2012), the subjectivity present in early childhood education and in the processes that cinema causes. It is concluded, therefore, that both the subjectivity and the ludicity implicit in children's films can bring students new ways of learning, since the insertion of children's films in education, for the most part, is confined to the place of pastime, leisure, entertainment. The subjectivity implicit in films for children and its relationship with playfulness offer perspectives for acquiring cultural content and ideas such as values, respect, empathy, among other learning experiences.

Keywords: Early childhood education. Subjectivity. Playfulness. Cinema. Films.

LA SUBJETIVIDAD Y EL JUEGO EN EL TRABAJO CON PELÍCULAS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

RESUMEN

El artículo hace una reflexión teórica sobre cómo las películas cuando se proyectan en la educación infantil pueden influir subjetivamente en las formas de ser, de pensar, contribuyendo a la formación humana, cultural y estética ya en la educación infantil. Creemos que, por parte de los docentes, existe una perspectiva de construir otros sentidos, formando al receptor-niño, una visión más panorámica del mundo, sintonizándolo con su tiempo, espacio y nuevos sentidos de la realidad. Esta tarea debe ser intencional, planificada y sistematizada con los procesos de aprendizaje. Metodológicamente, este texto se ancla en Rivoltella (2005), el cine como dispositivo de significados; Duarte (2002), Bergala (2008), el cine como práctica social desde la infancia; Fantin (2007), Deheinzelin (1995), formación cultural y creatividad; Alberoni (2009), alegría; y Aumont, (2012), la subjetividad presente en la educación infantil y en los procesos que provoca el cine. Se concluye, por tanto, que tanto la subjetividad como la ludicidad implícitas en el cine infantil pueden traer a los estudiantes nuevas formas de aprendizaje, ya que la inserción del cine infantil en la educación, en su mayor parte, se circunscribe al lugar del pasatiempo, el ocio, el entretenimiento. La subjetividad implícita en las

Revista Temas em Educação, João Pessoa, Brasil, v. 31, n. 3, p. 1-15, e-rte313202208, set./dez., 2022



DOI: 10.22478/ufpb.2359-7003.2022v31n3.63923

Josaniel Vieira da Silva
**Subjetividade e ludicidade no trabalho com filmes
na Educação Infantil**

películas para niños y su relación con la lúdica ofrecen perspectivas para adquirir contenidos culturales e ideas como valores, respeto, empatía, entre otros aprendizajes.

Palabras clave: Educación infantil. Subjetividad. Alegría. Cine. Filmes.

Submetido em: agosto de 2022.

Aprovado em: novembro de 2022.

Publicado em: novembro de 2022.